

AMAZING PULP ADVENTURES



Hasgard & Niklos Sygore

Orbit

TABLES DE MATIÈRES

Introduction.....	1
Du Pulp, mais pas n'importe lequel.....	2
Qu'est-ce que Amazing Pulp Adventures ?.....	3
Dans une certaine continuité.....	3
De quoi avez-vous besoin pour jouer ?.....	4
Par où commencer ?.....	4
Retours d'expérience.....	5
Règles de base.....	7
La conversation.....	8
La fiction.....	8
Les Manœuvres.....	9
Jouer pour Découvrir ce qui va se passer.....	10
Noubliez pas que c'est du Pulp.....	11
Livre du Héros.....	13
Principes.....	14
Création du Héros.....	15
Les Profils.....	15
Le Domaine professionnel.....	16
Les Champs d'expertise.....	17
Les Attributs.....	17
Le Moral.....	17
Les Blessures.....	18
L'Opportunité.....	18
Les Liens.....	18
La Fondation.....	19
Les Manœuvres.....	21
Les Manœuvres de bases.....	22
Les Manœuvres Périphériques.....	25
Les Manœuvres de Combat.....	26
Les Manœuvres de Blessure.....	31
Les Manœuvres de Soins.....	32

Les Livrets de Héros.....	34
Le Téméraire	34
Le Fouineur	36
Le Dur à Cuire	38
Le Rat de Bibliothèque	40
Le Magouilleur	42
Le Candide.....	44
Le Samaritain.....	46
Le Prestige	49
Equipement	50
Liste des Armes.....	50
Liste des Etiquettes.....	51
Le Livre du MC.....	53
Les Objectifs.....	54
Principes du MC.....	54
Manœuvres du MC	55
Le Guide de l'Aventure	56
Le Pitch.....	57
Région & Civilisation.....	58
Le Cœur d'Aventure.....	59
Accroches.....	60
Les Indices	61
Les Obstacles.....	62
Le Méchant.....	63
Le Déroulé.....	65
Les Pnjs.....	67
Les Décors.....	69
Jouer en campagne.....	71
Exemple de création d'Aventure.....	72
Inspirations	75
Inspirations ludiques.....	76
Inspirations Ciné / Séries TV.....	76
Crédits.....	79

INTRODUCTION

DU PULP, MAIS PAS N'IMPORTE LEQUEL

Première moitié du XXème Siècle, un lieu exotique, un héros sur de lui, des artefacts antiques, une touche de paranormal, une bonne couche d'action et des méchants vraiment méchants... telles sont les composantes essentielles d'Amazing Pulp Adventures.

Comme son nom l'indique, Amazing Pulp Adventures, c'est avant toute chose du Pulp. Mais il ne s'agit pas de n'importe quel Pulp. Celui auquel nous nous référons ici s'inscrit dans ce que l'on appelle communément le Globetrotting Adventure. Les histoires de ce type se déroulent habituellement dans la première partie du XXème Siècle dans des lieux particulièrement exotiques. Et peu importe que les Héros se retrouvent impliqués dans l'arrêt d'une révolution d'Amérique du Sud, dans une chasse aux vestiges archéologiques, dans le désert égyptien, dans l'exploration d'une jungle asiatique, à la recherche d'une relique séculaire sur une île ne figurant sur aucune carte (de celle dont les génies du mal aiment à faire leur base). Ce qui est important, c'est que les choses soient simples (le bien est généralement bon, le mal mauvais.) et surtout que l'aventure soit passionnante et spectaculaire.

Les Héros de ce type d'histoires possèdent tous des traits de caractère qui les distinguent des personnes ordinaires: bravoure, vaillance, intégrité, pugnacité et honnêteté. Certes, ils ne sont pas parfaits et ont leurs défauts, mais leurs motivations sont, quoi qu'il arrive, nobles et pures. De ce fait, ils ne sont jamais perturbés par des dilemmes moraux. Ce qui est juste est juste, ce qui est mal est vraiment mal.

A contrario, les antagonistes ne sont pas simplement mauvais, ils sont irrémédiablement diaboliques. Ils peuvent cacher leur vraie nature derrière un sourire de façade ou un comportement affable, mais ils n'en demeurent pas moins sinistres et restent animés par des motivations extrêmement mauvaises. Ils sont généralement secondés par des nombreux acolytes sans scrupules (des guerriers afghans féroces, des pygmées sanguinaires ou des assassins chinois au service d'un seigneur de la guerre).

Quoi qu'il arrive, les héros et les méchants ne se laissent jamais dévier de leurs buts. La petite amie du héros ou le bras droit du méchant peuvent changer de camp, mais les personnages principaux de l'histoire demeureront toujours fidèles à eux-mêmes.

Bref... Jouer à Amazing Pulp Adventures, c'est marcher sur les traces de Doc Savage, d'Indiana Jones, d'Alan Quatermain ou de Rick O'Connell, mais aussi, par extension, de Jack Colton, de Benjamin Gates ou même de Lara Croft.

QU'EST-CE QUE AMAZING PULP ADVENTURES ?

Amazing Pulp Adventures est donc un jeu de rôles au cours duquel vous serez amenés à imaginer collectivement les aventures tumultueuses de Héros plongés dans l'univers extraordinaire et trépidant que nous venons de le définir.

Il se joue autour d'une table, avec 3 à 5 joueurs.

L'un d'entre vous aura un rôle spécial et sera appelé Maître de Cérémonie (MC). Il occupera la place de celui que la plupart des jeux de rôles appellent communément MJ. C'est lui qui présentera aux autres joueurs l'univers et qui guidera l'Aventure. C'est également lui qui incarnera les personnages mineurs et les antagonistes, que nous les appellerons les personnages non joueurs (Pnj). C'est enfin lui qui arbitrera la conversation.

Le reste d'entre vous endosserez chacun le rôle d'un Héros et l'ensemble des Héros autour de la table seront les personnages principaux de l'histoire que vous allez ainsi créer.

DANS UNE CERTAINE CONTINUITÉ...

A l'image des Pulps qui, dans une certaine mesure, s'inscrivent dans la lignée des romans de Cape et d'épée, Amazing Pulp Adventures est clairement une pure émanation de Noblesse Oblige (<https://hasgard.itch.io/noblesse-oblige>).

Si vous avez déjà joué à ce jeu, les règles d'Amazing Pulp Adventure vous sembleront plus que familières. Nous avons en effet repris la trame générale, le principe de points de Moral et bon nombre de Manœuvres. Bien entendu, nous avons adapté ce qui devait l'être afin de répondre aux canons spécifiques du Pulp. Nous avons abandonné le d20 pour en revenir aux 2d6 plus classiques en PbtA. Mais nous avons essayé de conserver les ressorts aussi bien trépidants que saisissants et rocambolesques que permet ce jeu.

Si vous n'y avez pas encore joué et que vous êtes fans des aventures de Cape et d'Épée, nous ne pouvons que vous inviter à le tester. Mais vous n'avez pas besoin de connaître ce jeu pour jouer à Amazing Pulp Adventures. Les règles que nous vous proposons ici se suffisent à elles-mêmes.

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN POUR JOUER ?

En premier lieu, de votre imagination. Cela va de soi. Mais pas que.

Vous aurez besoin d'un exemplaire des règles. Ces règles ont été élaborées afin de vous soutenir, ne les négligez pas. L'idéal serait que tout le monde ait pu le parcourir avant la première session de jeu. Au minimum, le MC devra l'avoir lu entièrement.

Vous aurez également besoin d'un exemplaire de chaque livret de Héros, ainsi qu'une ou plusieurs copies des livrets de Manœuvres.

Vous aurez aussi besoin chacun de deux dés à six faces.

Munissez-vous enfin de crayons à papier et de gommes pour noter et modifier ce qui devra l'être durant votre partie.

PAR OÙ COMMENCER ?

Ce livre est divisé en plusieurs parties. La première partie vient poser les bases du jeu. La seconde partie concerne les règles du point de vue des Héros. La troisième s'attache aux règles du point de vue du MC.

Si vous êtes familiers avec ce style de Jeu de Rôles, vous pouvez vous permettre de survoler rapidement la première partie. Sinon, nous vous conseillons de la lire avec attention. Vous pourrez ainsi être mieux à même de comprendre ce qui est décrit dans les autres parties.

Les joueurs qui incarneront les Héros devront prendre le temps de feuilleter la seconde partie. Ceux qui le souhaitent pourront également s'attaquer à la troisième partie, ce qui leur permettra d'aborder les règles d'un autre point de vue.

Quant au MC, nous conseillons une lecture approfondie de l'intégralité des règles.

RETOURS D'EXPÉRIENCE

Si vous utilisez ce document et que vous souhaitez nous faire un retour sur vos parties ou nous poser des questions sur le jeu, n'hésitez pas à nous contacter sur :

- Discord : <https://discord.gg/37Z4UbRqMN>
- Twitter : https://twitter.com/amazing_pulp

RÈGLES DE BASE

LA CONVERSATION

Le jeu de rôle est une conversation. Quelqu'un dit quelque chose, vous répondez, quelqu'un d'autre enchaîne, et ainsi de suite... Bien entendu, le sujet principal de cette conversation est centré sur ce que font les Héros. Et c'est ainsi par l'entremise de cette discussion que la fiction se crée. Les participants racontent ce qu'il se passe, imaginent ce que font leurs Héros, interagissent à ce que les autres peuvent dire afin de créer une narration plus large. Si certains jeux formalisent ce processus, obligeant les joueurs à se relayer et à dicter exactement ce qui peut être accompli en un temps donné, la conversation au cours d'une partie de Noblesse Oblige est beaucoup plus flexible. Les joueurs peuvent en effet parler en dehors de leur tour, interrompre, ajouter ou corriger les déclarations des uns et des autres en amenant ses propres idées.

Les règles de Noblesse Oblige viennent simplement conditionner cette conversation. Elles sont là non seulement pour vous guider, mais aussi et surtout pour vous aider à faire que cette histoire soit surprenante et pleine de rebondissements. Faites donc confiance au système de jeu, reposez-vous sur lui, il est là pour vous aider.

Si la conversation évolue naturellement durant la session, il est de la responsabilité de chacun de faire en sorte qu'elle demeure en permanence intéressante.

Enfin, tout comme dans n'importe quelle conversation, écouter est aussi important que parler. Les détails créés par chacun d'entre vous sont importants : ils alimentent la fiction, l'enrichissement et apportent de la profondeur à l'histoire.

LA FICTION

De la conversation naît la fiction. Celle-ci se définit par tout ce qui se dit autour de la table. Chaque affirmation, chaque révélation, chaque fragment d'information que vous mentionnez sur votre Héros et/ou sur l'univers dans lequel il évolue viennent l'alimenter. En résumé, la fiction est la compilation de tout ce qui se déroule – et s'est déroulé – dans l'histoire.

Afin de créer une histoire qui ait du sens, il importe de rester cohérent avec ce qui a été défini précédemment.

Au besoin, il vous sera peut-être nécessaire, à certains moments, de clarifier collectivement les choses avant d'effectuer un choix, histoire que chacun puisse mesurer la portée de ses actes, car une fois qu'une chose a été validée, il n'y a pas, en principe, de retour en arrière. Pour faire simple, le passé détermine le présent. Il n'est donc pas possible de revenir sur ce qui a été dit avant. Une fois que c'est fait, c'est fait.

LES MANŒUVRES

Une Manœuvre est une mécanique qui permet d'arbitrer votre conversation. Lorsque l'un d'entre vous dit quelque chose de particulier qui correspond au déclencheur d'une des Manœuvres proposées dans les règles, celle-ci impose alors des contraintes sur ce qui advient par la suite. Les Manœuvres sont en effet placées aux endroits où ce qu'il se passe ensuite peut être incertain et aident à déterminer comment la fiction va évoluer. Cela peut être face à quelque chose de dangereux ou face à une situation qui peut être rendue plus palpitante si le résultat est conditionné par un jet de dé.

Les Manœuvres ne s'enclenchent que lorsqu'un Héros accomplit quelque chose qui correspond au déclencheur d'une Manœuvre.

Si ce que votre Héros entreprend entre dans le cadre d'une Manœuvre, le MC vous l'indiquera et vous demandera de confirmer avant de poursuivre en vous invitant à jeter un dé. Vous pouvez également, en tant que joueur, solliciter directement le MC en lui indiquant que vous souhaitez déclencher telle ou telle Manœuvre selon ce que vous voulez que votre Héros fasse. Cependant, sachant qu'une Manœuvre ne se déclenche jamais sans l'acte fictionnel associé, vous devez toujours décrire fictionnellement le déclencheur correspondant à la Manœuvre en question. Les deux méthodes sont acceptables. Mais n'oubliez jamais qu'il est impossible d'activer une Manœuvre sans acte correspondant dans la fiction. Si vous voulez faire quelque chose, il faut le faire.

Certaines Manœuvres – appelées Manœuvres Générales – sont disponibles pour tous les joueurs et sont fréquemment utilisées. Elles permettent de définir tous les Héros en tant que tels. D'autres Manœuvres, appelées Manœuvres Spécifiques, ne sont utilisables que par certains Archétypes, définissant par là même les particularités de chacun dans le jeu. Enfin, sachez que le MC dispose de ses propres Manœuvres qu'il utilise, lorsque les règles le permettent, afin de raconter ce qu'il advient.

Résolution d'une manœuvre

Lancez 2d6 + Attributs

- Un 10+ indique que l'action est brillamment accomplie.
- Un 7-9 signifie que l'action est réussie. Toutefois, elle ne le sera que partiellement ou avec un coût pour le joueur, ou la situation va malgré tout se compliquer.
- Un 6- peut représenter un échec avec conséquence pour la suite, ou du moins une grosse complication.

Quand un personnage réussit une Manœuvre, le récit avance en faveur de ses désirs. Quand il obtient une réussite partielle, le récit avance... mais le personnage, son groupe ou un de ses membres doit payer un prix. En cas d'échec, le récit avance aussi mais pas forcément tel que l'espérait le Héros.

Le descriptif de chaque Manœuvre permet au joueur d'envisager ce qu'il advient dans le cas d'un 10+ ou d'un 7-9. Par contre, il se peut que rien ne soit précisé en ce qui concerne le 6- : si tel est le cas, ce sera alors au MC de décider ce qu'il se passe, à partir de sa propre liste de Manœuvres. Sinon, tenez-vous en à ce qui est écrit.

Notons à cet effet que le MC ne jette jamais les dés, et qu'il n'agit qu'en fonction de ce que font les joueurs : il ne déclenche ses Manœuvres que dans certaines circonstances précises, sur lesquelles nous reviendrons dans le Livre du MC.

JOUER POUR DÉCOUVRIR CE QUI VA SE PASSER

Si tous les participants sont invités à construire une histoire, nul n'a véritablement le contrôle de ce qu'il va se passer.

Le MC ne sait pas exactement ce qui va se passer au début de la partie. Il n'a rien scénarisé et il n'a pas prévu ce que doivent faire les Héros. Tout au plus aura-t-il préparé une Intrigue où certains Pnjs auront leurs propres buts. Quant aux joueurs, ils sont centrés sur ce que font leurs Héros confrontés à l'univers qu'ils contribuent eux-mêmes.

On dit qu'on "joue pour voir ce qui va se passer" car, au final, personne ne peut vraiment savoir ce qu'il va se passer. La position de tous les participants est donc plus dans la réaction et l'improvisation que dans l'anticipation ou l'application d'un scénario écrit à l'avance.

Si la chose peut paraître compliquée, sachez que les règles du jeu ont été conçues afin de vous fournir les ressorts nécessaires pour introduire les rebondissements et les changements de direction de la fiction quand cela s'avère pertinent.

N'OUBLIEZ PAS QUE C'EST DU PULP

Jouer dans une aventure Pulp nécessite que le MC et les autres joueurs MC adhèrent au préalable à quelques conventions.

En premier lieu, il importe en effet que tout le monde à la table accepte que l'improbable et parfois l'impossible se produisent au cours des Aventures. Si les Héros se retrouvent face à une créature qui n'existe pas ou s'ils découvrent la tombe d'un pharaon n'ayant jamais existé, ce n'est pas grave. Accordez-vous collectivement une certaine liberté à sacrifier le réalisme et la précision historique au bénéfice de certains anachronismes, déformations ou inventions pures et simples qui serviraient mieux votre fiction...

De même, ayez toujours en mémoire que les Héros sont vraiment bons et héroïques. Ils n'hésiteront jamais à entreprendre des actions aussi folles qu'inconsidérées pour combattre leurs ennemis, même au risque de leur vie. Faites confiance au système, qui viendra vous soutenir et vous épauler tout au long de vos péripéties. Donc allez-y, amusez-vous. Soyez Pulp !

LIVRE DU HÉROS

PRINCIPES

Afin que tout le monde puisse s'entendre sur ce que signifie notre vision du Pulp, il nous semble important de définir un certain nombre de principes qui, si vous les gardez à l'esprit, vous aideront lors de vos parties de jeu. Il ne n'agit ni plus ni moins de directives assez claires qui devraient vous permettre d'aborder le jeu de la meilleure manière qu'il soit.

Vos Principes en tant que joueur sont les suivants :

- Soyez audacieux, intrépide, intègre et vertueux.
- Aidez à faire briller les autres Héros lorsque la caméra est sur eux et quand c'est à votre tour soyez flamboyant
- Ne fuyez pas devant l'adversité
- Quoiqu'il advienne, soyez pulp !

CRÉATION DU HÉROS

LES PROFILS

Chaque Profil correspond à un rôle que peuvent tenir les Héros au cours de leurs aventures. Il existe sept types de Profils différents : le Téméraire, le Fouineur, le Dur à Cuir, le Rat de Bibliothèque, le Magouilleur, la Candide et le Samaritain.

Le téméraire

Celui qui fonce et n'a peur de rien, quelle que soit l'adversité (*Indiana Jones, Allan Quatermain, Sydney Fox...*).

Le fouineur

Celui qui laisse traîner discrètement ses yeux et ses oreilles un peu partout, à la recherche d'informations.

Le Dur à cuire

Celui qui frappe fort quand il le faut (*Rick O'Connell*).

Le candide

Celui qui se demande toujours ce qu'il fait là (*Jonathan Carnahan, Willie Scott...*).

Le rat de bibliothèque

Celui qui a étudié et étudie encore (*Henry Jones, Evelyn Carnahan...*).

Le magouilleur

Celui qui est toujours plein de ressources (*Sallah Faisel el-Kahir, Izzy Buttons, Demie Lune...*).

Le samaritain

Celui qui soigne.

Au début de la première session, lisez chacun des livrets proposés afin de vous faire une idée de chaque Profil. Il ne s'agit pas forcément d'entrer dans les détails, mais de s'imprégner de ce à quoi chacun renvoie. Ceci fait, choisissez-en un qui fasse écho à l'histoire que vous voulez raconter.

Chaque Profil dispose de ses propres spécificités, qui rendent le Héros unique en son genre. Aussi, un même Profil ne peut pas être incarné par deux joueurs

au cours d'une même partie. Non qu'il n'existe pas d'autres Magouilleur, Fouineurs ou Rats de Bibliothèque dans l'univers de jeu. Mais il ne peut en avoir qu'un en tant que héros de votre fiction. Cela suppose donc qu'il y ait concertation au préalable entre joueurs.

Faire un choix parmi ces sept Profils peut sembler contraignant car restrictif. Il n'en est rien. Chacun d'entre eux est beaucoup plus ouvert qu'il ne pourrait sembler à première vue. De fait, un Profil n'est, d'une certaine manière, qu'une inspiration, un modèle qui permet de poser un cadre général à partir duquel il vous est possible de construire votre Héros tel que vous l'envisagez.

Une fois que vous avez choisi un Profil, il vous suffit alors de suivre chacune des étapes présentées dans ce chapitre. Vous pourrez retrouver cette procédure de création directement sur votre livret. Inutile de passer trop de temps sur chacune des étapes de la création de votre Héros. Si vous faites des choix que vous regrettez, vous pourrez éventuellement les réviser après la première session, en accord avec les autres joueurs.

Les Livrets mis en page sont disponibles au format PDF à l'adresse suivante : https://royaume-hasgard.com/Pulp_Adventures.

LE DOMAINE PROFESSIONNEL

Déterminez le champ professionnel de votre Héros parmi les propositions suivantes

- Professeur
- Célébrité
- Militaire
- Dandy
- Antiquaire
- Médecin
- Auteur
- Homme d'Eglise
- Psychologue
- Homme de Loi
- Escroc
- Journaliste

LES CHAMPS D'EXPERTISE

Il s'agit des domaines de connaissance dans lequel votre Héros brille particulièrement. Choisissez en deux parmi les propositions suivantes:

- Astronomie
- Archéologie
- Linguistique
- Médecine
- Sciences
- Pègre
- Arts
- Antiquités
- Administration
- Littérature
- Théologie
- Jet Set
- Psychologie
- Arts Militaires
- Histoire
- Commerce
- Politique

LES ATTRIBUTS

Le Héros est défini au niveau de la mécanique jeu par 4 attributs.

- Sang Froid: bon sous pression, rationnel, réfléchi, calme.
- Brutalité : Dur, brutal, fort, déterminé, vigoureux.
- Sex-Appeal : Séduisant, intimidant, élégant, baratineur, impressionnant.
- Esprit : malin, intelligent, éveillé, curieux, attentif, éduqué.

Chaque Attribut a une valeur située entre -2 et +4. A la création du Héros, répartissez +2 / +1 / 0 / -1.

LE MORAL

Le Moral permet de mesurer l'ardeur combative d'un Héros, non seulement d'un point de vue physique mais également d'un point de vue mental.

De base, le nombre de points de Moral (PM) est de six. Votre score est représenté par un compteur sur la feuille de Héros.

Selon ce qu'entreprendra votre Héros et selon la qualité de ses succès, ce nombre de points peut être amené à diminuer. Chaque fois que votre Héros perdra des points de Moral, cochez le nombre correspondant sur le

compteur. C'est ce qui se déroule dans la fiction qui détermine le nombre de points de Moral perdus

LES BLESSURES

Lors d'une interaction physique (coup, chute...), vous pouvez choisir d'ignorer la perte de points de Moral qui en résulterait et subir à la place une blessure. Si vous êtes déjà blessé, vous subirez alors une blessure majeure. Si vous souffrez déjà d'une blessure majeure, vous ne pouvez pas ignorer la perte de points de Moral.

Bien entendu, cela n'est pas sans risque et vient déclencher les Manœuvres associées (Blessure Légère, Blessure Majeure).

L'OPPORTUNITÉ

Au début de chaque session, les Héros peuvent, par le biais de la manœuvre Partir à l'Aventure, collecter jusqu'à deux Opportunités.

Ces points sont de petits coup de pouce du sort qui viendront les soutenir quand ils le souhaiteront de la manière suivante :

- Faites intervenir quelqu'un.
- Ayez recours à l'objet nécessaire sur l'instant.
- Augmentez d'un cran la qualité de réussite d'un de vos jets de dés.

LES LIENS

Les liens sont ce qui fait de vous un groupe d'aventuriers et non une bande de types réunis par le hasard. Des sentiments, des pensées et une histoire commune vous lient les uns aux autres. Vous devez toujours avoir au moins un lien et vous en aurez souvent plus. Chaque lien est une simple affirmation qui vous associe à un autre personnage. Chaque Livret de Héros présente quelques liens de départ.

À la fin de la session, chaque joueur choisit un autre personnage qui, à la lumière de ce qu'il s'est produit, s'est fait une meilleure idée sur la façon dont opère son personnage. Expliquez ce qui s'est passé et ce qu'il sait désormais au sujet de votre personnage. Ce personnage augmente son Lien avec vous de 1. Si cette nouvelle connaissance devait augmenter son Lien avec votre personnage au-delà de +4, il gagnerait un point de Prestige.

LA FONDATION

Si vous le souhaitez, vous pouvez décider que les Héros soient tous membres d'une Fondation, une organisation dont vous allez devoir définir les contours au cours de la première session.

Pour ce faire, posez-vous les questions suivantes et choisissez collectivement une des réponses proposées.

- Quelles sont les structures de la Fondation ?
 - Organisation non gouvernementale
 - Œuvre philanthropique
 - Institut universitaire
 - Confrérie religieuse
- Quel est le but officiel de la Fondation ?
 - Sauvegarde du patrimoine de l'humanité
 - Financement d'expéditions scientifique et/ou archéologiques
 - Aide caritative et/ou humanitaire
- Quel est le but secret de la Fondation (but que les Héros ne connaissent pas forcément au début de partie) ?
 - Étudier le surnaturel
 - Protéger l'humanité des forces obscures
 - Accumuler toute forme de pouvoirs occultes
- Choisissez un ou deux atouts de la Fondation
 - Dispose de ressources confortables
 - Possède de nombreux contacts un peu partout dans le monde
 - Sait rester discrète et ne pas attirer l'attention
 - Bénéficie de certains appuis gouvernementaux
- Choisissez un ou deux défauts de la Fondation (autant de défauts que d'atouts)
 - Possède une hiérarchie secrète et nébuleuse
 - Des ennemis cherchent à la détruire

- Ses motivations restent douteuses
- La nature des missions est souvent très énigmatique
- Choisissez enfin son nom et celui du contact privilégié des Héros.

Chaque Héros indiquera ensuite les circonstances qui l'ont amené à être recruté et les raisons qui l'ont poussé à intégrer la Fondation.

LES MANŒUVRES

Lorsque les conditions fictionnelles pour qu'une Manœuvre soit enclenchée sont réunies, vous devez jeter 2d6. Sur un 10+, l'action est brillamment accomplie. Sur un 7-9, l'action est réussie. Toutefois, elle ne le sera que partiellement ou avec un coût pour le joueur, ou elle va malgré tout se compliquer. Sur un 6-, c'est un échec avec conséquence pour la suite, ou du moins une grosse complication.

Quand un personnage réussit une Action, le récit avance en faveur de ses désirs. Quand il obtient une réussite partielle, le récit avance... mais le personnage, son groupe ou un de ses membres doit payer un prix. En cas d'échec, le récit avance aussi mais pas forcément tel que l'espérait le Héros.

Certaines Manœuvres pourront modifier le résultat de certains de vos jets de dés futurs. Dans ce cas, vous ajouterez ou retrancherez ce qui est indiqué au résultat du jet de dé avant d'obtenir votre résultat.

De la même manière, certaines Manœuvres vous conféreront parfois des retenues. Cela signifie que vous disposerez de la possibilité d'accomplir un certain nombre de choses, précisées dans le descriptif de la Manœuvre, soit immédiatement, soit durant la scène en cours, soit plus tard dans le jeu. N'oubliez pas de les retrancher au fur et à mesure que vous les dépensez.

La durée exacte d'une Manœuvre est variable. Une action peut très bien décrire une séquence de jeu ne durant que quelques secondes, mais peut tout aussi bien s'étaler sur plusieurs heures, voire quelques jours. Sa durée exacte est laissée entièrement à l'appréciation des joueurs et du MC selon ce qu'ils estiment être le plus adapté à l'histoire.

Tous les Héros ont accès à la liste de Manœuvres Générales, sur lesquelles nous allons à présent revenir. Vous pourrez trouver les Manœuvres Spécifiques à leurs Archétypes, dans chacun des livrets de Héros.

LES MANŒUVRES DE BASES

Cerner quelqu'un

Lorsque vous essayez de faire parler quelqu'un malgré lui lors d'une interaction soutenue, lancez 2d6 + Esprit.

Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Sur un 6-, retenez 1 mais préparez-vous au pire. Pendant que vous interagissez avec lui, vous pouvez dépenser 1 de ce que vous avez retenu pour lui poser une des questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'il ressent vraiment ?
- Qu'est-ce qu'il a l'intention de faire ?
- Qu'est-ce qu'il espère que je fasse ?
- Comment est-ce que je peux le convaincre de ... ?
- Qu'est-ce qu'il ne veut pas que je sache ?

Si vous prenez ces réponses en compte, vous bénéficiez d'un +1 à votre prochain jet de dés.

Convaincre quelqu'un

Lorsque vous tentez de convaincre / baratiner quelqu'un (Pnj) de suspicieux afin de lui faire croire quelque chose ou d'obtenir quelque chose de lui, lancez 2d6 + Sex Appeal.

Sur un 10+, votre interlocuteur vous croit et agit tel que vous vous y attendiez. Sur un 7-9, votre interlocuteur vous croit mais le MC choisit l'une des options suivantes

- Il commence à agir tel que vous vous y attendiez avant d'être pris d'un doute qu'il cherchera à dissiper aussitôt en prenant les mesures qui s'imposent.
- Il réagit en conséquence mais pas forcément tel que vous vous y attendiez
- Il agit tel que vous vous y attendiez mais vous attirez l'attention de quelqu'un d'autre qui comprendra votre manège.

Si au cours de la même session vous devez refaire un jet de Subterfuge contre la même personne faite le jet à +1 (cumulatif).

Une embrouille entre deux Héros se fait dans la discussion en accord avec les Principes des joueurs, il n'y a pas de lancer de dés.

Donner un coup de main

Vous pouvez aider un Héros qui entreprend une manœuvre en lançant 2d6 + Liens.

Sur un 10+, votre aide confère +1 à son jet. Sur un 7-9, votre aide confère +1 à son jet, mais vous vous retrouvez vous-même exposé. En cas d'échec, vous vous retrouvez exposé sans rien apporter à l'autre Héros.

Érudition

Lorsque vous faites appel à un savoir particulier afin de comprendre quelque chose, expliquez comment vous pouvez avoir ce genre de connaissance et lancez 2d6 + Esprit.

Quoi qu'il arrive, le MC vous dira une information utile. Sur un 10+, gagnez en plus une Opportunité. Sur un 6-, vous n'êtes vraiment pas certains et vous n'aurez l'information qu'après avoir pris de temps d'aller vérifier dans une bibliothèque.

Evaluer une situation

Lorsque vous analysez une situation dangereuse, ou qui pourrait le devenir, lancez 2d6 + Esprit.

Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Sur un 6-, retenez 1 mais préparez-vous au pire. Vous pouvez dépenser 1 de ce que vous avez retenu pour poser 1 des questions suivantes :

- De qui ou de quoi dois-je me méfier en priorité ?
- Quelle est ma meilleure échappatoire/entrée/manière de la contourner ?
- Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ?
- Qui a l'avantage ici ?
- Quelle situation rocambolesque menace de se déclencher ?

Si vous prenez ces réponses en compte, vous bénéficiez d'un +1 à votre prochain jet de dés.

Faire appel à ses connaissances

Lorsque vous cherchez quelqu'un / quelque chose dont vous avez besoin, vous pouvez faire appel à un contact établi ou, une fois par session, en déclarer un nouveau. Lancer ensuite 2d6 + Sex Appeal.

Sur un 7+, votre contact vous délivre ce que vous demandez. Sur un 7-9, l'une des options suivantes est vraie. Sur un 6-, choisissez en deux.

- Votre contact vous demande quelque chose en retour (un service, une Ressource).
- Cela va prendre du temps.

- Le bruit va circuler que quelqu'un pose des questions à propos de ce que vous recherchez.

S'il s'agit d'un nouveau contact, décrivez les liens qui vous unissent à lui et répondez aux questions éventuelles du MC.

Faire face au danger

Quand vous tentez une action audacieuse dans une situation périlleuse, lancez 2d6 + Sang Froid.

Sur un 10+, vous parvenez de justesse à vos fins en évitant le pire. Sur un 7-9, vous trébuchez, lambinez, hésitez... Le MC vous proposera un choix difficile ou fera empirer la situation... Sur un 6-, préparez-vous au pire.

Fouiller un endroit

Lorsque vous prenez le temps d'analyser ce qui vous entoure à la recherche d'indices, Décrivez ce que vous faites et lancez 2d6 + Esprit.

Sur un 7+, vous trouvez quelque chose, un indice... Le MC vous dira quoi. Sur un 10+, gagnez en plus une Opportunité. Sur un 6-, préparez-vous au pire.

User de ses charmes

Lorsque vous faites usage de vos charmes pour séduire quelqu'un pour l'amener à faire quelque chose pour vous, décrivez comment vous vous y prenez et lancez 2d6 + Sex Appeal.

Sur un 10+, vous gagnez 2 emprises. Sur un 7-9, vous gagnez 1 emprise. Tant que vous avez des emprises sur cette personne elle cherchera à vous être agréable pour peu que vous le soyez aussi.

Vous pouvez dépenser ce que vous avez retenu 1 pour 1 pour choisir une des options de cette liste :

- Elle vous apporte son aide, quitte à se mettre en danger
- Elle vous confie quelque chose qui lui est précieux
- Elle vous livre un secret embarrassant

Sur un 6-, préparez-vous au pire.

LES MANŒUVRES PÉRIPHÉRIQUES

Partir à l'Aventure

Lorsque vous préparez un périple, lancez 2d6+Esprit.

Sur un 10+, gagnez 2 Opportunités. Sur un 7-9, gagnez en 1. Sur un 6-, gagnez en un aussi, mais le MC retient 1 aussi qu'il pourra dépenser en activant une de ses manœuvres n'importe quand au cours de la session.

Pour chaque Opportunité, vous pouvez choisir une des options suivantes n'importe quand lors de votre périple.

- Faites intervenir quelqu'un.
- Ayez recours à l'objet nécessaire sur l'instant.
- Augmentez d'un cran la qualité de réussite d'un de vos jets de dés.

Fin de session

Quand vous finissez une session de jeu :

- Posez-vous collectivement les questions suivantes. Marquez chacun un point de Prestige pour chacune des questions en cas de réponse positive.
 - Avons-nous appris quelque chose de nouveau et d'important concernant l'univers du jeu ?
 - Avons-nous lutté contre une menace potentielle ?
 - Avons-nous fait preuve d'audace ?
- Désignez, chacun votre tour, le Héros auprès duquel vous pensez vous être rapprochés au cours de la session. Il gagne 1 Lien (+4 max) avec vous. Si son nombre de Liens avec vous dépasse 4, il gagne un point de Prestige à la place.

LES MANŒUVRES DE COMBAT

Aller au feu

Lorsque votre Héros entreprend de combattre un ou plusieurs adversaires, décrivez la manière dont vous vous y prenez. Si cela ne correspond pas à l'un des cas de figures décrits dans les Manœuvres suivantes, faites un jet sous Vaillant.

Sur un 10+, non seulement les deux propositions suivantes sont vraies, mais vous augmentez la portée de votre action et faites perdre un point de moral supplémentaire à votre adversaire. Sur un 7-9, une seule proposition est vraie.

- Votre adversaire perd un ou plusieurs points de Moral, tel qu'établi par la fiction.
- Vous ne perdez pas un ou plusieurs points de Moral, tel qu'établi par la fiction.

Sur un 6- les deux propositions sont fausses et vous perdez un point de Moral supplémentaire.

Décontenancer son adversaire

Lorsque vous tentez de troubler votre adversaire par un trait d'esprit ou une action incongrue, décrivez la manière dont vous vous y prenez et faites un jet sous Flamboyant.

Sur un 7+, vous faites mouche. Choisissez une des options suivantes et racontez ce qu'il se passe :

- Vous parvenez à vos fins. Votre adversaire perd un point de Moral.
- Vous vous attirez les faveurs d'un ou plusieurs Pnjs. Vous regagnez un point de Moral.

Sur un 10+, choisissez également la seconde option ou augmentez la portée de votre mouvement en ajoutant un aux effets de l'option choisie précédemment.

Sur un 7-9, votre adversaire choisit également une option dans la liste suivante.

- Votre adversaire contre-attaque. À lui de raconter ce qu'il se passe. Vous perdez un nombre de points de Moral tel qu'établi dans la fiction.
- Vous vous retrouvez dans une position délicate ou rocambolesque, des renforts ennemis arrivent ou un de vos alliées (Pnj) se retrouve en difficulté. Votre adversaire raconte ce qu'il se passe. Vous perdez un point de Moral.

Sur un 6-, vous manquez votre objectif et la situation se complique. Votre adversaire choisit une des options de la liste précédente et augmente la portée de son mouvement d'un point de Moral.

Faire jouer ses muscles

Lorsque vous entreprenez de bloquer / saisir / immobiliser / repousser / désarmer votre adversaire de manière brutale et violente, décrivez la manière dont vous vous y prenez et faites un jet sous Gaillard.

Sur un 7+, vous faites mouche. Choisissez une des options suivantes et racontez ce qu'il se passe :

- Votre adversaire se retrouve en difficulté et perd un nombre de points de Moral tel qu'établi dans la fiction.
- Décrivez comment, de par votre action, vous parvenez à briser / fracasser / faire exploser une partie du décor, et gagnez un point de Moral.

Sur un 10+, choisissez également la seconde option ou augmentez la portée de votre mouvement en ajoutant un aux effets de l'option choisie précédemment.

Sur un 7-9 votre adversaire choisit également une option dans la liste suivante.

- Votre adversaire contre-attaque. À lui de raconter ce qu'il se passe. Vous perdez un nombre de points de Moral tel qu'établi dans la fiction.
- Vous vous retrouvez dans une position délicate ou rocambolesque, des renforts ennemis arrivent ou un de vos alliées (Pnj) se retrouve en difficulté. Votre adversaire raconte ce qu'il se passe. Vous perdez un point de Moral.

Sur un 6-, vous manquez votre objectif et la situation se complique. Votre adversaire choisit une des options de la liste précédente et augmente la portée de son mouvement d'un point de Moral.

Tenter le Diable

Lorsque vous entreprenez une manœuvre acrobatique afin de défaire votre adversaire ou de le prendre de court, décrivez ce que vous entreprenez et faites un jet sous Vaillant.

Sur un 7+, vous faites mouche. Choisissez une des options suivantes et racontez ce qu'il se passe :

- Votre adversaire se retrouve en difficulté et perd un nombre de points de Moral tel qu'établi dans la fiction.

- Votre mouvement vous donne un avantage tactique sur vos adversaires et gagnez un point de Moral ou vous parvenez à venir en aide à un de vos alliés, faites-lui gagner un point de Moral.

Sur un 10+, choisissez également la seconde option ou augmentez la portée de votre mouvement en ajoutant un aux effets de l'option choisie précédemment.

Sur un 7-9 votre adversaire choisit également une option dans la liste suivante.

- Votre adversaire contre-attaque. À lui de raconter ce qu'il se passe. Vous perdez un nombre de points de Moral tel qu'établi dans la fiction.
- Vous vous retrouvez dans une position délicate ou rocambolesque, des renforts ennemis arrivent ou un de vos alliées (Pnj) se retrouve en difficulté. Votre adversaire raconte ce qu'il se passe. Vous perdez un point de Moral.

Sur un 6-, vous manquez votre objectif et la situation se complique. Votre adversaire choisit une des options de la liste précédente et augmente la portée de son mouvement d'un point de Moral.

Faire preuve de subtilité

Lorsque vous tentez de prendre l'avantage en faisant preuve de doigté, d'astuce et de finesse, décrivez ce que vous entreprenez et lancez 2d6 + Esprit.

Sur un 7+, vous faites mouche. Choisissez une des options suivantes et racontez ce qu'il se passe :

- Votre adversaire surpris / pris au dépourvu et perd un nombre de points de Moral tel qu'établi dans la fiction.
- Vous parvenez à analyser la situation à la recherche d'une faille. Demandez au MC comment vous pouvez exploiter la situation actuelle à votre avantage et gagnez un point de Moral si vous tenez compte de la réponse.

Sur un 10+, choisissez également la seconde option ou augmentez la portée de votre mouvement en ajoutant un aux effets de l'option choisie précédemment.

Sur un 7-9 votre adversaire choisit également une option dans la liste suivante.

- Votre adversaire contre-attaque. À lui de raconter ce qu'il se passe. Vous perdez un nombre de points de Moral tel qu'établi dans la fiction.
- Vous vous retrouvez dans une position délicate ou rocambolesque, des renforts ennemis arrivent ou un de vos alliées (Pnj) se retrouve en

difficulté. Votre adversaire raconte ce qu'il se passe. Vous perdez un point de Moral.

Sur un 6-, vous manquez votre objectif et la situation se complique. Votre adversaire choisit une des options de la liste précédente et augmente la portée de son mouvement d'un point de Moral.

Cas Particuliers

Combattre à distance

Lorsque vous fait usage d'une arme à feu, d'une arme de jet ou que vous jetez un projectile quelconque sur un adversaire, utilisez par défaut la manœuvre Aller au feu.

Si vous entreprenez votre action en réalisant en même temps une acrobatie ou un mouvement prenant de cours votre adversaire, utilisez la manœuvre Acrobaties.

Si vous utilisez une arme ayant pour qualificatif destructeur, ou que votre action pourrait entraîner la destruction d'une partie du décor, utilisez la manœuvre Faire jouer ses muscles.

Frapper un adversaire surpris

Si vous ne pouvez pas rater vous faites perdre à votre adversaire le double du point de Moral tel qu'établi dans la fiction sans faire de jet de dés.

Frapper un adversaire à votre merci

Lorsque que vous attaquez un adversaire sans défense (attaché, tenu, etc...) vous pouvez choisir de le tuer ou de l'assommer si vous le frappez avec une arme adéquate.

Combattre plusieurs adversaires à la fois

Lorsque vous affrontez plusieurs adversaires à la fois, le nombre d'adversaires ne peut excéder 4 au cours d'un même assaut (ce nombre peut bien entendu être revu à la baisse si le combat à lieu dans un endroit confiné) et ils sont considérés comme un seul adversaire.

Vous pouvez répartir les points de moral que vous faites perdre entre vos différents adversaires.

Si votre Héros devait perdre des points de Moral, leur nombre est égal à celui que vous ferait perdre votre adversaire le plus dangereux +1.

Course Poursuite

Si les personnages s'engagent dans une course poursuite, procédez comme suit.

Si une course poursuite débute lors d'un combat, les personnages n'ont pas le temps de récupérer et disposent alors uniquement des points de Moral qu'ils ont en réserve au moment où débute la course. Ils auront ce même nombre de point de moral si un combat s'engage au terme de la course-poursuite.

Si la course-poursuite implique plusieurs poursuivis ou plusieurs poursuivants, traitez chaque groupe comme un individu unique. Le nombre point de Moral d'un groupe est égal à celui du membre du groupe qui en a le plus lorsque débute la course, plus un point par membre du groupe (pot commun).

Au cours de la course-poursuite, chaque joueur gère son personnage de manière classique : description de ce que le personnage entreprend, jet de dé, interprétation fictionnelle du résultat... Lorsqu'il s'agit d'un groupe, procédez de même, à la différence près que les pertes ou gains de point de Moral sont retirées ou ajoutées au pot commun du groupe.

- Si vous cherchez à effrayer, distraire ou ridiculiser vos adversaires pour qu'ils abandonnent leur objectif, lancez 2d6 + Sex Appeal, si tant est que votre Héros l'ait à disposition.
- Si vous poussez pour aller plus vite, sauter un obstacle ou passer en force, lancez 2d6 + Brutalité, si tant est que votre Héros l'ait à disposition.
- Si vous faites une manœuvre compliquée, une acrobatie ou une cascade, lancez 2d6 + Sang Froid, si tant est que votre Héros l'ait à disposition.
- Si vous cherchez à vous cacher, à être discret ou que vous utilisez une ruse pour tromper vos adversaires, lancez 2d6 + Esprit, si tant est que votre Héros l'ait à disposition.

Sur un 10+, les deux propositions suivantes sont vraies et, si vous affrontez un autre Héros, vous pouvez alors décider de garder la main et porter une nouvelle attaque en sacrifiant un point de Moral. Sur un 7-9, une seule proposition est vraie. Sur un 6-, les deux propositions sont fausses.

- Le groupe adverse perd un point de Moral.
- Votre groupe ne perd pas un point de Moral.

Lors d'une course-poursuite, un membre du groupe qui aurait fait un 6- peut choisir d'arrêter la course-poursuite (se rendre ou se détacher du groupe). Les points de Moral perdus suite à son échec seront alors déduits de ses propres points de Moral et pas de ceux du groupe, qui continue sans lui.

Lorsque le groupe de poursuivants n'a plus de points de Moral, il est distancé. Lorsque le groupe de poursuivis n'a plus de points de Moral, il est rattrapé et la course poursuite s'arrête, le pot commun est abandonné et les personnages recommencent à gérer leurs points de Moral respectifs. Un combat peut éventuellement s'engager. Si c'est le cas tous les poursuivis perdent un point de Moral.

LES MANŒUVRES DE BLESSURE

Incapacité

Lorsque vous cochez la dernière case du compteur de points de Moral, votre personnage est mis hors de combat (inconscience, assommé, obligé de vous rendre, fait prisonnier... selon le contexte).

Blessure Légère

Lorsque l'on vous annonce une perte de points de Moral due à une cause physique (armes, chutes, coup, etc.) vous pouvez choisir de l'ignorer en marquant une blessure.

Retranchez 1 à chacun vos jets tant que vous n'avez pas récupéré votre niveau de blessure.

Blessure Majeure

Lorsque vous cochez la case de Blessure Majeure, terminez la scène en cours et lancez 2d6 + Brutalité lorsqu'elle celle-ci touche à sa fin, quelle qu'en soit son issue, Vous ne pouvez plus prendre de nouvelles blessures pour éviter la perte de point de Moral.

Sur un 10+, choisissez une des propositions suivantes. Sur un 7-9, choisissez-en deux.

- Vous ne pouvez plus vous servir de l'un de vos membres jusqu'à ce que vous ayez récupéré un niveau de blessure.

- Vous gardez une vilaine cicatrice
- Vous sombrez dans l'inconscience pendant quelques heures.

Sur un 6-, choisissez une des séquelles suivantes et cochez-la sur votre Livret de personnage. Il va de soi qu'une option ne peut être cochée qu'une seule fois.

- Estropié : -1 en Sex Appeal
- Diminué : -1 en Brutalité
- Trompe la Mort : +1 en Sang Froid
- Mort

Seul un professionnel est dorénavant capable de vous soigner. Vous serez extrêmement affaibli jusqu'à ce que vous ayez récupéré un niveau de blessure.

Homages Posthumes

Si vous trépassiez, les autres personnages organiseront un enterrement suivi d'une commémoration (veillée, beuverie, etc.). Chacun à tour de rôle pourra dire quelques mots, rendre hommage au défunt s'il le souhaite. Vous restez libre de fixer comme bon vous semble la longueur de ces Scènes mais essayer de ne jamais négliger la mort d'un héros.

LES MANŒUVRES DE SOIN

Célébrer une victoire

Lorsque vous sortez triomphant d'une épreuve, regagnez un point de Moral.

Le repos du guerrier

Lorsque que vous ne souffrez d'aucun type de blessure et que vous prenez le temps de vous remettre de vos émotions ou de bander vos membres endoloris, vous récupérez 3 points de Moral.

Panser ses plaies

Lorsque que vous ou un de vos compagnons prenez le temps de panser une blessure légère, lancez 2d6 + Brutalité. Sur un 7+, vous pouvez décocher la case blessure Mineure. Sur un 10+, vous regagnez 2 points de Moral. Sur un 6-, vous ne pourrez décocher ce niveau de blessure qu'après une bonne nuit de repos.

Soins

Lorsque vous avez coché au moins une case de Blessure et que vous vous faites soigner par un professionnel :

- S'il s'agit d'un Héros, laissez-le effectuer la manœuvre de Médecine.
- S'il s'agit d'un Pnj, faites lancer 2d6 + Brutalité. Sur un 7+, vous pouvez décocher un niveau de blessure immédiatement, et s'il lui en reste encore un autre, vous ne pourrez le décocher qu'après une bonne nuit de repos. Sur un 10+, vous regagnez 2 points de Moral. Sur un 7-9, vous en regagnez seulement 1. Sur un 6-, vous ne pourrez décocher vos niveaux de blessure qu'après une bonne nuit de repos.

LES LIVRETS DE HÉROS

LE TÊMÉRAIRE

Manœuvres Spécifiques

Gatsby le magnifique

Lorsque vous conversez avec franchise et courtoisie avec quelqu'un, lancez 2d6 + Sang Froid. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Quoiqu'il advienne, le MC (ou le joueur du Héros qui vous fait face) retient 1 lui aussi.

Pour chaque retenue, vous pouvez poser une des questions suivantes (le MC ou le joueur du Héros en fait de même : répondez franchement)

- Comment votre personnage se sent-il actuellement ?
- Qu'est-ce que votre personnage désire le plus ?
- Qui votre personnage sert-il ?
- Qu'est-ce que votre personnage attend de moi ?
- Qu'est-ce que votre personnage ne veut pas que je sache ?
- Vous ne pouvez entreprendre cette Manœuvre qu'une seule fois par scène et par personne.

Ouch, ça doit faire mal

Lorsque, lors d'un combat, vous portez un coup spécial dont vous seul avez le secret, décrivez-en quoi elle consiste et entreprenez la manœuvre de combat qui fait sens. Quoi qu'il advienne alors, vous doublez les effets de la manœuvre de combat.

Vous ne pouvez enclencher cette manœuvre qu'une fois par scène.

Qu'est-ce qui pourrait aller de travers ?

Quand vous "foncez tête baissée" sans protéger vos arrières, réservez 2. Vous pouvez dépenser votre réserve pour :

- Infliger +1 point de moral ;
- Diminuer de 1 les dégâts pour vous même ou pour quelqu'un
- Gagner +1 temporaire (max +4) quand vous agissez sous pression.

Comme un chat !

Lorsque vous chutez, vous retombez toujours sur vos pieds. Si le MJ vous annonce que vous perdez des points de Moral, expliquez-lui ce que vous perdez, ce que vous cassez dans votre chute ou dans quelle situation cocasse vous vous retrouvez et ignorez la perte qu'il vous annonce.

Pas de panique

Augmentez votre score de Sang Froid de +1 (max +4).

Equipement de base

- Armes (3 au choix)
 - Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, discret, bruyant)
 - Revolver, calibre .38 (2 PM, proche, rechargement, bruyant)
 - Magnum (3 PM, proche, rechargement, bruyant)
 - Poignard (2 PM, allonge)
 - Fouet (2 PM, allonge, zone)
 - Fusil à pompe (3 PM, proche, sanglant)
 - Fusil de chasse (2 PM, loin, bruyant)
- Possessions (2 au choix)
 - Un chapeau ou un blouson d'aviateur.
 - Une cicatrice.
 - Une arme fétiche.
 - Quelque chose qui vous fait vraiment peur.

Liens

- _____ m'a sauvé la vie en me tirant d'une position très délicate.
- _____ éveille en moi certains sentiments.
- _____ est un ancien rival que j'ai fini par apprécier.

LE FOUTINEUR

Manœuvres Spécifiques

Mais c'est bien sûr !

Augmentez votre score d'Esprit de +1 (max +4).

Dossiers compromettants

Lorsque vous disposez d'un moyen de pression sur quelqu'un, marquez votre relation et mettez à jour la carte relationnelle en rappelant ce moyen de manière sommaire.

Lorsque vous souhaitez vous servir de votre levier sur une relation marquée pour faire obéir votre cible, lancer 2d6 + Esprit. Sur un 10+, il obtempère. Sur un 7-9, il obtempère seulement si vous lui apportez la preuve que ce sera la dernière fois. Enlevez la marque sur la relation. Sur un 6-, votre cible a trouvé un moyen de s'extraire de votre pression, il risque en plus de ne pas être très cordial avec vous. Enlevez la marque sur la relation.

Physionomiste

Lorsque que vous tentez de Cerner quelqu'un, vous pouvez poser une question supplémentaire. Lorsque vous passez une heure à l'observer, vous pouvez tenter de le Cerner sans interagir avec lui.

Furtivité

Lorsque vous vous cachez dans un recoin obscur sans parler ni bouger, personne ne pourra vous voir tant que vous ne leur révélez pas votre présence (bruit, mouvement...). Si vous êtes à plus d'une dizaine de mètres d'eux, personne ne vous verra tant que vous faites des efforts pour vous déplacer discrètement.

Surveillance

Lorsque vous passez du temps à surveiller les allers et venues de quelqu'un, lancez 2d6 + Esprit. Sur un 10+, posez deux questions au MC. Sur un 7 - 9, posez-en une. Sur un 6-, posez quand même une question mais préparez-vous au pire.

Pour chaque retenue, vous pouvez poser une des questions suivantes :

- Quelles sont ses habitudes quotidiennes ?

- Quel est le meilleur endroit pour lui tendre une embuscade ?
- Ou puis-je le rencontrer à coup sûr “par hasard” en société ?
- Qui est-ce qu’il rencontre en secret ?

Equipement de base

- Armes (2 au choix)
 - Couteau de poche ou couteau suisse (1 PM, allonge, utile, discret)
 - Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, discret, bruyant)
 - Revolver, calibre .38 (2 PM, proche, rechargement, bruyant)
 - Coup-de-poing américain (2 PM, allonge, silencieux, discret)
- Possessions (2 au choix)
 - Un dossier compromettant sur une personnalité importante qui cherche bien évidemment à le récupérer. D’autres personnes cherchent bien sûr à obtenir cette information et seront prêtes à tout pour mettre la main dessus.
 - Un carnet d’adresse vous permettant, une fois par session, d’introduire un nouveau Contact supplémentaire.
 - Un appareil-photo
 - Une carte de visite de quelqu’un d’important

Liens

- ____ connaît un de mes plus grands secrets.
- ____ vous a jadis aidé à trouver quelque chose de particulier. Dites-nous ce dont il s’agit.
- ____ est un véritable guide moral pour vous. Quand vous lui parlez, ses conseils vous évitent de déraper.

LE DUR À CUIRE

Manœuvres Spécifiques

Chien de Guerre

Lorsque vous vous retrouvez face à plusieurs adversaires, désignez l'un d'entre eux et annoncez-lui le pire à venir. Il perdra alors immédiatement un point de Moral.

C'est moi le danger

Lorsque, lors d'un combat, vous perdez patience et décidez de vous en prendre à tous vos adversaires en même temps, décrivez la manière dont vous vous y prenez et entreprenez la manœuvre de combat qui fait sens.

Si vous faites perdre des points de Moral à vos adversaires, inutile de les répartir entre chacun d'entre eux. Tous perdent respectivement la totalité des points de Moral tel qu'établis par la fiction. Pour votre part, votre énervement soudain vous fait perdre un point de Moral (en plus de ceux que vous pourriez éventuellement être amené à perdre lors de la réalisation de la manœuvre).

L'Art de la guerre

Lorsque vous prenez le temps d'étudier un groupe armé, lancez 2d6 + Brutalité. Sur un 10+ vous pouvez poser 2 questions au MC. Sur un 7-9, 1 seule :

- Quel est leur point faible ?
- Quel est leur force ?
- De quel membre du groupe dois-je particulièrement me méfier ?
- Quel membre du groupe me semble être le plus vulnérable ?
- Quelle est la meilleure manière de le contourner ?

Sur un échec, préparez-vous au pire.

Si vous prenez ces réponses en compte, retranchez 2 à votre prochain jet de dés.

Autorité

Lorsque vous donnez un ordre à quelqu'un en faisant jouer votre autorité naturelle, lancez 2d6 + Brutalité.

Sur un 10+, il vous obéit et fait de son mieux pour vous servir. Sur un 7-9, le MJ choisit une des options suivantes :

- Il obéit mais y met de la mauvaise volonté ce qui fait que le résultat n'est pas vraiment ce que vous lui aviez demandé.
- Il fait autre chose d'utile en pensant que c'est ce que vous souhaitiez aussi

Sur un 6-, il refuse et peut éventuellement se retourner contre vous.

Donner un ordre à un Héros se fait dans la discussion en accord avec les principes des joueurs, il n'y a pas de lancer de dés. Il est libre de refuser l'ordre.

Ton pire cauchemar

Augmentez votre score de Brutalité de +1 (max +4).

Equipement de base

- Armes (3 au choix)
 - Couteau de chasse (2 PM, allonge)
 - Coup-de-poing américain (2 PM, allonge, silencieux, discret)
 - Revolver, calibre .38 (2 PM, proche, rechargement, bruyant)
 - Magnum (3 PM, proche, rechargement, bruyant)
 - Fusil à pompe (3 PM, proche, sanglant)
 - Fusil de chasse (2 PM, loin, bruyant)
- Possessions (2 au choix)
 - Un mauvais souvenir du champ de bataille qui vient parfois te tourmenter la nuit dans tes rêves.
 - La photo jaunie d'un amour passé.
 - Une médaille militaire.
 - Un vieil ennemi.

Liens

- _____ et vous avez affronté les pires dangers ensemble.
- Je veux prendre _____ sous mon aile.
- J'ai fait une promesse à _____ mais je ne l'ai pas encore tenue.

LE RAT DE BIBLIOTHÈQUE

Manœuvres Spécifiques

La Plume plus forte que l'Épée

Augmentez votre score d'Esprit de +1 (max +4).

La Connaissance pour amie

Lorsque que vous donnez un conseil compliqué à un autre Héros sur la meilleure manière d'atteindre son but, il bénéficie d'un +1 en continu tant qu'il en tient compte. S'il parvient à ses fins, marquez tous les deux un point de Prestige.

Réaction en chaîne

Lorsque vous étudiez un mécanisme pour le désactiver ou le déclencher ou lorsque vous , tentez de de provoquer un événement en chaîne, lancez 2d6 + Esprit. Sur 7+, les choses se déroulent comme vous le souhaitiez. Sur un 10+, choisissez 1 ou sur un 7 - 9, choisissez 2.

- L'effet est plus important ou plus faible que vous ne l'aviez prévu
- Cela provoque d'effet de bord.
- Vous devez sacrifier quelque chose d'important pour arriver à vos fins.

Il me semble que ces gens essaient de nous tuer.

Quand vous y êtes jusqu'au cou et voulez prendre la poudre d'escampette, décrivez votre échappatoire et lancez 2d6 + Esprit. Sur un 10 +, vous parvenez à vos fins. Sur un 7 - 9, vous pouvez rester ou vous en aller mais, si vous partez, il vous en coûtera : laissez quelque chose derrière vous ou prenez quelque chose avec vous. Le MJ vous dira quoi.

J'ai déjà lu un truc à ce propos

Vous avez des centaines de livres. Lorsque vous entendez parler d'un lieu ou d'un personnage historique, vous pouvez, une fois par session, demander au MC de vous dire quelque chose d'intéressant sur ce lieu ou sur cette personne sans avoir besoin de déclencher la manœuvre Érudition.

Equipement de base

- Armes (3 au choix)
 - Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, discret, bruyant)
 - Revolver, calibre .38 (2 PM, proche, rechargement, bruyant)
 - Magnum (3 PM, proche, rechargement, bruyant)
 - Poignard (2 PM, allonge)
 - Fusil à pompe (3 PM, proche, sanglant)
 - Fusil de chasse (2 PM, loin, bruyant)
- Possessions (2 au choix)
 - Votre vieux carnet de notes.
 - Un styloplume.
 - Une chaire d'Université.
 - Une malle contenant divers livres.

Liens

- _____ raisonne de façon archaïque. Il m'épuise.
- Le comportement de _____ est parfois bizarre et étrange.
- J'aimerais être aussi courageux que _____.

LE MAGOUILLEUR

Manœuvres Spécifiques

Tas de beaux yeux tu sais !

Augmentez votre score de Sex Appeal de +1 (max +4).

Cancanier

Lorsque vous tentez de savoir quelles sont les rumeurs qui circulent de manière générale à propos d'une personne, expliquez pourquoi vous pouvez le faire ou comment vous le faites et lancez 2d6 + Sex Appeal.

Sur un 10+, posez au MC deux questions, sur un 7 - 9, posez une question. Le MC devra répondre sincèrement.

- Comment se porte-elle ?
- Qui sont ses proches ou amis ?
- Qu'est-ce qu'il ne veut pas que l'on sache ?
- Qu'en est-il de sa vie sentimentale et amoureuse ?
- Ou pourrais-je la croiser prochainement ?

Débrouillardise

Lorsque vous avez besoin de quelque chose et que vous jouez de vos talents de débrouillardises pour le trouver, lancer 2d6 + Sex Appeal. Sur un 10+, choisissez 3 options, sur un 7-9, choisissez 2 options, sur un 6-, choisissez 1 option et attendez-vous au pire.

- Vous trouvez ce que vous cherchez sans délai
- Cela ne vous coûte rien pour l'obtenir
- Vous ne courrez aucun risque

Toujours là quand il faut

Quand vous essayez d'aider une personne lors d'un combat, considérez que vous avez obtenu un 10+. Cependant vous ne pouvez utiliser que des armes improvisées par exemple un vase, en plus d'éventuels dégâts vous offrez la possibilité d'agir là tout de suite à un de vos compagnons.

Je connais forcément quelqu'un

Une fois par session, vous pouvez introduire un nouveau Contact supplémentaire.

Equipement de base

- Armes (2 au choix)
 - Coup-de-poing américain (2 PM, allonge, silencieux, petit)
 - Couteaux de lancer (1 PM, proche, discret, infini)
 - Couteau papillon/pliable (1 PM, allonge, discret)
 - Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, bruyant, discret)
 - Revolver, calibre .38 (2 PM, proche, rechargement, petit)
- Possessions (2 au choix)
 - Un porte bonheur
 - Quelque chose d'important que vous avez dérobé/trouvé récemment
 - Deux ou trois passeports (couvert de visas).
 - Un animal de compagnie

Liens

- J'ai une dette envers _____.
- _____ fait souvent l'objet de mes plaisanteries.
- Étrangement, _____ semble être celui en qui je peux avoir le plus confiance.

LE CANDIDE

Manœuvres Spécifiques

La Chance sourit aux audacieux

Vous êtes un sacré chanceux. Vous bénéficiez de ce fait d'une Opportunité supplémentaire par session.

La situation est sous contrôle

Augmentez votre score de Sex Appeal de +1 (max +4).

Toujours le mot pour rire

Lors d'un combat, si vous entreprenez avec succès quelque chose de drôle ou cocasse, en faisant preuve de subtilité ou en décontençant votre adversaire, faites gagner un point de Moral à tous vos alliés, ainsi ragailardis par le burlesque de la situation.

Vous ne pouvez déclencher cette manœuvre qu'une fois par scène

Distraction

Lorsque vous cherchez attirez l'attention d'un public de façon à permettre à vos alliés de faire quelque chose, lancez + Sex Appeal.

Sur un 10+, vous attirez l'attention complète de votre auditoire tant que rien de fâcheux ne vient vous troubler et tant que l'intégrité des personnes présentes dans l'auditoire ne sera pas mise à mal. Pendant ce temps vos alliés auront le champ libre. Sur un 7-9, vous n'attirez pas complètement l'attention de votre auditoire : vos alliés devront Faire face au danger s'ils veulent profiter ainsi de votre distraction. Sur un 6-, si vous attirez l'attention complète de votre auditoire, celle-ci n'est pas vraiment celle que vous recherchiez...

T'inquiète, je vais jeter un oeil

Lorsque vous partez de votre propre chef pour vérifier un endroit (ou quelque chose) de dangereux, gagnez un point de prestige.

Equipement de base

- Armes (2 au choix)
 - Couteau (2-PM, contact)
 - Club de golf, batte de baseball ou batte de cricket (2 PM, allonge, inoffensif, sanglant)
 - Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, bruyant, discret)
 - Fusil de chasse (2 PM, loin, bruyant)
 - Couteau de poche ou couteau suisse (1 PM, allonge, utile, discret)
- Possessions (2 au choix)
 - Différentes notes d'Hôtels.
 - Un étui à cigare ou une flasque d'alcool fort (+1 PM une fois par jour).
 - Un flacon de parfum.
 - Un reste de vos années chez les scouts (un couteau suisse, une boussole...).

Liens

- _____ est un parent éloigné.
- _____ ne me considère pas à ma juste valeur. Je vais lui montrer de quoi je suis capable.
- _____ ne comprend rien à la vie. Vous allez devoir lui apprendre ce qu'elle est vraiment.

LE SAMARITAIN

Manœuvres Spécifiques

Médecine

Lorsque vous soignez quelqu'un ne souffrant pas de blessures et que vous avez de quoi le faire, il regagne 3 points de Moral.

Lorsque vous soignez quelqu'un souffrant d'une blessure ou d'une blessure majeure, lancez 2d6 + Esprit. Sur un 7+, il peut décocher un niveau de blessure immédiatement, et s'il lui en reste encore un autre, il ne pourra le décocher qu'après une bonne nuit de repos. Sur un 10+, il regagne 3 points de Moral. Sur un 7-9, il regagne seulement 1 point de Moral. Sur un 6-, il ne pourra décocher ses niveaux de blessure qu'après une bonne nuit de repos.

Sur un 7+, vous choisissez une des options suivantes :

- Vous pouvez faire comme si vous lui aviez tiré les vers du nez. Posez une question de la liste de la Manœuvre de base.
- Vous pouvez faire comme si vous lui aviez conté fleurette et considérer que vous avez fait une emprise sur lui.

Trousse d'apothicaire

Lorsque vous sortez un objet de votre trousse, décrivez le, indiquez l'usage que vous souhaitez en faire et 2d6 + Esprit. Sur un 7+, ce que vous aviez prévu se produit. Sur un 10+, choisissez 1 ou sur un 7 - 9, choisissez 2.

- Ça ne dure pas très longtemps, vous devez vous dépêcher pour en tirer un avantage
- L'effet est plus important ou plus faible que vous ne l'aviez prévu
- Il y a des conséquences imprévues
- Vous attirez sur vous une attention malveillante

Sur un 6-, préparez-vous au pire.

Scientia potentia est

Augmentez votre score d'Esprit de +3 (max +4).

Diagnostic

Lorsque vous passez du temps en tête à tête avec quelqu'un dans le cadre de vos activités professionnelles, lancez 2d6 + Esprit. Sur un 10+, retenez 2. Sur

un 7-9, retenez 1. Vous pouvez dépenser ce que vous avez retenu, 1 pour 1, pour choisir une des options de cette liste

- Vous apprenez quelque chose d'utile et d'intéressant (directement, par l'observation, ou indirectement, dans la discussion avec lui). Le MC vous dira quoi.
- Il sera votre obligé par la suite.
- Il suivra à la lettre l'une de vos prescriptions.

Lorsque vous auscultez un corps, lancez 2d6 + Esprit. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Pour chaque retenue, vous pouvez poser une des questions suivantes :

- Comment est-il mort ?
- À quand remonte la mort ? En
- Quel était son état émotionnel quand il est mort ?
- Qu'est-ce qu'il me paraît anormal ?

Psychologue

Lorsque vous discutez en tête à tête avec quelqu'un et que vous lui posez une question, lancez 2d6 + Esprit. Sur un 10+, il répondra à votre question et retenez 2. Sur un 7 - 9, il répondra à votre question et retenez 1. Sur un 6-, préparez-vous au pire.

Pour chaque retenue, vous pouvez choisir une des options suivantes :

- Vous pouvez lui poser une autre question à laquelle il répondra honnêtement
- Il vous dira spontanément quelque chose d'intéressant et d'utile sans que n'ayez besoin de poser une question. Le MJ vous dira quoi.
- Vous pouvez lui demander de s'engager à faire quelque chose qui vous est utile. Il tiendra parole.

Equipement de base

- Armes (1 au choix)
 - Couteau de poche ou couteau suisse (1 PM, allonge, utile, petit)
 - Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, bruyant, discret)
- Possessions (2 au choix)
 - Un anneau de votre Fraternité/Sororité étudiante.
 - Un livre de recherches que vous êtes en train d'écrire.
 - Un flacon contenant une fleur inconnue que vous avez trouvée lors de vos dernières aventures.
 - Une correspondance avec un de vos éminents collègues.

Liens

- _____ est un véritable ami.
- _____ vous a apporté une aide précieuse et vous a aidé à sauver une vie.
- Vous respectez _____ pour ses connaissances acquises au prix de maintes difficultés et lui demandez souvent conseil.

LE PRESTIGE

Au fil de ses aventures, chaque Héros va en apprendre davantage sur le monde, gagner en expérience, et par là même s'améliorer. Cette progression est gérée par le biais d'une mécanique particulière, le Prestige.

Le Prestige est, en termes plus simples, un moyen de mesurer les progrès personnels de votre Héros. Cela englobe non seulement une progression en termes de savoir-faire, mais également une progression en terme de savoir-être.

Chaque fois que votre jet de dé indique un 6-, cochez un point de Prestige. De fait, on apprend bien que de ses erreurs.

La Manœuvre Fin de session vous permettra également de pouvoir cocher une ou plusieurs cases de Prestige. Vous vous verrez ainsi récompenser (ou non) de ce que votre Héros aura accompli, mais aussi, et surtout, de la manière dont il s'y sera pris pour le faire. De fait, si vous êtes bien entendu libres de faire ce que vous voulez avec votre Héros, sachez que vous ne serez récompensés que si vous respectez les canons du Pulp.

Quand vous avez rempli les sept cases de Prestige, effacez les coches et choisissez une amélioration dans la liste ci-dessous. Après avoir progressé cinq fois, vous pourrez choisir parmi les améliorations avancées, en plus des précédentes.

Améliorations

- Manœuvre de votre livret
- Manœuvre de votre livret
- +1 en Brutal (Max +4)
- +1 en Sang Froid (Max +4)
- +1 en Esprit (Max +4)
- +1 en Sex Appeal (Max +4)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Améliorations avancées

- +1 dans un attribut au choix (Max +4)
- +1 dans un attribut au choix (Max +4)
- +1 dans un attribut au choix (Max +4)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

EQUIPEMENT

LISTE DES ARMES

- Coup de poing, pied, tête : 1-PM contact
- Arbalète (2 PM, proche, lent)
- Bâton (2 PM, allonge/proche)
- Bâton de dynamite (5 PM, proche, zone, sanglant, destructeur, bruyant)
- Chaîne (1 PM, allonge, zone)
- Club de golf, batte de baseball ou batte de cricket (2 PM, allonge, inoffensif, sanglant)
- Coup-de-poing américain (2 PM, allonge, silencieux, discret)
- Couteau de chasse (2 PM, allonge)
- Couteaux de lancer (1 PM, proche, discret, infini)
- Couteau de poche ou couteau suisse (1 PM, allonge, utile, discret)
- Couteau papillon/pliable (1 PM, allonge, discret)
- Fouet (2 PM, allonge, zone)
- Fusil à pompe (3 PM, proche, sanglant, destructeur)
- Fusil de chasse (2 PM, loin, bruyant)
- Épée (2 PM, allonge, sanglant)
- Garrot (2 PM, personnel)
- Grande épée (3 PM, allonge, sanglant, lourd)
- Grande hache (3 PM, allonge, sanglant, lent, lourd)
- Grenades (4 PM, proche, zone, sanglant, bruyant, destructeur)
- Hache (2 PM, allonge, sanglant)
- Lance (2 PM, allonge, proche)
- Magnum (3 PM, proche, rechargement, bruyant, destructeur)
- Matraque (1 PM, allonge, sanglant)
- Mitraillette (4 PM, proche, zone, bruyant, rechargement)
- Pistolet de poche (2 PM, proche, rechargement, bruyant, discret)
- Poignard (2 PM, allonge)
- Nunchaku (2 PM, allonge, zone)
- Revolver, calibre .38 (2 PM, proche, rechargement, bruyant)
- Stylet (1 PM, allonge, utile, discret)
- Armes improvisée
 - Petites (vaisselle, objet de petite taille ...) : 1-PM
 - Moyennes (chaises, tabouret, objet de taille moyenne...) : 2-PM
 - Grosses (Tables, bancs, objet de grande taille...) : 3-PM

LISTE DES ETIQUETTES

- *Allonge* : efficace à quelques pas de soi.
- *Bruyant* : fait un bruit assourdissant lors de son utilisation.
- *Destructeur* : détruit une partie du décor.
- *Discret* : se cache facilement et nécessite une fouille minutieuse ou spécifique pour être découvert.
- *Encombrant* : difficile à manœuvrer dans des endroits étroits.
- *Endommagé* : l'objet est abîmé, partiellement cassé, ne fonctionne pas comme il faut.
- *Fragile* : casse facilement si on lui applique une pression ou si elle se coince dans quelque chose.
- *Infini* : considéré comme un objet unique. Tant que vous en avez au moins un avec vous, vous pouvez en sortir des nouveaux. On peut toutefois vous confisquer l'ensemble si on vous fouille ou si vous le donnez de votre propre gré.
- *Inoffensif* : ne suscite pas la méfiance.
- *Lent* : cette arme demande un minimum de préparation.
- *Loin* : efficace à portée longue.
- *Lourd* : cette arme est lourde et son maniement est difficile.
- *Personnel* : efficace au corps-à-corps, y compris en cas d'étreinte.
- *PM* : Point de Moral encaissé à l'adversaire.
- *Précieux* : finement ciselé, décoré de dorure et de bijoux.
- *Proche* : efficace à portée courte, au-delà de la simple allonge mais pas trop loin.
- *Recharge* : vous devez prendre le temps de recharger pour pouvoir l'utiliser de nouveau, vous ne pouvez vraisemblablement rien faire d'autre pendant que vous faites cela.
- *Sanglant* : les effets de cette arme sont violents et provoquent toujours une effusion de sang.
- *Solide* : de facture résistante il est difficile de briser une telle arme.
- *Utile* : cette arme n'est pas uniquement conçue pour se battre.
- *Zone* : touche toutes les personnes et les objets dans un rayon autour de son impact.

LE LIVRE DU MC

LES OBJECTIFS

En tant que MC, votre rôle consiste à :

- Décrire un univers “pulp” trépidant.
- Offrir aux Héros une vie d'aventures rocambolesques.
- Jouer pour voir ce qui va se passer.

Ces objectifs constituent le cap que vous devez tenir lors de vos sessions de jeu.

Toujours dire

Les Objectifs du MC étant posés, il importe que vous parliez toujours :

- En suivant les principes (voir ci-dessous).
- En suivant les règles.
- En suivant vos notes de partie.
- En étant honnête.

PRINCIPES DU MC

Les Principes sont des outils spécifiques mis à votre disposition afin de vous aider à remplir vos objectifs. De fait, il s'agit des bonnes pratiques à mettre en œuvre quand vous devez contribuer à la fiction, que ce soit pendant la préparation de l'Intrigue entre les parties, pendant la conversation à la table ou lorsque vous enclenchez l'une de vos Manœuvres.

Vos Principes en tant que MC sont les suivants :

- Dépeignez le parfum d'une époque.
- Donnez du rythme à vos parties.
- Soyez fan des Héros.
- Parlez aux Héros et non aux joueurs.
- Agissez selon la fiction.
- Utilisez les Manœuvres de MC sans prononcer leurs noms.
- Posez des questions et rebondissez dessus.
- Donnez un nom à tout le monde / chaque lieu.
- Pensez à ce qui se passe hors champ.
- Construisez une mythologie cohérente du monde au fil des parties.
- Confrontez les Héros à l'adversité, mais soyez généreux en retour.

- De temps à autre ne prenez pas la décision vous-même.
- Dites aux joueurs ce qu'il risque de se passer.

MANŒUVRES DU MC

Les Manœuvres du MC vous permettent d'introduire de certaines complications face à ce que les Héros entreprennent dans la fiction. C'est un moyen qui vous est donné afin de pimenter l'histoire à certains moments.

En effet, vous ne déclenchez vos Manœuvres que les cas suivants :

- Lorsque les joueurs sont passifs, qu'ils se tournent vers vous car ils ne savent pas comment faire avancer l'histoire ou qu'ils attendent une réponse de votre part.
- Lorsque les joueurs vous servent une opportunité sur un plateau.
- Lorsqu'un Héros fait un 6- sur les dés.

Vos Manœuvres doivent idéalement amener la possibilité d'autres Manœuvres, que ce soit les vôtres ou celles des joueurs, de nouveaux rebondissements. Elles doivent naturellement faire escalader la tension.

Vos Manœuvres sont les suivantes :

- Annoncer une complication à venir
- Faire perdre des points de Moral aux Héros
- Séparer les personnages
- Placer les Héros face à un choix difficile
- Confisquer, endommager ou déclencher les défauts leur équipement
- Retourner une action contre les Héros
- Piéger les Héros
- Déclencher une catastrophe
- S'en prendre aux Pnjs
- Faire empirer la situation

LE GUIDE DE L'AVENTURE

En tant que MC, c'est à vous que revient la tâche de donner du corps à une belle aventure digne de ce nom. Cela ne signifie pas qu'il vous faille la développer entièrement de votre côté et la resservir telle quelle aux joueurs. Rappelez-vous que vous jouez pour voir ce qu'il va se passer. Il s'agit plutôt d'agencer certains éléments bien particuliers afin de poser le cadre général de votre aventure.

Pour ce faire, suivez simplement la procédure suivante et déterminez grâce aux tables suivantes un *Pitch*, une *Région* et une *Civilisation*, le *Cœur d'Aventure*, une *Accroche*, des *Indices*, des *Obstacles*, un *Méchant*, un *Plan de Méchant*, un *Déroulé*, des *Pnjs* et des *Décors*.

Petite remarque avant de commencer

Chacune des tables suivantes est constituée de diverses propositions afin de poser tous les éléments essentiels de l'Aventure. Quelle que soit la manière dont vous les utiliserez (choisir directement ou laissez le hasard choisir pour vous), voyez-y avant toutes choses des sources d'inspiration que vous pourrez vous utiliser comme bon vous semble.

LE PITCH

Il s'agit là tout simplement du thème de l'Aventure. Outre la couleur particulière que cela pourra apporter à l'Aventure, cela devrait vous permettre de lui donner une direction à partir de laquelle se construira la fiction.

Choisissez une des options suivantes ou lancez 2d6-1 :

- | | |
|---------------------|--------------|
| 1. Chasse à l'homme | 7. Portail |
| 2. Course au Trésor | 8. Poursuite |
| 3. Où sommes-nous ? | 9. Safari |
| 4. Effraction | 10. Survie |
| 5. Escorte | 11. Trésor |
| 6. Exploration | |

- Chasse à l'Homme : Les Héros sont chargés de retrouver quelqu'un. Mais ils ne sont pas les seuls.
- Course au Trésor : Quelque chose est caché quelque part et il faut le trouver avant quelqu'un.
- Où sommes-nous ? : Les Héros sont transportés à un endroit étrange. Ils doivent comprendre où ils se trouvent, comment ils sont arrivés là, pourquoi et comment s'en échapper.
- Effraction : Les Héros doivent entrer dans un endroit dangereux et s'emparer de quelque chose ou de quelqu'un.
- Escorte : Quelqu'un ou quelque chose doit être conduit quelque part.
- Exploration : Les Héros explore un territoire inconnu et dangereux.
- Portail : Quelqu'un cherche quelque chose pour ouvrir un portail vers une Dimension Infernale ou invoquer un ancien dieu.
- Poursuite : Des Méchants sont arrivés et ont fait des Méchantes Choses. Les Héros n'ont rien pu empêcher. Les Méchants ont réussi à s'échapper, et les Héros ont réussi à les prendre en chasse.
- Safari : Les Héros sont en expédition de chasse, pour capturer ou tuer une créature.
- Survie : Les Héros s'échouent dans un endroit bizarre, et doivent survivre.
- Trésor : Les Héros ont entendu parler d'une ruine où il y aurait un trésor. Ils doivent l'explorer et s'occuper de certaines choses pas naturelles pour s'emparer du trésor.

Vous pouvez bien entendu entrecroiser plusieurs Pitches pour créer celle qui vous convient.

RÉGION & CIVILISATION

Déterminez l'endroit où se déroulera l'aventure et la civilisation auquel sera relié le Cœur d'Aventure.

Choisissez une des options suivantes ou lancez 2d6-1 :

1. Amérique du Sud (*Incas, Mayas, Aztèques, Toltèques, Jivaros, Espagnols*)
2. Amérique du Nord (*Apaches, Sioux, Hurons, Vikings, Pères Fondateurs*)
3. Europe du Nord (*Saxons, Chevaliers Teutoniques, Vikings, Pictes, Celtes*)
4. Europe du Sud (*Romains, Minoens, Mycéniens, Gaulois, Civilisation Hellénistique*)
5. Europe de l'Est (*Russes, Daces, Magyars, Huns, Tatars*)
6. Afrique du Nord (*Égyptiens, Hittites, Nubiens, Ottomans, Carthaginois*)
7. Afrique Subéquatoriale (*Zoulous, Masais, Akas, Gnaouas, Sandawes*)
8. Proche et Moyen Orient (*Perses, Juifs, Chrétiens, Templiers, Arabes*)
9. Asie (*Japonais, Chinois, Cambodgiens, Hindous, Mongols, Tibétains*)
10. Océanie (*Aborigènes, Papous, Maoris, Polynésiens, Colonisation Européenne*)
11. Autre (*Prophètes, Atlantide, Terre Creuse, Extra-Terrestre, Civilisation Pré-Humaine*)

LE CŒUR D'AVENTURE

Le Cœur d'Aventure constitue l'objet même de l'Aventure. Il correspond au quelque chose ou au quelqu'un de votre Pitch.

S'il s'agit de quelque chose, choisissez une des options suivantes ou lancez 2d6-1 :

1. Une ou des reliques
2. Une arme sacrée
3. Un objet mythique (pierre philosophale, corne d'abondance, fil d'Ariane, St Graal...)
4. Un ou des bijoux (Bagues, collier, broche, tiare, couronne, sceptre...)
5. Une créature surnaturelle
6. Un monument, une tombe
7. Un livre, manuscrit, rouleau de papyrus, tablettes
8. Un objet d'Art (Statuette, Coupe, Coffre, Urne...)
9. Une plante inconnue
10. Un animal sacré
11. Un lieu mythique (El Dorado, Fontaine de Jouvence...)

Si besoin, déterminez ensuite les effets conférés par cet objet. Choisissez une des options suivantes ou lancez 1d6 :

1. Puissance Divine
2. Pouvoir spécial (métamorphose, invincibilité, contrôle...)
3. Immortalité
4. Accomplissement d'une prophétie
5. Invocation d'une ou plusieurs créatures occultes
6. Informations pour la suite (dans le cas d'une aventure de campagne)

S'il s'agit d'un quelqu'un, choisissez une des options suivantes ou lancez 1d6 :

1. Un Élu
2. Un Héritier
3. Un Gardien
4. Un Prophète
5. Un détenteur de pouvoirs particulier
6. Une victime sacrificielle

Imaginez une histoire, une légende, une prophétie, un mythe autour du Cœur d'Aventure. Ou reprenez en une déjà existante et adaptez-la à votre sauce.

L'essentiel, c'est que les choses soient simples et exotiques, avec éventuellement une petite touche de surnaturel.

Partant de là, faites le lien avec les éléments du Pitch que vous avez choisi précédemment.

ACCROCHES

Les accroches constituent ce qui va faire que les Héros vont se lancer dans l'Aventure.

A partir de ce que vous avez imaginé jusqu'à présent, choisissez une des options suivantes ou lancez 1d6 :

1. Les Héros sont missionnés par quelqu'un pour faire quelque chose.
2. Les Héros trouvent quelque chose qui les lancent sur autre chose.
3. Quelqu'un demande de l'aide aux Héros.
4. Les Héros assistent ou participent malgré eux à quelque chose.
5. L'un des alliés des Héros est retrouvé mort.
6. Quelque chose impliquant les Héros a disparu.

LES INDICES

Il s'agit d'informations qui seront délivrées ça et là au Héros au cours de l'Aventure et qui vont leur permettre de faire avancer la fiction. Prévoyez 2 à 3 Indices par Aventure.

Choisissez une des options suivantes ou lancez 1d6 :

1. Une carte, un plan
2. Un livre, un manuscrit, des tablettes
3. Des inscriptions sur un monument, une tombe, un objet, au pied d'une statue...
4. Une clé (au propre comme au figuré)
5. Un passage
6. Un carnet rempli de notes, un journal intime, un dossier de recherche...

Il peut également s'agir de quelqu'un ou d'un groupe en possession de quelque chose (un objet, une information...). Dans ce cas, définissez de qui il s'agit en utilisant la procédure de création d'un Pnj (Cf. ci-après).

Voyez comment vous pouvez intégrer vos Indices à votre Aventure. Ne vous demandez pas comment les Héros vont faire pour les trouver. Ça, c'est leur job. Contentez-vous simplement d'imaginer ce qu'ils peuvent être, ce qu'est leur utilité pour la suite et éventuellement où ils se trouvent, ou du moins dans quels types de lieux ils pourraient se trouver...

En cours de session, distillez les Indices ça et là, en fonction de ce que les Héros feront ou ne feront pas. Bien entendu, veillez à rester cohérent et que les choses fassent sens.

LES OBSTACLES

Avant de parvenir à leurs fins, les Héros verront se dresser devant eux divers Obstacles. Prévoyez 2 à 3 Obstacles par Aventure.

Choisissez une des options suivantes ou lancez 2d6-1 :

1. Une tribu autochtone
2. Des pièges mécaniques (Cf. Table suivante)
3. Une rivière de lave
4. Un labyrinthe
5. Des animaux sauvages (fauves, serpents, rats, fourmis, scarabées...)
6. Un culte ancestral
7. Une créature surnaturelle (momie, loup-garou, esprit divin...)
8. Des sables mouvants
9. Des rapides
10. Le décor en lui-même (Jungle impénétrable, Désert aride...)
11. Un précipice

Pièges

Choisissez une des options suivantes ou lancez 1d6 :

1. Sol qui se dérobe sous les pieds du Héros (trappe, dalle pivotante, une pierre qui se détache...)
2. Projectiles empoisonnés
3. Quelque chose tombe sur le Héros
4. Quelque chose provoque la destruction d'une partie ou de tout le décor
5. Enchevêtrement (filets, végétation...)
6. Le Héros se retrouve face à des animaux sauvages (scarabées, fourmis, serpents, rats...) ou à des créatures surnaturelles (momies, statues animées, esprits gardiens...).

Comme nous vous invitons à le faire pour les Indices, voyez comment intégrer ces Obstacles à votre Aventure. Là encore, ne vous demandez pas comment les Héros vont faire pour les surmonter. C'est à eux de se débrouiller. Contentez-vous d'imaginer ce que seront ces Obstacles, ce que pourront être leurs effets et éventuellement où ils se trouveront...

LE MÉCHANT

Chaque Aventure possède ses méchants, ne serait-ce que pour mieux faire ressortir les qualités des Héros. Il se placera en rival machiavélique des Héros, convoitant la même chose qu'eux, mais avec des intentions beaucoup moins nobles.

- Définissez-le, à partir des tables suivantes, en lui conférant un *Archétype*, une *Motivation*, un *Trait de caractère*, des *Moyens d'action* et un *Talon d'Achille*.
- Donnez-lui ensuite une nationalité et un nom.
- Définissez 3 détails bien particuliers qui vous serviront à le décrire (apparence, odeur, particularité...).
- Faites-en enfin un Loup Solitaire ou le membre influent d'une *Société Secrète / Tribu*.

Archétype

Choisissez une des options suivantes ou lancez 1d6 :

1. Séduisant
2. Fou
3. Torturé
4. Fourbe
5. Discret
6. Très très Méchant

Motivation

Choisissez une des options suivantes ou lancez 1d6 :

1. Le pouvoir
2. La vengeance
3. Servir ses intérêts ou ceux de la Société Secrète / Tribu à laquelle il appartient.
4. Faire le Mal pour mieux servir une divinité ancienne / inconnue
5. Être reconnu et être craint
6. Satisfaire un Vice

Traits de caractère

Choisissez une des options suivantes ou lancez 1d6 :

1. Arrogance

2. Fourberie
3. Folie
4. Intelligence
5. Excessif
6. Brutal

Moyens d'action

Choisissez une des options suivantes : Très limités, Limités, Très peu limités, Illimités

Talon d'Achille

Choisissez une des options suivantes ou lancez 1d6 :

1. Une addiction
2. Un vice caché
3. Un objet qui représente quelque chose pour lui et qu'il porte sur lui ou garde à proximité
4. Un animal de compagnie chéri
5. Une croyance
6. Aucune

Société secrète /Tribu

- Nom
- Motivation Générale (Politique, Scientifique, Religieuse, Criminelle...)
- Influence (Locale, Nationale, Internationale)
- Structures (Pyramidale, Féodale, Fédéraliste...)
- Membres (Le Chef, Le Sorcier / Prêtre, Le Guerrier, Le Négociant Le Financier)
- Des Moyens (Très limités, Limités, Très peu limités, Illimités)
- Etiquette (Savages, Fanatiques, Pacifiques, Mafieux, Brutaux...)

A partir des éléments que vous venez de définir, reliez le Méchant au Pitch que vous avez choisi en vous posant les questions suivantes:

- Quel est le plan final du Méchant ?
- Comment compte-t-il s'y prendre pour parvenir à ses fins ?
- A qui va-t-il éventuellement devoir rendre des comptes ?
- Où en est-il dans l'avancée de son plan ?
- Quelles sont ses sources ?
- A quoi ne s'attend-il pas ?

LE DÉROULÉ

Vous disposez à présent de tous les principaux éléments de l'Aventure. Prenez alors un peu de recul afin de les relier les uns aux autres. Agencez alors le tout de manière cohérente sous forme d'un déroulé de six étapes distinctes, dans l'ordre où les choses peuvent advenir.

Bien entendu, il ne s'agit pas de prévoir ce que vont faire les Héros. N'oubliez jamais que vous jouez pour voir ce qu'il va se passer. Voyez plutôt ce déroulé comme une manière de structurer l'Aventure en une série de choses que les Héros pourraient être amenés à entreprendre ou d'événements qui pourront se produire indépendamment d'eux.

A chaque étape, déterminez :

- Une zone géographique : une région, une ville, un monument...
- Un objectif : Quelque chose que les Héros ont à faire, à trouver, à surmonter
- Des décors : une rue bondée, un chantier archéologique, des souterrains...
- Des embûches : un des Obstacles déterminés précédemment, une confrontation avec le Méchant et ses sbires...
- Des Pnjs

De fait, il s'agit d'imaginer dans les grandes lignes une mise en situation particulière afin de provoquer une réaction de la part des Héros. Le reste devrait suivre naturellement...Le déroulé que vous aurez ainsi élaboré vous permettra de disposer, au cours de vos parties, d'un socle cohérent sur lequel vous appuyer afin de répondre aux éventuelles questions des autres joueurs et d'envisager ce qu'il peut advenir.

Il y a toutefois de fortes chances pour que les choses ne se produisent pas forcément tel que vous aurez pu le envisager dans votre déroulé. En effet, vous ne pouvez pas présupposer de ce que les Héros vont faire. Aussi, soyez souples, et laissez-vous une certaine latitude en réenvisageant au fur et à mesure les étapes restantes de votre déroulé. Il ne sert à rien de forcer l'histoire à aller dans un certain sens si rien ne concorde. Ne forcez jamais le sens de l'histoire, et voyez toujours les choses en fonction de l'avancée des Héros, des Indices en leur possession, de leurs relations avec tel ou tel Pnj ou de leurs confrontations avec le Méchant et ses sbires... Tenez compte également de ce qu'élaboreront les autres joueurs de leur côté pendant la partie. .

Le passage d'une étape à une autre est laissé à votre appréciation. Généralement, les choses se feront naturellement.

Évitez toute forme de précipitation et laissez toujours le temps aux Héros de donner à chacune des étapes une conclusion satisfaisante au niveau fictionnel avant de passer à la suite.

LES PNJ

Il s'agit là de tous les personnages que les Héros seront amenés à croiser lors de leurs aventures.

Il existe deux types de Pnjs, selon leurs rôles et leur importance dans la fiction.

- **Les Figurants** : Tous les Pnjs n'ayant qu'un impact réduit, voire insignifiant, sur la fiction. Il s'agira de l'ensemble des anonymes dont la présence viendra émailler les pérégrinations des Héros. Ils ne seront que des éléments épars de l'Aventure considérée dans sa globalité. Pris tels quels, ils ne constitueront que des obstacles ou des facilitateurs : ils ne seront ni une vraie menace (même si, par la force des choses, ils pourront donner du fil à retordre aux Héros), ni d'une aide fondamentale (même s'ils peuvent se montrer utiles).
- **Les Seconds Rôles** : Tous les Pnjs ayant un impact majeur sur la fiction. Ils seront les principaux protagonistes de l'Aventure, soit en tant qu'adversaires, soit en tant qu'alliés. Et si d'aventure ils ne devaient intervenir qu'à la périphérie de l'histoire, ils n'en constitueront toutefois pas moins des personnalités suffisamment importantes pour que les Héros soient amenés à percevoir en eux une menace ou une aide substantielle.

Le type d'un Pnj peut évoluer au fil des sessions de jeu. Il peut intervenir dans un premier temps en tant que Figurant, puis, selon l'importance qu'il sera susceptible de prendre pour les Héros, peut tout à fait devenir un Second Rôle. Soyez attentif à l'importance que donne les joueurs à ces Pnjs pour ajuster leur niveau.

Suivez les étapes suivantes pour créer votre Pnj :

- Donnez-lui une nationalité et un nom.
- Déterminez s'il est un allié, un ennemi ou s'il est neutre.
- Décidez s'il s'agit d'un Figurant ou d'un Second Rôle.
- Trouvez-lui une motivation. Décrivez ce qui anime ce Pnj en quelques mots ou en une phrase. Donnez-lui une motivation claire qui sert ses intérêts.
- Définissez 3 détails bien particuliers qui vous serviront à le décrire (apparence, odeur, particularité...).
- Si possible, conférez-lui un trait particulier (une voix, un tic, des manières spéciales, une odeur, une attitude...).

- Déterminez enfin son nombre de points de Moral. A titre indicatif, ce nombre oscille entre 1 et 3 pour les Figurants, 4 et 8 pour les Seconds Rôles. Bien entendu, le MC est libre d'adapter selon les nécessités de la fiction.

Techniquement parlant, le MC ne jette jamais de dés. La gestion d'un Pnj est purement narrative. Il peut donc entreprendre tout ce qui lui est possible, dans la mesure où cela reste cohérent. Lorsqu'un Pnj a perdu tous ses points de Moral, il est mis hors de combat. S'il perd plus du double de ses points de Moral, il trépassé.

Manœuvres de Figurants

- Délivrer une information tronquée, mensongère ou totalement erronée.
- Déclencher une situation cocasse.
- Être un poids mort.
- Affronter les Héros.
- Présenter une offre, avec un prix à payer.
- Faire passer un message.
- Être présent au mauvais endroit au mauvais moment.
- Cacher la vérité.

Manœuvres de Second Rôle

- S'en prendre à un allié.
- Mettre un innocent en danger.
- Corrompre un allié.
- Appeler les Héros à la rescousse.
- Faire appel à des subalternes ou des sous-fifres.
- Comploter contre les Héros.
- Faire appel à un de ses alliés, méchant lui-aussi.
- Affronter directement les Héros.
- S'emparer de quelqu'un ou de quelque chose.
- Fanfaronner et peut être leur révéler un secret.
- Exiger quelque chose ou quelqu'un.
- Fuir malgré les obstacles.
- Utiliser un pouvoir surnaturel

Bien entendu, vous pouvez imaginer vos propres Manœuvres de Pnjs lors de la phase de création. Cela leur conférera plus de profondeur.

N'oubliez jamais que quels qu'ils soient, les Pnjs ne sont pas les héros de la fiction. Ils sont là seulement pour faire avancer l'histoire, pour s'opposer aux Héros ou pour les aider. En un mot, ils font partie du décor.

LES DÉCORS

Les Décors viennent poser un cadre général et apporter ainsi une certaine couleur aux Aventures dans lesquelles se retrouveront plongés les Héros.

Il s'agit des endroits où seront cachés les Indices, où se dresseront les Obstacles, où les Héros trouveront ce qu'ils recherchent, où le Méchant opérera...

Prévoyez un Décors par étapes du Déroulé, selon l'atmosphère que vous souhaitez donner à votre Aventure.

- En premier lieu, déterminez un décor général. Choisissez une des options suivantes ou lancez 2d6-1 :

1. Une jungle	7. Un marais
2. Un désert (sable, roche...)	8. Une ville bondée
3. Une île perdue	9. La toundra
4. Une savane	10. La banquise
5. Une montagne	11. Une étendue d'eau (un lac, un lagon, une cascade)
6. Un volcan	
- Définissez ensuite un lieu spécifique dans lequel se déroulera l'action. Choisissez une des options suivantes ou lancez 4d6-3:
 1. Des vestiges archéologiques (pyramide, temple, mégalithes...)
 2. Un palais, un château, un manoir, un domaine, une hacienda
 3. Des souterrains, une grotte, une mine, des égouts, des catacombes
 4. Une place de marché
 5. Un port, des docks, un bateau
 6. Un musée, une bibliothèque, une école
 7. Un village autochtone
 8. Un lieu consacré (Eglise, temple, monastère, cimetière...)
 9. Un casino, un night-club
 10. Un endroit abandonné (village, maison, cabane...)
 11. Un camp militaire
 12. Un hôtel de luxe / un boui-boui infâme
 13. Un bâtiment officiel (palais présidentiel, ambassade...)
 14. Une boutique d'antiquité
 15. Un hôpital, un dispensaire
 16. Un théâtre, un opéra, un cinéma
 17. Une falaise, un précipice
 18. Une maison close

19. Un laboratoire secret
20. Un pont, une falaise, un précipice
21. Des plantations

Traitez vos Décors comme des Pnjs à part entière. Tout comme ces derniers, ils pourront venir tour à tour aider ou entraver la marche des Héros.

Comme indiqué précédemment dans le Guide de l'Aventure :

- Déterminez un environnement général et un lieu spécifique.
- Donnez-lui ensuite un nom.
- Déterminez si c'est un lieu hostile, hospitalier ou neutre.
- Trouvez-lui une motivation. Tout comme les Pnjs, chaque lieu a en effet ses propres motivations. Lorsque vous créez un décor, pensez à ce qui attend les Héros. L'intention d'une jungle obscure pourra être de leur tendre un traquenard. Un précipice essaiera de les faire tomber. Un dédale de souterrains cherchera à les égarer. Et il y a de fortes chances que l'hôtel de luxe dans lequel ils séjourneront leur permettra de se ressourcer.
- Définissez 3 détails bien particuliers qui vous serviront à le décrire (apparence, odeur, particularité...).

Manœuvres de décors

- Présenter un danger
- Révéler quelque chose
- Dissimuler quelque chose
- Entraver le passage
- Piéger quelqu'un
- Créer un sentiment particulier
- Prendre ou donner quelque chose
- Créer une situation rocambolesque

JOUER EN CAMPAGNE

Une campagne est une histoire qui s'étend sur plusieurs aventures. C'est un arc narratif qui va se développer petit à petit en arrière-plan et qui va ainsi servir de fil conducteur à tout ce qui pourra causer des problèmes aux Héros sur le long terme. A titre de comparaison, si l'on considère qu'une aventure représente un épisode de série télévisée, la campagne correspond à la saison complète.

Une campagne se gère à peu près de la même manière qu'une aventure. De fait, elle ne diffère des simples aventures que par le fait qu'elle va s'étirer dans le temps et se révéler seulement petit à petit aux Héros.

Déterminez comme indiqué précédemment :

- Une Pitch de Campagne
- Une Région et une Civilisation (où prendra lieu le grand final)
- Un Cœur de Campagne
- Un Grand Méchant
- Un Déroulé Général

Rien ne vous oblige à tout détailler immédiatement. Il vous arrivera de n'avoir qu'une poignée d'idées pour commencer. De fait, cela n'est pas un problème. Notez ce qui vous passe par la tête dans un premier temps et complétez par la suite. La tournure que prendront les événements au cours des premières sessions vous ouvrira progressivement des possibilités plus intéressantes que ce que vous pourriez envisager sans avoir encore jouer.

A partir de là, créez normalement chacune de vos aventures au fil des sessions de jeu, en déterminant à chaque fois chacun des items nécessaires indiqués précédemment.

Veillez simplement à relier vos aventures au Pitch de Campagne. Si le lien pourra n'être qu'une vague allusion lors de la première aventure, étoffez vos indices par la suite. Développez également le Déroulé Général, en articulant les différentes étapes en fonction de ce qui se passe dans la fiction et du jeu des autres joueurs. Au besoin, considérez chacune d'entre elles comme une Aventure à part entière.

EXEMPLE DE CRÉATION D'AVENTURE

Le MC n'a aucune idée préconçue. Aussi va-t-il se prêter au jeu et suivre la procédure de création d'Aventure en lançant les dés et laisser faire le hasard.

- *Pitch : Portail*
- *Région & Civilisation : Afrique du Nord / Carthage*
- *Cœur d'Aventure : Objet d'art / Invocation*
- *Accroche : Quelqu'un demande de l'aide aux Héros*
- *Indices : Des inscriptions sur un monument / Un carnet de notes*
- *Obstacles : Pièges (destruction du décor) / Animaux sauvages*
- *Méchant : Amir Hassein Abbasi (Perse) / Fou / Motivé par le pouvoir / Fourbe / Vice Caché / Moyen très peu limités / Loup Solitaire (pour le moment)*

Partant de là, le MC tente d'articuler les éléments ainsi obtenus.

La Légende

Lilith est une ancienne princesse carthaginoise, devenue une magicienne immortelle versée dans les arts occultes. Œuvrant dans l'ombre, elle supervise l'expansion de Carthage, jusqu'à son affrontement avec l'Empire Romain. Après plus d'un siècle de combat, elle fut terrassée par un grand prêtre romain, qui, à défaut de pouvoir la tuer, parvint à lancer un puissant sortilège afin de l'emprisonner dans une statuette de jade noire. La nuit même, Carthage tombait entre les mains des romains... La Légende raconte que la statuette aurait été alors déposée dans un caveau scellé à jamais quelque part dans le Djebel Nefoussa (Entre la Libye et la Tunisie).

Quelques siècles plus tard...

1922 - Gustave Dumont, un archéologue français ami des Héros, recherche depuis des années la statuette de jade noire. C'est pour lui une douce obsession sans aucune mauvaise intention. Récemment, un de ses amis, le professeur Bianco, a découvert lors de fouilles archéologiques dans un ancien monastère de la région de Tyr (Liban) des inscriptions faisant allusion à un caveau. Informé, Gustave décide de se rendre sur place.

Parallèlement, Amir Hassein Abbasi, un riche homme d'affaires Persan, s'intéresse lui aussi à la légende de la statuette de jade noire et au pouvoir que pourrait lui conférer Lilith une fois invoquée. Il entend parler des recherches de Gustave, qu'il tente de le soudoyer, puis se montre plus pressant, mais sans

succès. Il parvient tout de même à soudoyer Reda, le secrétaire particulier de Gustave, qui lui sert alors d'informateur.

Alors qu'il se trouve à étape à Istanbul, Gustave s'aperçoit qu'il est suivi par les hommes d'Amir. Craignant que son carnet de notes ne tombe entre les mains de ce dernier, il décide de le cacher dans la Cathédrale Ste Sophie. Il fait ensuite appel aux Héros en leur envoyant un télégramme codé, où est indiqué où se trouve son carnet. En sortant du bureau de poste, il est enlevé par les sbires d'Amir...

Déroulé

1 - Istanbul	• Objectif : Retrouver le carnet de notes / Gustave • Lieux : Ste Sophie, la casbah, le Bosphore • Embûches : les sbires d'Amir • Pnjs : Reda / Ahmed (Sbire)
2 - Tyr	• Objectifs : Trouver le Professeur Bianco • Lieux : Université, Grand Hôtel • Embûches : Rencontre avec Amir en personne • Pnjs : Pr. Bianco / Gustave / Amir
3 - Monastère	• Objectifs : Lire les inscriptions • Lieux : Chantier archéologique • Embûches : Petite secousse sismique et nuée de rats • Pnjs :
4 - Tripoli	• Objectif : Organiser l'expédition dans le désert • Lieux : Capitainerie, casbah • Embûches : Les autorités locales, soudoyées pas Amir • Pnjs : Kamel Azoulay (Policier)
5 - Désert	• Objectifs : Traverser l'endroit • Lieux : Vastes étendues, Oasis • Embûches : Tribu Bédouine • Pnjs : Driss (Chef de Tribu)
6 - Caveau	• Objectifs : Trouver la statuette de jade noire • Lieux : Ruines / Souterrains • Embûches : Pièges (effondrement) • Pnjs : Amir et ses hommes

Prévoir de glisser un Indice de Campagne. Des inscriptions sur un des murs de la nécropole dans laquelle est entreposée la statuette, faisant allusion à une civilisation ancienne d'hommes serpents aujourd'hui disparue.

INSPIRATIONS

INSPIRATIONS LUDIQUES

- Apocalypse World
- Noblesse Oblige
- Monster of the Week
- The Sprawl
- Dungeon World
- Mythos World
- Hollow Heart Expedition
- Cthulhu Pulp

INSPIRATIONS CINÉ / SÉRIES TV

Cinéma

- Jake Cutter, Tales of The Gold Monkey
- Dakota Harris
- Les Aventuriers du bout du monde
- Indiana Jones et les Aventuriers de l'arche perdue
- Indiana Jones et le Temple maudit
- Indiana Jones et la dernière croisade
- Indiana Jones et le royaume du crâne de cristal
- La momie
- Le retour de la momie
- La tombe de l'empereur dragon
- Allan Quatermain et les Mines du roi Salomon
- Allan Quatermain et la Cité de l'or perdu
- Le fantôme du Bengale
- A la poursuite du diamant vert
- Benjamin Gates et le trésor des Templiers
- Benjamin Gates et le livre des secrets
- Tomb Raider
- Tomb Raider : le berceau de la vie

Séries TV

- Frank, Chasseur de Fauves
- Le Monde Perdu
- Young Indiana Jones
- Sydney Fox l'aventurière
- Lovecraft Country

BD

- Tintin
- Blake et Mortimer
- Bob Morane

CRÉDITS

Concept et Écriture : Hasgard & Nyklos Sygore

Illustrations :

- Glen Orbik (Couverture)



© Hasgard & Niklos Sygore 2020

Première moitié du XXème siècle... Un lieu exotique, un héros sûr de lui, des artefacts antiques, une touche de paranormal, une bonne dose d'action et des méchants vraiment méchants... Allez-y... lâchez-vous... Soyez Pulp !!!

