

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 (Phi) 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 *Convaincre quelqu'un* 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.

Si 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 appris quelque chose de nouveau et d'important concernant l'un des Héros ?
 - Avons-nous collectivement agi de manière honorable ?
 - Avons-nous fait preuve d'audace ?
- Désignez, chacun votre tour, le Héros vis à vis 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 Phjs. 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 (Phj) 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 (Phj) 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 (Phj) 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 (Phj) 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.

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 Tenter le Diable.

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 vous poussez pour aller plus vite, sauter un obstacle ou passer en force, lancez 2d6 + Brutalité.
- Si vous faites une manœuvre compliquée, une acrobatie ou une cascade, lancez 2d6 + Sang Froid.
- Si vous cherchez à vous cacher, à être discret ou que vous utilisez une ruse pour tromper vos adversaires, lancez 2d6 + Esprit.

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.

Hommages Posthumes

Si vous trépez, 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, faites un jet sous Gaillard. Sur un succès, vous pouvez décocher la case blessure Mineure. Si Succès Total, vous regagnez 2 points de Moral. Sur un Revers de Fortune, 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 :

- Si l'agit d'un Héros, laissez-le effectuer la manœuvre de Médecine.
- Si l'agit d'un Phj, faites un jet sous Gaillard. Sur un succès, 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 Succès Total, vous regagnez 2 points de Moral. Sur un Succès Partiel, vous en regagnez seulement 1. Sur un Revers de Fortune, vous ne pourrez décocher vos niveaux de blessure qu'après une bonne nuit de repos.