

*Si étrange est la nuit sous les étoiles noires
Si étranges les lunes tournant au ciel du soir
Mais plus étrange encore
Est Carcosa
Robert W. Chambers, Le Roi en Jaune*

Licence et attribution

Black Stars Rise by Sage LaTorra & Adam Koebel is licensed under a [Creative Commons Attribution 3.0 Unported License](#).

Traduction Française : Aymeric Besset, Nicolas Schott

De quoi s'agit-il ?

*C'est un jeu où des gens normaux sont pris dans les étranges et sombres vérités de l'univers. Il est basé sur *Dungeon World* et par extension *Apocalypse World*.*

*Ce document est incomplet. Il part du principe que vous avez lu *Apocalypse World* (et/ou *Dungeon World*, *Monsterhearts*, *Sagas of the Icelanders*). Ce document se contente de décrire en quoi ce jeu diffère d'AW. Si vous n'êtes pas familier avec ce type de jeu, vous pouvez lire gratuitement *Dungeon World* à l'adresse suivante :*

<http://book.dwgazetteer.com> (ici en français :

http://dungeonworld-fr.blogspot.fr/p/blog-page_25.html)

*Voici une bonne manière de décrire l'activité de vos personnages ; vous voyez la manière dont, dans *X-Files*, Mulder et Scully se retrouvent toujours en différents lieux où des choses étranges se produisent? Vous allez jouer des gens dans un de ces endroits, mais Mulder et Scully ne viendront jamais à la rescousse pour vous sauver la mise. Bonne chance.*

Vous aurez besoin d'un MJ et de 3-4 joueurs.

Cadre

Un cadre est le point de départ du jeu. Il donne une idée générale de la situation dans laquelle vont se retrouver les Personnages. Chaque cadre offre des choix au MJ et aux joueurs. Les carrières disponibles sont également indiquées.

Préparation

Jouer à Black Stars Rise nécessite un peu de temps avant de commencer la partie, ainsi qu'une demi-heure à une heure au début de la première partie.

Avant la partie

Avant de s'asseoir pour jouer, le MJ devrait lire ce document. Les joueurs peuvent le lire aussi, s'ils le souhaitent - aucun secret ne sera révélé ici - mais ils n'en n'ont pas besoin. Le MJ aura également besoin d'imprimer du matériel: le Cadre (recto seul), les Actions de base (recto-verso) et les Chocs psychologique (recto seul).

Présenter le Cadre

Le MJ présente le Cadre qu'il a choisi. Il devrait s'assurer d'aborder ces deux points-clés :

- Les personnages-joueurs sont des gens normaux n'ayant eu aucun contact avec quoi que ce soit pouvant être qualifié de surnaturel*
- Les personnages-joueurs sont happés dans le Cadre ; l'objectif est de voir comment ils s'en sortiront. Ils pourront tenter de s'enfuir, vouloir aller au fond des choses, ou tout simplement faire de leur mieux pour survivre, du moment que cela entre dans la logique du personnage.*

Choisir les Carrières

Chaque joueur choisit une carrière parmi celles disponibles. Quand tout le monde a fait son choix, le MJ récupère les carrières restantes et les attribue à autant de PNJs. Il doit s'assurer qu'au final chaque carrière soit attribuée. Lors de la création des personnages, il devra veiller à trouver des moyens de relier les PJs à ces PNJs. Ces derniers n'ont pas besoin d'être construits comme des PJ, même s'ils sont basés sur une carrière - ils n'ont pas d'attributs, d'actions, etc. Le MJ utilise la carrière pour suggérer le PNJ, mais la fiche de carrière n'est nécessaire que si le PNJ devient un personnage-joueur.

Choisir les attributs

Chaque carrière fournit des instructions sur la façon de définir les trois attributs de base.

Choisir les Actions

Chaque carrière propose une liste d'Actions ; le joueur en choisit deux à la création.

Distribuer les cartes d'Action de base

Le MJ remet à chaque joueur un paquet comportant un exemplaire de chacune des cartes d'Action de base. Celles-ci présentent deux faces : la première est la face normale (sans marque particulière). La seconde est marquée par une éclaboussure et correspond à la face "Blessé(e)". Assurez-vous de distribuer chaque carte face normale vers le haut. Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder l'autre face à moins qu'une Action ou le MJ ne leur dise de le faire.

Faire les présentations

Faites le tour de la table ; chaque joueur présente son personnage. Le MJ ne doit pas hésiter à relancer les joueurs en posant des questions sur tout ce qui lui semble pertinent - où vit leur personnage, as-t-il de la famille, etc.

Définir les relations

Les personnages sont liés les uns aux autres par des relations. Chaque carrière dispose de sa propre liste de relations de base. Inscrivez pour chacune d'elles le nom d'un personnage dans l'espace réservé à cet effet. Les relations seront renforcées en cours de partie et pourront par la suite être utilisées pour aider les personnages à ne pas craquer. Il est possible de citer un PJ ou un PNJ dans ses relations.

Les Actions de base

*L'Action la plus courante est **Prendre un risque**, qui est le pendant de "**Braver le Danger**" dans *Dungeon World* ou "**Agir face au danger**" dans *Apocalypse World*. Elle couvrira la plupart des choses que les joueurs voudront faire.*

***Fournir une aide** à quelqu'un est un cas spécifique de **Prendre un risque** ; Cela accorde généralement +1 à la personne que vous aidez sur un 7+ (avec des complications sur un 7-9). Si une Action vous indique que vous avez un +1 pour aider,*

*cela signifie que vous obtenez +1 pour **Prendre un risque** en aidant quelqu'un d'autre.*

***Tenir le Coup** et **Subir une blessure** sont des Actions de réaction. Elles se déclenchent quand quelque chose arrive aux PJs comme respectivement : faire face à quelque chose d'horrible ou encaisser des dégâts. Un échec sur ces Actions peut avoir de lourdes conséquences pour les PJs.*

***Étudier** est utilisé lorsqu'un personnage étudie soigneusement une personne, un objet ou une situation. **Étudier** représente la logique et la connaissance des personnages: Vous, MJ, êtes les yeux et les oreilles des joueurs ; l'Action **Étudier** représente la connaissance, la déduction et l'intuition de leurs personnages.*

Créer des relations

Chaque personnage joueur est lié à d'autres personnes (PJs ou PNJs). Une relation indique la façon dont les personnages sont connectés. Lors de la création du personnage, votre carrière vous impose un certain nombre de relations que vous devez remplir. À la fin d'une partie, vous pouvez remplacer une relation existante par une nouvelle si vous le désirez.

Charger des relations

*Une relation forte entre deux personnes est appelée **Chargée**.*

*Si, en raison de vos relations, vous prenez volontaire un risque pour quelqu'un ou des mesures pour améliorer vos rapports, cochez la case en face de la relation ; cela signifie qu'elle est **Chargée**.*

*Une relation n'a que deux états, **Chargée** ou non, vous ne pouvez pas cumuler de coche en face d'une relation.*

Dépenser les charges

*Vous pouvez utiliser la coche d'une relation pour relancer jet de **Stable**, vous gardez ensuite le meilleur des jets. Vous pouvez utiliser plusieurs coches (venant de plusieurs relations) si vous le souhaitez. Une fois la coche utilisée, la relation n'est plus **Chargée**.*

Mode de vie & Achats

Chaque carrière donne une idée du style de vie du personnage, de son argent et de ses ressources, tant qu'il occupe son emploi.

Les carrières présentées sont soit notées comme de classe moyenne ou supérieure, mais vous pouvez imaginer que certaines sont plus aidées ou plus pauvres que d'autres, voire même fauchées.

Si un personnage traverse une mauvaise passe (car il est viré, désavoué, absent ou autre), le MJ peut diminuer son style de vie à une catégorie inférieure. Si cela dure un certain temps, le MJ peut supprimer entièrement son mode de vie ; à ce stade, le personnage est probablement fauché et sans le sou.

Quand un joueur veut acheter quelque chose au-dessus de son style de vie, le MJ peut choisir un ou plusieurs des éléments suivants :

- Le mieux que tu puisses te procurer est une version au rabais*
- L'achat de cette chose réduira ton style de vie pour des semaines/mois/années*
- Tu dois d'abord obtenir un prêt, peut-être auprès de _____.*

Dégâts et blessures

Les joueurs vont probablement finir par se battre tôt ou tard contre quelque chose, voir entre eux.

La façon de gérer les armes et les dégâts qu'elles infligent se fait grâce aux dés. La catégorie des armes légères comprend des armes petites ou improvisées: un pistolet, une batte de base-ball, un pied de biche, un couteau. Les armes légères infligent un dé de dégâts.

La catégorie des armes lourdes comprend des plus grandes, plus difficiles à dissimuler, et parfois illégales. Ce sont clairement des armes: un fusil, une épée, une fourche. Les armes lourdes infligent deux dés de dégâts.

La catégorie des armes spéciales rassemble les armes qui ne correspondent à aucune des deux autres catégories: Armes sur véhicules, explosif ou machines industrielles. Elles peuvent faire 3 dés et plus de dégâts. Certaines auront en plus un bonus fixe représenté de cette manière: +x dégâts.

Lorsque vous lancez les dégâts, lancez tous les dés et gardez le meilleur.

Armure

Certains humains (et beaucoup de choses plus étranges) possèdent de l'armure. L'armure réduit les dégâts. Pour les humains, la plupart des équipements classiques tel que des gilets pare-balles ou autre représente tout au plus une armure de 1 (en dehors des protections magiques). L'être humain moyen n'a pas d'armure naturelle.

Dégât sur les PNJs

Chaque PNJ possède un seuil de blessure. Les dégâts en dessous de leur seuil de blessure sont considérés comme relativement mineurs, au-dessus par contre les blessures deviennent sérieuses.

Lorsqu'un PNJ subit des dégâts, on soustrait son armure (le cas échéant). Si au moins un dégât subsiste après l'armure, le PNJ subit une Condition appropriée à la situation, au choix du MJ. Si les dégâts après l'armure sont supérieurs au seuil du PNJ, il subit une condition supplémentaire pour chaque point.

Les conditions peuvent être ce que vous voulez du moment que cela reste logique avec la situation. Une condition peut dans certain cas mettre immédiatement le PNJ hors du combat. Un joueur qui peut utiliser une ou plusieurs conditions à son avantage obtient +1 à tous les jets impliqués (c'est +1, peu importe le nombre de conditions). Un PNJ avec un nombre de conditions égales ou supérieures à son seuil de blessures est presque certainement mort, bien cela puisse se produire avant (s'il a subi une condition "Mourant" et n'a pas été traité, par exemple).

Exemple: Sam tire sur le cultiste fou se jetant sur lui. Il lance ses dégâts et obtient 4 points de dégâts. Le cultiste est un humain typique: armure 0 et seuil de blessure 3. Puisque certains dégâts dépassent l'armure, il subit une condition, et le MJ décide que se sera : "blessé: le sang coule d'une coupure à son front." Les dommages après l'armure dépassant en plus son seuil de 1 point, il subit donc une autre condition et le MJ se décide pour "Désorienté".

Dégâts sur les PJs

Quand un PJ prend des dégâts, le MJ lui dira, suivant la situation, le pire score de dégât de la liste suivante:

- 0 si les attaquants sont des gens non entraînés avec une arme légère*
- 2 si les attaquants sont des gens dangereux avec une arme légère*
- 4 si les attaquants sont des gens non entraînés avec une arme lourde*
- 6 si les attaquants sont des gens dangereux avec une arme lourde*

*Le joueur utilise ce score comme modificateur pour son jet de **Subir une Blessure**. Un résultat possible de l'Action **Subir une Blessure** est d'être blessé.*

*Les blessures sont toujours appliquées aux **Actions**. Quand une **Action** est blessée, retournez-la et affichez la face marquée, une action ne peut pas être blessée de nouveau tant qu'elle n'a pas été rétabli.*

Des soins médicaux, les soutiens psychologiques, ou le passage du temps peuvent permettre à un Action de se rétablir. Sinon, l'action reste blessée de manière permanente. Les détails de la récupération sont décrits sur la feuille de chaque carrière.

Notez que normalement seules les Action de base peuvent être blessées, et que généralement la version blessée est pire pour le joueur que la version standard.

*Exemple: Le cultiste s'approche de Sam et dans son élan, plonge un poignard vers lui. Le MJ estime qu'il s'agit d'une attaque à 0 points de dégâts, Sam utilise alors son action **Subir une Blessure** et lance les dés sans aucun modificateur. Malheureusement, il obtient un 5. Le MJ décrit alors le poignard s'enfonçant dans le flanc de son personnage, et le sang qui commence à couler, puis il demande au joueur de retourner sa carte **Subir une Blessure**. Le joueur retourne alors sa carte **Subir une Blessure** et découvre l'autre côté qui n'est pas à son goût.*

Les chocs psychologiques

Les chocs psychologiques sont peut-être encore plus dangereux que les dommages physiques. Un choc représente un imprévu dans la psychologie du personnage ; comprenez «rompre avec la réalité» ou «craquer». Les cartes de choc psychologique sont imprimées et gardées par le MJ. Quand un joueur subit un choc psychologique suite à une Action, déclenchée par lui ou le MJ, il tire la première carte du paquet. La carte décrit ce qui se passe pour le personnage. Certaines peuvent être instantanées comme peut être avoir perdu quelques heures. D'autres vont subsister, comme une compulsion ou un désordre.

Les chocs psychologiques qui restent peuvent être guéris avec le temps et des traitements, prescrits par le MJ. Bonne chance avec ça. Les humains sont des empilements complexes de mécanismes mentaux irrationnels et mal compris.

Mener une partie

La plupart du temps vous pouvez mener vos parties comme vous le feriez avec Apocalypse World ou Dungeon World. C'est une facilité de vous dire ceci, car beaucoup de choses ont changé mais c'est encore un document de travail. Voici quand même quelques idées importantes :

Poser des questions et utiliser les réponses

Comme pour les autres jeux powered by the apocalypse, continuez bien sûr de le faire, mais pensez soigneusement à ce que vous demandez aux joueurs. Vous pouvez leur demander sans gêne des choses sur la vie courante de leur personnage et sur la banalité de leur quotidien et réutilisez ces réponses dès que possible. Laissez leur décrire leurs biens et leurs relations normales.

Puis, quand ils commencent à plonger dans l'étrange et surnaturel, réduisez leur impact. Posez-leur toujours des questions (sur la façon dont leur personnage réagit ou ce qu'ils n'ont pas envie de voir se produire, etc.), mais ne les laissez pas décrire le Mythe et le surnaturel à votre place. Cela doit être effrayant, inconnu et les submergés.

Tant que les joueurs parlent de banalités et restent dans la normalité vous pouvez leur laisser autant de liberté pour décrire que vous le souhaitez, dans les limites que le cadre leur permet, plus il y en a mieux c'est. Au-delà de la vie normale, c'est votre domaine.

Représenter honnêtement un monde déformé

Votre travail en tant que MJ est de présenter un monde aux joueurs où des gens ordinaires vont voir leur compréhension du monde se déformer en quelque chose de plus bizarre. Notez "déformé", pas "tordu". Le monde peut être tordu, bien sûr, mais plus important encore les déformations et les changements vont être incontrôlables et donc effrayants

Vous n'avez pas besoin de penser à des histoires, des drames ou ce genre de chose. Les personnages sont en équilibre au bord de l'inconnu, des choses intéressantes se produiront forcément.

La première partie

Commencez votre première partie en mettant en scène une bizarrerie envahissante et faites monter la pression. En vous appuyant sur votre cadre, placez sur le chemin des joueurs quelques événements étranges et laissez les jouer leurs personnages respectifs face à la situation. Ils ne sont pas obligés d'enquêter - s'enfuir (ou du moins essayer) est une option possible, mais qui présente ses propres risques. Le Cadre les entraînera dans l'étrange et en sortir ne sera pas une tâche facile.

Faire des triangles de PNJs

Vos Pnjs - aussi bien ceux que vous créez que les carrières inutilisées - sont votre plus grand outil quand vous créez un monde réel prêt à s'effondrer avec entraînant les PJs. Sans Pnjs les PJs ne sont que des curiosités entourées dans un espace vide. Les Pnjs vous permettent d'avoir des jalons qui montre le glissement des PJs vers l'étrangeté ainsi que l'évolution de celle-ci sans que les joueurs n'aient à la confronter directement.

Si toutes les choses bizarres se produisaient sur les PJs, ils deviendraient vite dépassés et complètement coupés de la vie réelle. Confronter vos PNJs avec l'étrange permet de simuler plus une vie normale ; les joueurs sont au milieu des grands événements, mais pas en leur centre. Cela vous permet de distiller l'étrange dans votre monde. Par exemple, comment le barman réagit il quand le truc bizarre dont ses habitués se sont plaints lui arrive aussi ?

Progression

La plupart des progressions de personnage seront descriptifs: si les personnages gagnent de quelque manière que ce soit une nouvelle formation ou un nouveau statut, ils obtiennent les Actions en lien.

Si un personnage accomplit une chose qui lui donne une sensation considérable de victoire (en sauvant quelque chose dont il se soucie, en découvrant le fond d'un mystère), vous pouvez lui donner une Progression. Chaque progression lui permet de choisir une nouvelle Action de n'importe quelle fiche de personnage en jeu. La personne jouant ce personnage a bien sûr la priorité sur le choix. Exemple le médecin et le détective ont tous les deux des avancements et s'ils veulent tous les deux l'action Science Médico-Légal, c'est le docteur qui est prioritaire. L'action faisant partie de sa fiche.

Campagnes

Les campagnes sont constituées d'arcs; Les arcs sont constitués de sessions.

Une session est une séance de jeu, une partie. Généralement on joue les mêmes personnages d'une partie à une autre durant un arc donné, mais si l'un des personnages meurt, le joueur de ce dernier peut créer un nouveau personnage et commencer à le jouer immédiatement.

La première partie et le Cadre permettent de mettre en place quelques événements étranges. La façon dont les joueurs vont traiter ceux-ci (en extrayant leurs personnages de cet événement, en en cherchant la cause, ou d'une autre manière)

constitue un arc. Un arc n'a pas de longueur définie, généralement il s'arrête quand les événements du Cadre posé sont traités, ou tout du moins pour ces personnages. La fin d'un arc est un bon moment pour s'arrêter, mais cela peut aussi être le début d'une campagne. Pour créer une campagne, lancez un nouvel arc avec une nouvelle première partie. Utilisez un nouveau Cadre, de nouveaux personnages, un nouveau lieu, et peut-être même une nouvelle époque. Les personnages des joueurs ne sauront probablement rien des arcs précédents, mais vous, en tant que joueurs et MJ, verrez comment les actions des PJs impactent les autres arcs que vous avez joué. Par exemple, après avoir traité de la mort du vieillard (et des esprits capturés dont il se servait), vous pourriez aller 130 ans dans le passé lorsque le manoir du vieillard est construit dans des circonstances mystérieuses.

En tant que MJ, chaque fois que vous démarrez une nouvelle session ou un nouvel arc, dites-vous que cela se passe dans le même monde que les parties que vous avez déjà jouées. Lentement, au fil du temps, vous développerez un grand schéma ; et les joueurs qui jouent avec vous régulièrement pourront commencer à le voir aussi.

Les Actions de base

Prendre un risque

Quand vous tentez quelque chose de risqué, lancez les dés. Le MJ peut vous dire d'ajouter :

- Robuste si l'action requiert de la force ou de la résistance physique.*
- Vif si l'action requiert de l'intuition ou de la réflexion*
- Stable si l'action requiert de l'endurance mentale ou des nerfs d'acier.*

Sur un

- 10+ : L'action se déroule aussi bien que vous l'espérez.*
- 7-9 : Il y a une complication le MJ peut vous donner un choix difficile à faire.*
- 6- : La prise de risque se retourne méchamment contre vous, le MJ va vous expliquer à quel point.*

Versions blessées

Prendre un risque (Blessé 1)

Quand vous tentez quelque chose de risqué, lancez les dés. Le MJ peut vous dire d'ajouter :

- Robuste -1 si l'action requiert de la force ou de la résistance physique.*

- *Vif si l'action requiert de l'intuition ou de la réflexion*
- *Stable si l'action requiert de l'endurance mentale ou des nerfs d'acier.*

Sur un

- *10+ : L'action se déroule aussi bien que vous l'espérez.*
- *7-9 : Il y a une complication le MJ peut vous donner un choix difficile à faire.*
- *6- : La prise de risque se retourne méchamment contre vous, le MJ va vous expliquer à quel point.*

Prendre un risque (Blessé 2)

Quand vous tentez quelque chose de risqué, lancez les dés. Le MJ peut vous dire d'ajouter :

- *Robuste si l'action requiert de la force ou de la résistance physique.*
- *Vif -1 si l'action requiert de l'intuition ou de la réflexion*
- *Stable si l'action requiert de l'endurance mentale ou des nerfs d'acier.*

Sur un

- *10+ : L'action se déroule aussi bien que vous l'espérez.*
- *7-9 : Il y a une complication le MJ peut vous donner un choix difficile à faire.*
- *6- : La prise de risque se retourne méchamment contre vous, le MJ va vous expliquer à quel point.*

Prendre un risque (Blessé 3)

Quand vous tentez quelque chose de risqué, lancez les dés. Le MJ peut vous dire d'ajouter :

- *Robuste si l'action requiert de la force ou de la résistance physique.*
- *Vif si l'action requiert de l'intuition ou de la réflexion*
- *Stable -1 si l'action requiert de l'endurance mentale ou des nerfs d'acier.*

Sur un

- *10+ : L'action se déroule aussi bien que vous l'espérez.*
- *7-9 : Il y a une complication le MJ peut vous donner un choix difficile à faire.*
- *6- : La prise de risque se retourne méchamment contre vous, le MJ va vous expliquer à quel point.*

Prendre un risque (Blessé 4)

Quand vous tentez quelque chose de risqué, lancez les dés. Le MJ peut vous dire d'ajouter :

- *Robuste -1 si l'action requiert de la force ou de la résistance physique.*
- *Vif -1 si l'action requiert de l'intuition ou de la réflexion*
- *Stable si l'action requiert de l'endurance mentale ou des nerfs d'acier.*

Sur un

- 10+ : L'action se déroule aussi bien que vous l'espérez.
- 7-9 : Il y a une complication le MJ peut vous donner un choix difficile à faire.
- 6- : La prise de risque se retourne méchamment contre vous, le MJ va vous expliquer à quel point.

Prendre un risque (Blessé 5)

Quand vous tentez quelque chose de risqué, lancez les dés. Le MJ peut vous dire d'ajouter :

- Robuste -1 si l'action requiert de la force ou de la résistance physique.
- Vif si l'action requiert de l'intuition ou de la réflexion
- Stable -1 si l'action requiert de l'endurance mentale ou des nerfs d'acier.

Sur un

- 10+ : L'action se déroule aussi bien que vous l'espérez.
- 7-9 : Il y a une complication le MJ peut vous donner un choix difficile à faire.
- 6- : La prise de risque se retourne méchamment contre vous, le MJ va vous expliquer à quel point.

Prendre un risque (Blessé 6)

Quand vous tentez quelque chose de risqué, lancez les dés. Le MJ peut vous dire d'ajouter :

- Robuste si l'action requiert de la force ou de la résistance physique.
- Vif -1 si l'action requiert de l'intuition ou de la réflexion
- Stable -1 si l'action requiert de l'endurance mentale ou des nerfs d'acier.

Sur un

- 10+ : L'action se déroule aussi bien que vous l'espérez.
- 7-9 : Il y a une complication le MJ peut vous donner un choix difficile à faire.
- 6- : La prise de risque se retourne méchamment contre vous, le MJ va vous expliquer à quel point.

Subir une Blessure

Quand vous subissez une blessure le MJ va le décrire et vous indiquer un score de dommages. Lancez 2d6 + Robuste - Dommages.

Sur un :

- 10 +: Vous tenez bon
- 7-9 : Ce n'est pas si mal, vous subissez -1 de manière durable sur cette action, jusqu'à ce que vous ayez reçu des soins appropriés, ou vous soyez reposé quelques jours.

- 4-6 : Vos blessures vous rattrapent, le MJ va blesser une de vos actions.
- 3- : Entre la vie et la mort, le MJ va blesser deux de vos actions. SI vous n'avez pas deux actions non blessées, vous êtes mourant.

Versions blessées

Subir une blessure (Blessé 1)

Quand vous subissez une blessure le MJ va le décrire et vous indiquer un score de dommages. Lancez 2d6 + Robuste - Dommages.

Sur un :

- 10 + : Vous subissez -1 pour la prochaine fois que vous utilisez cette action.
- 7-9 : Le MJ nomme une partie de votre anatomie (un bras, une jambe ou un œil..) qui est grièvement blessé et inutilisable jusqu'à ce que vous ayez reçu des soins appropriés.
- 6 - : Entre la vie et la mort, le MJ vous dit quand vous mourrez.

Subir une blessure (Blessé 2)

Quand vous subissez une blessure le MJ va le décrire et vous indiquer un score de dommages. Lancez 2d6 + Robuste - Dommages.

Sur un :

- 10 + : Vous subissez -1 de manière durable sur cette action jusqu'à ce que vous ayez reçu des soins appropriés.
- 7-9 : Vous perdez la notion du temps, de quelque chose d'important ou êtes désorienté de quelque manière que ce soit, le MJ vous dira ce que c'est.
- 6 - : Entre la vie et la mort, le MJ vous dit quand vous mourrez.

Subir une blessure (Blessé 3)

Quand vous subissez une blessure le MJ va le décrire et vous indiquer un score de dommages. Lancez 2d6 + Robuste - Dommages.

Sur un :

- 10 + : Vous pouvez choisir de blesser une autre carte ou de subir -1 de manière durable sur cette action jusqu'à ce que vous ayez reçu des soins appropriés.
- 7-9 : Vous pouvez choisir de blesser une autre carte ou de réduire de manière permanente un de vos attributs d'un point.
- 6 - : Entre la vie et la mort, le MJ vous dit quand vous mourrez.

Tenir le coup

Quand vous êtes confronté à l'horreur, au surnaturel ou un évènement traumatisant lancez 2d6 + Stable. Sur un :

- *10+ : Vous gardez le contrôle et arrivez à gérer. Agissez comme vous le souhaitez.*
- *7-9 : Vous choisissez ce que vous faites dans la liste plus bas.*
- *6- : Le MJ choisit pour vous et cette action est maintenant blessée.*

Liste

- *Vous criez et paniquer*
- *Vous craquez, devenez violent et ripostez violemment.*
- *Vous suppliez et priez*
- *Vous vous prostrez et marmonnez.*
- *Vous vous roulez en boule et devenez silencieux.*
- *Vous prenez -1 en continue sur cette action tant que vous n'avez pas eu quelques heures de calme et de détente.*

Versions blessées

Tenir le coup (Blessé 1)

Quand vous êtes confronté à l'horreur, au surnaturel ou un évènement traumatisant lancez 2d6 + Stable.

Sur un :

- *10+ : Vous gardez le contrôle et arrivez à gérer. Agissez comme vous le souhaitez.*
- *7-9 : Le MJ choisit pour vous dans la liste*
- *6 - : Vous subissez un choc psychologique que le MJ va vous donner.*

Liste

- *Vous blessez quelqu'un ou brisez quelque chose choisi de manière aléatoire.*
- *Vous vous blessez vous même.*

Tenir le coup (Blessé 2)

Quand vous êtes confronté à l'horreur, au surnaturel ou un évènement traumatisant lancez 2d6 + Stable. Sur un :

- *10+ : Vous avez un malus de -1 pour la prochaine utilisation de cette action.*
- *7-9 : Vous baissez votre vif d'un point jusqu'à ce que vous sortiez d'ici (peu importe où vous êtes.)*
- *6 - : Vous subissez un choc psychologique que le MJ va vous donner.*

Tenir le coup (Blessé 3)

Quand vous êtes confronté à l'horreur, au surnaturel ou un évènement traumatisant, choisissez quelqu'un près de vous (ou vous même si il n'y a personne à côté) et lancez 2d6 + Stable. Sur un :

- 10+ : Vous choisissez une option de la liste plus bas.
- 7-9 : Vous choisissez au hasard une option de la liste.
- 6 - : Vous subissez un choc psychologique que le MJ va vous donner.

Liste

- Vous devez vous rapprocher de l'autre / des autres, maintenant
- Vous devez vous éloigner de l'autre / d'eux, tout de suite !
- C'est comme si il avait disparu / ils avaient disparus.
- Ils ont / Il a été remplacé par quelqu'un d'autre, le MJ vous dira par qui.
- Vous avez un présent pour eux / lui, dites ce que c'est et offrez le.

Étudier

Quand vous observez attentivement une personne, une chose ou une situation, lancez 2d6+Vif

Sur un :

- 10+ : Vous pouvez poser une question au MJ sur le sujet, quel que soit la question.
- 7-9 : Vous pouvez poser au MJ une question parmi la liste suivante
- 6- : Le MJ vous ajoutera une complication

Liste

- Qu'est ce qui devrait me préoccuper ?
- Qu'est ce qui serait utile pour moi ici ?
- Qu'est ce qui est sur le point de se produire ?

Versions blessées

Etudier (Blessé 1)

Quand vous observez attentivement une personne, une chose ou une situation, lancez 2d6+Vif

Sur un :

- 10+ : Vous pouvez poser une question au MJ sur le sujet, quel que soit la question.
- 7-9 : Vous pouvez poser au MJ une question parmi la liste suivante
- 6- : Le MJ vous ajoutera une complication

Liste

- Qu'est ce qui devrait me préoccuper ?
- Qu'est ce qui serait utile pour moi ici ?

- *Qu'est ce qui est sur le point d se produire ?*

Etudier (Blessé 2)

Quand vous observez attentivement une personne, une chose ou une situation, lancez 2d6+Vif

Sur un :

- *10+ : Vous pouvez poser deux questions au MJ sur le sujet, il répondra la vérité sur l'une et mentira sur l'autre.*
- *7-9 : Le MJ choisira une question parmi la liste suivante et y répondra*
- *6- : Le MJ vous ajoutera une complication*

Liste

- *Qu'est ce qui devrait me préoccuper ?*
- *Qu'est ce qui serait utile pour moi ici ?*
- *Qu'est ce qui est sur le point d se produire ?*

Etudier (Blessé 3)

Quand vous observez attentivement une personne, une chose ou une situation, lancez 2d6+Vif

Sur un :

- *10+ : Le MJ choisira une question parmi la liste suivante et y répondra*
- *7-9 : Vous choisissez aléatoirement une question à laquelle le MJ répondra*
- *6- : Le MJ vous ajoutera une complication*

Liste

- *Qu'est ce qui devrait me préoccuper ?*
- *Qu'est ce qui serait utile pour moi ici ?*
- *Qu'est ce qui est sur le point d se produire ?*

Chocs Psychologiques

Edward

Vous avez un nouvel ami nommé Edward, il est plutôt commun sauf que personne d'autre que vous ne peut le voir. Parfois il s'arrêtera devant votre maison pour traîner pendant quelques temps, d'autres fois il vous suivra au travail pour voir ce que vous faites. Par contre il a des hobbies intéressant et essaiera de vous convaincre d'essayer. Si vous traitez Edward comme autre chose qu'un réel ami cela revient à

Prendre un risque

Dr. Doolittle

La vie est surprenante maintenant que les animaux parlent. C'est un peu comme être toujours au milieu d'une pièce bondée. Bien sûr, les phrases n'ont pas toujours de sens ; ils restent des animaux avant tout. Ils parlent de leur dernier repas, des prédateurs ou des proies du coin, des odeurs ou des curiosités autour d'eux. Le MJ vous dira ce que disent les animaux. Cela peut être ennuyeux, distrayant ou juste un simple brouhaha, selon les circonstances. Bien sûr les animaux ne peuvent pas vous comprendre, cela serait ridicule.

Babel

Parfois vos mots ne sortent pas comme vous le voudriez. Vous pensez savoir ce que vous dites, (5-4-3-0 et après PAF ! Pastèque). Quand vous parlez, le MJ peut parler à votre place. Généralement c'est juste du charabia, mais des fois cela peut révéler quelque chose sur vous ou la situation actuelle. Bonne chance pour séparer le bon grain de l'ivraie

Hurlements de terreurs

*Le MJ choisit une chose physique en lien avec la situation qui vous a fait gagner ce choc. A partir de maintenant, la simple présence de cette chose provoque en vous une peur qui vous noue l'estomac. Faire autre chose que fuir revient à **Prendre un risque***

Patte de lapin

*Choisissez un objet en rapport avec le gain de ce choc. Il prend une importance énorme pour vous. Une très très grande importance pour vous. La preuve c'est que si vous l'avez perdu, et que vous essayez de faire autre que de récupérer cet objet, cela revient à **Prendre un risque**.*

L'autre vous

Vous vous sentiez seul dans votre esprit avant que vous ne soyez deux. Prenez une autre feuille de carrière. Copiez vos attributs à l'identique de votre fiche actuelle. Choisissez une Action de base. Vous avez les prérequis pour cette carrière (enfin vous le pensez au moins) mais vous ne gagnez aucun bénéfices, sauf si quelqu'un trouve à vous employer pour cette carrière. Le MJ peut vous dire de changer de carrière à n'importe quel moment. Les conditions physiques sont valables pour les

deux carrières, mais les Actions et les Chocs non. Ce que vos deux personnalités savent l'une de l'autre est laissé à votre discrétion.

Les rêves peuvent se réaliser

*Là où, avant, vos rêves n'étaient que de vagues et simples images apportées par le sommeil, ils sont maintenant des visions claires de ce qui fut, ce qui est et ce qui sera.... Ce qui les rends biens sûr complètement et totalement horrible et effrayant. Quand vous vous endormez le MJ va décrire vos rêves. Vous pouvez poser des questions afin d'obtenir plus de détails, ce sont vos rêves après tout. Vos rêves vous refusent tout repos, ce qui vous donne des malus sur vos jets, voir même vous amène à **Prendre un risque** pour des actions de la vie courante. Abusez de l'alcool ou de la drogue pour dormir a ses propres conséquences.*

5ème de Beethoven

Peu importe où vous allez, vous l'entendez ! Parfois l'interprète ou l'arrangement change mais il est difficile d'en être sûr. Le MJ peut vous refuser l'accès à certaines informations car vous n'entendez pas toujours tout ce qui se dit ou se passe à cause de la musique.

Le vieux charmeur

Votre visage n'est plus le vôtre. Vous contrôlez toujours les trucs importants : là où vous regardez, la respiration, le fait de manger, de parler etc. Mais les expressions faciales ; ce que vous exprimez comme la joie ou la tristesse ; est à la décision du MJ.

Le loup en vous

*Votre sens de l'odorat c'est considérablement amélioré. Le monde est maintenant une symphonie d'odeurs vous appelant et vous intrigant. Le MJ peut vous donner, à n'importe quel moment, une description uniquement en odeurs, et vous demander du temps et des efforts, voir même de **Prendre un risque** pour reprendre le contrôle de vos autres sens.*

Temps perdu

*C'est comme si cela ne s'était jamais produit. Les dernières minutes (période déterminée par le MJ) sont comme effacées de votre mémoire. C'est comme si rien ne s'était passé. Si vous êtes confronté avec des faits qui ont provoqués ce choc, vous devez **Tenir le coup***

Indolore

*Vous ne sentez aucune douleur. C'est peut être une bénédiction, quand vous devez résister à une blessure, mais cela veut aussi dire que vous ne savez pas du coup quand vos main touche la plaque du four. Le MJ, ou un autre joueur de votre choix, lancera à votre place, vos jets de **Subir une blessure**. Si après un jet une de vos Action est blessé, il choisira laquelle et ne vous le diras que lorsque vous devrez l'utiliser.*

Langues

Vous parlez maintenant toutes les langues que l'on pourrait parler autour de vous, mais vous n'avez aucun contrôle sur laquelle vous utilisez. Le MJ peut à 'n'importe quel moment vous annoncez que ce que vous racontez est en fait en Araméen, ou en Awadhi ou encore en Afrikaans, ou n'importe quel autre langage qui lui passe par la tête. Habituellement cela ne dure pas plus que quelques minutes.

Prophétie

Vos rêves sont prémonitoires, ou du moins ils semblent l'être. Quand vous vous endormez le MJ peut vous dire ce que le futur vous réserve. S'il le fait, cela devient la vérité pour vous. Agir contre votre rêve sans avoir de preuve qu'ils sont faux serait de la folie. Après tout vous avez vu le futur, n'est-ce pas ?