

DEADLINE S.A.V.

Ce document est une version détaillée du système de Deadline émaillée d'exemples pour une meilleure compréhension. En outre, quelques règles complémentaires ont été ajoutées en bonus.

Mécanismes de base

Le système utilise des dés classiques (aussi appelés dés à six faces, «dés de 6» ou encore «d6» et notés «d»), idéalement, une dizaine par joueur.

Par convention, les (rares) divisions sont arrondies mathématiquement (si le chiffre après la virgule est de 5 ou plus, le résultat est arrondi à l'entier supérieur).

Définir un personnage

Un personnage est défini par des compétences et des aspects :

- ♦ les **compétences** représentent des champs de connaissance et de savoir-faire acquis par l'apprentissage et l'expérience,
- ♦ les **aspects** matérialisent des éléments aussi variés qu'une spécialité technique ou une connaissance rare, un statut social, un vécu, une facette psychologique, etc.
- ♦ les compétences et aspects sont décrits par un **niveau** lui-même fonction d'un score (entre parenthèses dans les exemples suivants) : *Technique* : 2 (7), *Agent de la FEA* : 3 (18) ou *Dirigeant de DynElec* : 4 (33).

A propos du système

Dur

Même puissants, les personnages sont fragiles. La fatigue est un ennemi sournois et implacable. Avec les handicaps, les joueurs ont le choix entre assurer ou tenter le diable et doivent assumer leurs responsabilités.

Global

Grâce aux aspects et aux effets, un maximum de situations est régi par le test de compétence. Les circonstances n'affectent pas que la difficulté d'un test. A l'image d'une lance dont la longueur permet de tenir un adversaire à distance mais devient encombrante s'il réussit à passer la garde, les aspects, le décor ou l'équipement peuvent jouer en faveur ou en défaveur du personnage.

Flou

Dans une fusillade, un projectile qui n'atteint pas la cible choisie par le tireur peut statistiquement tuer net n'importe qui d'autre se trouvant sur sa trajectoire. Ici, il n'y a pas de savant calcul pour déterminer la probabilité d'impact de chaque balle en fonction de la largeur de la rafale, de la cadence de feu de l'arme et des positions et mouvements respectifs de chaque combattant. Dès lors, notre balle perdue n'est ni le résultat d'un jet de dé ni un cas prévu par un modèle mathématique mais un artifice dramatique utilisé par le meneur de jeu pour décrire les conséquences d'un test.

Aussi réaliste que vous le souhaitez

Ici, le «réalisme» ne repose pas sur un catalogue pléthorique de règles mais bien sur le bon sens et les conventions que les joueurs et le meneur vont élaborer ensembles au fur et à mesure des séances de jeu. Le rôle du système est précisément de servir de fondation. Certaines évidences méritent d'être rappelées et même écrites : la création commune et l'adoption de conventions ne donne pas pour autant le droit aux pinailleurs de contester les choix du meneur de jeu *en cours de partie*.

L'état physique et mental du Personnage est géré par deux moniteurs, la faiblesse et la tension, et par une échelle mesurant le seuil de réussite.

La **faiblesse** enregistre les entailles, perforations, écrasements, engelures, intoxications, privations, etc..

La **tension** mesure les traumatismes psychologiques résultant d'humiliations extrêmes, perte d'un être cher, torture, etc..

Faiblesse et tension se présentent sous la forme de **cases à cocher** et de **seuils** répartis du plus bénin au plus grave.

Le **seuil de réussite** mesure la fatigue et augmente avec les efforts physiques ou mentaux intenses, prolongés, le stress et les dommages non létaux. Dès que le meneur le permet, la valeur du seuil diminue du score de récupération.

La tension et la faiblesse générant de la fatigue, elles ont un impact sur le seuil de réussite. Aussi, ce dernier ne peut jamais descendre en dessous du minimum imposé par l'état de faiblesse ou de tension le plus grave.

États		Légère				Grave				Critique				Ultime			
Faiblesse	Seuils	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		(Niveau de Résistance)				(+1)				(+2)				(+4)			
Tension	Seuils	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		(Niveau de Psyché)				(+1)				(+2)				(+4)			
Seuil de réussite	Fatigue - 6 minimum	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

Temps

Par convention, il existe trois temps de jeu :

- ♦ **la séance** : c'est le temps de jeu compris entre le moment où les joueurs s'installent et celui où ils rangent leur matériel jusqu'à la prochaine fois. Généralement, la plupart des compteurs et des activations sont réinitialisés au début de chaque séance ;
- ♦ **la scène** : c'est le temps de jeu qui englobe une unité d'action - un combat, un voyage, une discussion. Une séance de jeu est constituée de plusieurs scènes qui s'enchaînent ;
- ♦ **la passe** : c'est le plus petit temps en jeu, généralement utilisé dans les conflits. Une passe peut durer quelques secondes ou quelques minutes, selon les circonstances. **Au cours d'une passe**, chaque personnage peut agir une ou plusieurs fois, mais ne peut jamais effectuer **qu'un seul test de compétence**.

Le test de compétence

Un test de compétence est effectué lorsque le meneur de jeu estime qu'une action annoncée par un joueur n'est ni triviale ni impossible. Il est :

- ♦ **simple** lorsqu'il est tenté contre une difficulté neutre ou impersonnelle comme la complexité d'un cryptage ou la force d'un torrent.
- ♦ **en opposition** lorsqu'il est réalisé contre un adversaire. Non seulement il faut réussir à battre la difficulté mais aussi *faire mieux* que l'opposant.
- ♦ **en opposition avec défense** pour un combat, une fusillade et toutes les oppositions exposant le personnage à un danger mortel. Ici, battre la difficulté et l'opposant est important mais il faut aussi de se *protéger* du succès de son adversaire.

Poignée de dés

En fonction de ses intentions, le joueur constitue une **poignée de dés** en additionnant :

- ◇ le niveau de la compétence testée
- ◇ **plus** le niveau d'un aspect que le joueur souhaite activer en rehaut
- ◇ **moins** le niveau d'un aspect que le joueur souhaite activer en faille

1 - Activation d'aspect

On peut activer un aspect une fois pour chaque point de niveau - en ajoutant ainsi la valeur du score choisi à la poignée de dés. *Caitlin dispose de l'aspect Regard troublant avec un niveau de 3. Cela signifie qu'elle dispose de 3 activations pour, par exemple, charmer quelqu'un ou attirer l'attention : une à 1d, une à 2d et une à 3d.* L'activation d'aspects par le joueur n'est jamais obligatoire.

Un même aspect est généralement à la fois une faille ou un rehaut selon les situations et les circonstances. C'est au joueur et au meneur de jeu de déterminer la manière dont il peut être activé. *Ramon, un beau bébé de 150kg tout en muscle a le Visage couturé de cicatrices (aspect au niveau 3). Pour charmer ou même paraître simplement sympathique, cet aspect se retourne facilement contre lui. Toutefois, il peut être utilisé en rehaut pour intimider son interlocuteur.*

2 - Rehaut

Lorsqu'un aspect est activé en rehaut, le joueur coche la case correspondant au niveau activé et *augmente* d'autant sa poignée de dés. *Si l'aspect Regard troublant est utilisé à hauteur de 2d, la case 2d est cochée et l'aspect ne pourra plus être activé qu'à 1d ou 3d.*

Lorsqu'une spécialité est requise comme Pilotage d'Hélicoptère, le personnage :

- ◇ ne peut pas activer un autre aspect
- ◇ peut activer l'aspect à 0d s'il souhaite l'économiser ou si toutes les cases ont été cochées.

3 - Faille

Certains aspects sont activés en faille. Le joueur coche alors la case correspondant au niveau activé et *diminue* d'autant sa poignée de dés. En échange, il décoche la case d'un autre aspect à niveau équivalent. *Ainsi, activer en faille un aspect à 2d permet de décocher la case 2d d'un autre aspect.*

Note : si le personnage n'a pas encore coché d'aspect, la faille peut éventuellement servir à faire baisser son seuil de difficulté au rythme d'1 point par niveau d'aspect utilisé en faille (1 cran pour une faille à 1d, 2 crans pour une faille à 2d, etc.) Le nouveau seuil doit toujours respecter les limites imposées par l'état de faiblesse ou de tension le plus grave (cf. Etats p. 9).

Ordres de grandeur

Selon qu'il active ou non un aspect, un personnage :

- **faible** dans un domaine donné a une poignée de 1d à 2d
- **moyen** dans un domaine donné a une poignée de 3d à 5d
- **fort** dans un domaine donné a une poignée de 6d à 8d et même plus

Le meneur utilise les failles

Le meneur peut activer un aspect en faille lors d'un test comme un joueur. Il peut aussi forcer le personnage à agir en accord avec un aspect (souvent psychologique). Un personnage *colérique* peut être sciemment provoqué pour l'entraîner dans une bagarre :

- **si le joueur accepte**, il décoche une case d'aspect au niveau déterminé par le Meneur (généralement le niveau le plus haut ou le plus arrangeant pour le personnage) et se conforme à la proposition du Meneur (entrer dans la bagarre).
- **si le joueur refuse** (ce qui est son droit le plus absolu), il augmente son seuil de réussite d'un point par niveau d'aspect (Colérique à 3d implique une augmentation de seuil de 3 points).

Validation

Le meneur valide la poignée retenue et l'ajuste en fonction de la difficulté de l'action :

- ◇ **+1** dé pour test **facile** (tir à bout touchant)
- ◇ **0** dé pour un test **moyen** (tir à portée / 2)
- ◇ **-1** dé pour un test **ardu** (tir à portée)
- ◇ **-2** dés pour un test **difficile** (tir à portée x2)
- ◇ **-4** dés pour un test **très difficile** (tir à portée x 4)
- ◇ **-6** dés pour un test **presque impossible**

Modifier la poignée de dés

Le meneur valide la poignée en surveillant :

- **la compétence utilisée.** Exemple : pour charger un adversaire à moto, un joueur propose un test de Mêle + Pilotage Moto. Le meneur estime que c'est un test de pilotage pur et remplace Mêle par Manœuvres.
- **les aspects invoqués en rehaut ou en faille.** C'est notamment le cas lorsqu'une spécialité est requise. Exemple : un joueur souhaite effectuer un test de Technique + Médecin (au niveau 3) pour extraire une balle. Le meneur, précisant que la balle s'est logée près d'une artère, impose l'utilisation de l'aspect Chirurgie que le personnage n'a qu'au niveau 1. Ramon souhaite convaincre les policiers de son innocence. Son visage couturé de cicatrices ne plaide pas pour lui. Le meneur active donc son aspect en faille pour 2d.
- **la pertinence de l'aspect.** Exemple : un joueur souhaite utiliser l'aspect Guerre en Irak à 3 pour une prise d'assaut. Le meneur estime que le building ultra moderne auquel va s'attaquer le personnage ne correspond pas exactement au théâtre d'opération de la Guerre en Irak. Il lui inflige un malus de 1d, c'est à dire qu'avec une activation à 3d, le personnage n'en ajoute que 2 à sa poignée. Autre exemple, un personnage n'a d'autre choix que de convaincre un mafieu très méfiant de sa bonne foi. La difficulté est élevée mais il dispose de clichés accusant l'assistant du mafieux. Le meneur accorde un bonus de 2d correspondant aux preuves.

Estimer la difficulté

Le meneur de jeu estime la difficulté de l'action comme si monsieur tout le monde devait la tenter et tient compte des trois circonstances les plus significatives (visibilité, préparation, qualité du matériel, etc.). Le reste est simplement considéré comme négligeable.

Le rôle du seuil de réussite

Le seuil de réussite est assimilable à la fatigue. Il démarre à 6 et augmente avec les dommages létaux ou non létaux mais aussi le stress.

Lancer

Le joueur lance les dés et lit le résultat :

- ◇ Si tous les dés lancés font 1, c'est un échec catastrophique.
- ◇ Si la **somme** des dés lancés est **strictement inférieure au seuil de réussite** du personnage, c'est un échec.
- ◇ autrement, c'est un succès.

En cas de succès uniquement, les dés présentant une face paire (2, 4 ou 6) sont appelés Qualités (abrégiées «Qu») :

- ◇ 0 Qualité est une **réussite sur le fil** mais réussite quand même
- ◇ 1 Qualité est une **réussite nette**
- ◇ 2 ou 3 Qualités est une **réussite totale**
- ◇ 4 ou 5 Qualités est une **réussite exceptionnelle**
- ◇ 6 Qualités et plus est une **réussite extraordinaire**. A ce niveau, il faut être un expert pour apprécier le gain obtenu par une Qualité supplémentaire

Ainsi avec une poignée de 6 dés, un seuil de 12 et un tirage de 1, 1, 1, 2, 5 et 5, le test est un succès (la somme de 15 est supérieure au seuil de difficulté) mais 1 seule qualité indique une réussite nette. Avec une poignée de 6 dés, le joueur pouvait espérer un meilleur résultat.

Les Qualités

• Ce qu'elles représentent

De par la nature abstraite et globale du test de compétence, elles représentent à la fois l'efficacité brute de la compétence mais aussi la précision ainsi que la vitesse de réaction et d'exécution. C'est pourquoi le combat n'intègre pas de règles d'initiative sauf dans des cas extrêmes comme une embuscade.

• Leur intérêt

A la différence d'une marge de réussite, les Qualités peuvent être réparties entre l'intensité, la discrétion de la manœuvre (forcer une serrure sans laisser de trace), un effet spécial (récupérer l'arme après avoir désarmé l'adversaire), l'accomplissement de tâches secondaires dans la passe (dégainer et tirer par exemple, cf. Règles complémentaires p. 14), etc.

Résultat

Lors d'un test en opposition, chaque personnage effectue un test contre son propre seuil de difficulté. Le vainqueur est généralement celui qui, avec un succès, **totalise le plus de Qualités**.

Un test de compétence n'est **jamais gratuit** : ses conséquences comptent. Le meneur transforme toute cette mécanique en **description vivante** pour que les joueurs prennent la mesure des événements. Les prochains tests ne seront pas tout à fait les mêmes et ainsi l'histoire avance.

Subtilités

Handicap

Comme le montre l'exemple de lancé de dés, il est relativement facile de réussir un test mais moins évident d'obtenir beaucoup de Qualités. Les handicaps répondent à ce besoin. D'ailleurs, à moins d'avoir un seuil de réussite élevé, la plupart des tests s'effectuent avec handicap (si en tant que joueur vous ne le faites pas, soyez assurés que les personnages du meneur le feront).

Le joueur peut **écarter un ou plusieurs dés de sa poignée**. Ces dés ne sont pas lancés pour atteindre ou dépasser la difficulté. En revanche, si le test est un succès, ils sont **automatiquement comptés comme des Qualités**. En cas d'échec, ils sont perdus.

Les handicaps permettent ainsi de doser les risques pris par le personnage.

Puisque la bonne foi ne marchera pas, Ramon décide d'intimider les policiers qui l'interrogent. Sa poignée de dés est de 7 avec un seuil actuellement à 12. Le joueur met 3d de côté et jette les 4 autres. Obtenant 3, 3, 4 et 5, il franchit aisément le seuil de difficulté mais n'obtient qu'une seule qualité. Les dés pris en handicap s'ajoutent automatiquement pour une réussite exceptionnelle (4 qualités au final)... Ramon impressionne, surtout dans son état mais c'est au tour des policiers de résister qui auront un bonus puisqu'ils sont en position de force.

Défense

Lorsqu'un personnage veut (et peut) se protéger des conséquences d'un succès de son opposant, il utilise des défenses. En combat, elles représentent l'exploitation des couverts proches du personnage ou l'utilisation d'une arme pour parer une attaque.

- ♦ Les Défenses sont, comme les handicaps, **des dés mis de côté** et ne sont donc pas lancés pour la réussite du test,
- ♦ sont séparés des dés de handicap,
- ♦ si le test est un succès, ne servent qu'à **annuler les Qualités adverses**

En l'absence d'initiative, l'essentiel pour un combattant est d'avoir **conscience d'être attaqué**. Un personnage ne mesurant pas la menace qui pèse sur lui ne peut investir de dés en Défense mais peut éventuellement compter sur un couvert.

En combat (et par extension toutes les oppositions avec des conséquences dramatiques), **aucune Qualité tirée ou obtenue par handicap ne peut annuler une Qualité adverse**. Autrement dit, les Qualités de deux adversaires ne se compensent pas entre elles, d'où la nécessité de *déclarer les défenses avant le lancer*. Deux opposants ne mettant aucun des dés en défense peuvent donc s'entre-tuer avec une étonnante facilité... vous êtes prévenus.

Lorsque **toutes les Qualités ont été absorbées par les Défenses adverses**, l'attaquant touche son adversaire (un succès est un succès) mais pas suffisamment bien pour appliquer les dommages de l'arme (la balle ou la lame érafle les vêtements, etc).

La répartition Défenses / Handicap correspond à l'attitude générale du personnage : prudence absolue, attaque à outrance et toutes les nuances entre les deux.

Goran et Ramon s'affrontent au couteau : Dégâts 3, +1 en Défense (ici, le couteau à défaut de véritablement parer peut être tenu de façon à toujours rester menaçant... en mêlée naturellement).

Pour cette passe Goran a une poignée de 6 dés et son adversaire de 7. Les deux opposants sont en pleine forme (seuil de réussite à 6).

Goran met 2 dés en défense et 2 dés de handicap. Il tire un 2, un 3 et un 4 ce qui lui donne :

- ♦ un succès,
- ♦ 3 Défenses (2 mis de côté + 1 par l'arme)
- ♦ 4 Qualités (2 de handicap + 2 obtenues par le tirage).

De son côté Ramon a mis 3 dés en défense, 2 dés en handicap. Il tire un 4 et un 2 ce qui lui donne :

- ♦ un succès,
- ♦ 4 Défenses (3 mises de côté + 1 par l'arme)
- ♦ 4 Qualités (2 de handicap + 2 obtenues par le tirage).

Les 4 Défenses de Ramon annulent les 4 Qualités de Goran. Il ne reste aucune Qualité, l'arme de Goran a juste éraflé Ramon.

Les 3 Défenses de Goran annulent seulement 3 Qualités de Ramon. Il reste donc 1 Qualité qui peut être additionnée aux dommages de l'arme soit 4 points de dommages.

Le chapitre *mise en scène* détaille p. 15 un exemple de fusillade avec gestion des dommages.

Le personnage

Ce chapitre présente les étapes de création et d'évolution de personnages puis détaille les compétences, aspects, états et équipements.

Un personnage est déterminé par des compétences et des aspects échelonnés en niveau de 1 à 5. Le tableau qui suit donne pour chaque niveau le score correspondant et plusieurs descriptions.

Niveau (Score)	Compétence	Attribut ou Spécialité	Riche ou Pauvre	Statut	Vécu Activité	Allié ou ennemi	Attache	Contacts
1 (1 à 5)	Débutant	Presque banal(e)	Classe aisée ou défavorisée	Employé, Soldat, Petit maire	Plus d'un an	Personne de faible influence	Amis, Famille lointaine, Sympathie pour une cause	Contacts distants ou peu disponibles
2 (6 à 10)	Amateur	Notable	Fortune en millions ou travailleur pauvre	Cadre moyen, Sous-officier,	Plus de 3 ans	Personne influente	Amis proches, Loyauté	Contacts disponibles
3 (11 à 20)	Professionnel	Remarquable	Fortune en dizaine de millions ou mendiant	Cadre ou Officier, Député, Grand maire	Plus de 6 ans	Personne puissante Organisation	Amis vrai, Famille proche, Amour, Dévouement	Contacts biens informés et disponibles
4 (21 à 40)	Expert	Rare	Fortune en centaine de millions	Membre d'état major, Leader d'un petit pays	Plus de 10 ans	Grande organisation	idem	Source permanente et fiable
5 (41 à 80)	Maître	Rarissime	Fortune en milliards	Chef d'état major, Leader d'un pays puissant	Plus de 20 ans	Puissante organisation	Fanatisme	Puissant réseau d'informateurs
6 (81 et +)	Précurseur	Unique ?	Fortune sans équivalent					

Création

Créer un personnage commence par la définition de trois éléments essentiels :

- ♦ la **culture** (WASP, hispanique, afro-américaine, etc...)
- ♦ le **milieu social** d'origine (modeste, classe moyenne ou aisé)
- ♦ la **vocation** de départ ou actuelle (un personnage peut avoir effectué plusieurs métiers)

Ces trois composantes servent de guide lors de la répartition des compétences et des aspects.

Répartitions

Les compétences

En se reportant à la description p. 8, le joueur choisit :

- ♦ 1 compétence au niveau 4,
- ♦ 4 compétences au niveau 3,
- ♦ 8 compétences au niveau 2,
- ♦ toutes les autres au niveau 1

Les aspects

En se reportant à la description et aux exemples p. 9, le joueur choisit :

- ♦ 3 aspects d'Attribut :
 - 1 au niveau 3,
 - 1 au niveau 2,
 - 1 au niveau 1
- ♦ 2 aspects de Défaut :
 - 1 au niveau 2,
 - 1 au niveau 1
- ♦ 3 aspects de Spécialités :
 - 1 au niveau 3,
 - 1 au niveau 2,
 - 1 au niveau 1
- ♦ 3 aspect d'Activités ou de Statut :
 - 1 au niveau 3,
 - 1 au niveau 2,
 - 1 au niveau 1
- ♦ 5 aspects de Relations (Plutôt des contacts, les attaches sont données gratuitement) :
 - 3 au niveau 2,
 - 2 au niveau 1

En outre, un personnage reçoit toujours quelques aspects gratuits :

- ♦ **Langue maternelle** au niveau 3,
- ♦ **Citoyen (Pays d'origine)** au niveau 3,
- ♦ **Région d'origine** au niveau 2,
- ♦ **Une attache** (Compagne et enfants) au niveau 2 ou 3
- ♦ **Une attache** (famille lointaine) au niveau 1 ou 2

Le meneur peut aussi imposer Attache (autres personnages) si les personnages font équipe depuis longtemps. Cet aspect peut facilement être utilisé en faille mais aussi en rehaut... En outre, si le personnage a une activité passée dans un milieu ou une organisation, on considère qu'il a conservé des contacts à hauteur de son aspect.

Les finitions

Voici les dernières étapes :

- ♦ **Spécialisation**
 - Faites passer deux compétences de niveau 1 à 2 OU une compétence de niveau 2 à 3
 - Faites passer deux aspects de niveau 1 à 2 OU un aspect de niveau 2 à 3 OU créer un nouvel aspect au niveau 2
- ♦ **Scores de compétences et d'aspects**
 - au niveau 1, notez 1 point de score
 - au niveau 2, notez 6 points
 - au niveau 3, notez 11 points
 - au niveau 4, notez 21 points
- ♦ **Calcul des états**
 - **Paliers de faiblesse** : Niveau de Résistance +0 / +1 / +2 / +4
 - **Paliers de tension** : Niveau Psyché +0 / +1 / +2 / +4
 - **Niveau de récupération** : meilleur niveau entre Résistance et Psyché
- ♦ Déterminer avec le meneur les possessions et le matériel de départ en fonction des aspects d'activité et des aspects *Riches* ou *Pauvre*.

Cette méthode est une base. Le meneur peut autoriser à prendre des aspects plus élevés.

Évolution

Au cours de sa vie et de ses aventures, un personnage apprend de ses professeurs, épreuves, observations personnelles, de ses échecs comme de ses succès. Il se fait des alliés ou des ennemis, de nouveaux contacts et assume de nouvelles fonctions.

Cette évolution est représentée par les **points d'expérience**.

Un personnage **gagne** généralement entre **1 et 5 points par séance** en fonction de ses réussites comme de ses bévues, pour l'interprétation du joueur et son rôle de moteur dans le groupe et/ou l'avancement de l'intrigue. Chaque point permet d'**augmenter de 1 le score** d'une compétence ou d'un aspect.

Dès que le score le permet, le niveau est augmenté (*par exemple 11 points pour passer au niveau 3 ; cf. tableau en début de chapitre*). Les seuils de faiblesse, de tension et le niveau de récupération sont mis à jour si nécessaire.

L'ouverture de nouveaux aspects est naturellement permise. Avec 1 point en score, l'aspect démarre au niveau 1.

Certains aspects **n'évoluent jamais** avec l'expérience comme *Grand*, *Petit* ou *Afro-américain*. Certains aspects **changent de nom ou sont remplacés** : *Adjoint au maire* devenant *Maire*, *Pauvre* devenant *Riches*, etc.

L'évolution doit être **validée par le meneur de jeu** qui peut interdire, par exemple, le gain d'une spécialité rare sans professeur ou le passage direct du grade de Caporal à celui de Capitaine si le contexte ne le permet pas.

Personnage plus âgé

Un personnage plus âgé dispose de :

- un aspect supplémentaire de niveau 3
- un aspect supplémentaire de niveau 1
- un aspect supplémentaire de niveau 2 à prendre en défaut, ennemis et expériences désagréables.
- En outre, le personnage peut sacrifier une compétence de niveau 3 pour faire passer son unique compétence de niveau 4 à 5.

Les compétences

Les compétences représentent un patrimoine commun à tous personnages. Certaines compétences ont des points communs ou des domaines qui se recoupent – aussi, pour une même action et à moins que l'évidence ne s'impose, il est possible d'utiliser l'une ou l'autre des compétences selon l'approche de la situation (les règles d'interrogatoire du chapitre *Mise en scène* p. 18 en sont un bon exemple).

Voici la liste de compétences avec les tests qu'elles recouvrent :

- ♦ **Agilité** : équilibre, évasion, réflexes
- ♦ **Athlétisme** : manœuvre en armure, course, escalade, lancer, levage, saut
- ♦ **Discrétion** : dissimulation, filature, escamotage
- ♦ **Intimidation** : commandement, intimidation, interrogatoire
- ♦ **Manipulation** : baratin, bluff, feinte
- ♦ **Manœuvres** : équitation, conduite d'attelage, de véhicules
- ♦ **Médecine** : premiers secours, soins, réanimation, soins animal, etc
- ♦ **Mêlée** : combat à mains nues et aux armes blanches
- ♦ **Perception** : repérage, empathie, fouille, survie, résistance à la manipulation
- ♦ **Persuasion** : commandement, interrogatoire, prise de renseignements, séduction
- ♦ **Psyché** : concentration, résistance aux manipulations mentales, à la peur et la douleur
- ♦ **Représentation** : déclamation, chant, danse
- ♦ **Résistance** : résistance physique à l'effort, aux dommages et à l'évanouissement, aux toxines, à l'alcool, aux maladies
- ♦ **Savoir** : culture générale, sciences humaines, sciences dures, compréhension à l'aide de ses connaissances
- ♦ **Technique** : utilisation, fabrication et réparation d'objets technologiques (informatique incluse)
- ♦ **Tir** : armes de poing, armes à feu, arbalètes, arcs, armes de jet

Aspects tout-terrains ?

L'usage des **activités, attaches ou aspects psychologiques** est parfois difficile à justifier. En dehors des situations dramatiques, leur pertinence est très dépendante des circonstances et peut être sujette à débat. La encore le meneur ne doit pas se laisser déborder par les pinailleurs.

Les aspects

Les aspects servent à singulariser les personnages. Comme les compétences, les aspects possèdent un niveau déterminé par un score. A la différence des compétences, il n'y a pas de liste fermée et universelle. Les aspects peuvent être regroupés en catégories.

Attribut

Beau, laid, rapide, agoraphobe, etc. La richesse est notamment gérée par les attributs *Riches* et *Pauvre*. Ces aspects sont les plus souples car ils peuvent être activés dans une très grande variété de tests. Notez qu'un attribut ne désigne tant pas une spécificité (par exemple une taille hors norme pour Grand ou Petit) que les avantages et inconvénients que le personnage peut en tirer.

Spécialité

Technique ou connaissance rare comme une discipline scientifique ou le pilotage d'un type d'engin. Lorsqu'un test requiert une spécialité, elle est obligatoirement activée par le personnage. S'il ne dispose pas de la spécialité, il ne peut normalement effectuer de test.

Statut

Grade au sein d'une organisation mais aussi la puissance de l'organisation elle-même. Cet attribut correspond à l'influence et aux contacts du personnage dans l'organisation mais aussi l'entraînement et les connaissances de bases relatives à l'organisation (ex : procédures de la CIA).

Activité

Présente ou passée : profession, hobby ou situation volontaire ou involontaire mais marquante (*exil, prison, guerre, ...*)

Relation

♦ **Allié ou ennemi** : Ici, la puissance de la personne qui détermine le niveau de l'aspect.

♦ **Attache** : Amis, famille, dévotion à un culte ou une organisation. Ces aspects représentent à la fois un risque mais aussi une force : le personnage peut retrouver plus facilement son équilibre émotionnel entouré de ses proches.

♦ **Contacts** : Les connexions du personnage avec un milieu donné. Ce type d'aspect peut aussi faire office de connaissance du milieu correspondant.

Liste d'aspects

Catégorie	A la création	Exemples
Attribut	1 x niveau 3, 1 x niveau 2, 1 x niveau 1	Beau, Calme, Charmeur, Concentré, Déterminé, Grand, Humble (passer inaperçu, résister à la corruption), Intelligent, Instinctif, Perspicace (Perception), Petit, Précis (gestes), Prudent, Puissant, Rapide, Riche, Rigoureux (intellect), Robuste, Sexy, ...
Défaut	1 x niveau 2, 1 x niveau 1	Arrogant, Brouillon, Colérique, Dépendant (1 substance addictive), Distrait, Effrayant, Fragile (physique), Laid, Long à la détente, Maladroit, Myope, Passif, Pataud (socialement), Pauvre, Phobie (araignées, grands espaces, altitude, etc.), Petit, Tête brûlée, Tête de mule,...
Spécialités	1 x niveau 3, 1 x niveau 2, 1 x niveau 1	Acrobaties, Affaires, Animaux, Architecture, Armes lourdes, Armes blanches, Art (un art), Arts martiaux, Artillerie, Avions (Pilotage), Chimie, Chirurgie, Contrefaçon, Cuisine, Déguisement, Démolition, Diagnostic (différence entre un infirmier et un médecin), Électronique, Équitation, Escamotage, Fabrication, Histoire, Ingénierie, Investigation, Langue étrangère (une langue), Hélicoptères (Pilotage), Lecture sur les lèvres, Littérature, Lutte, Milieu (1 milieu naturel : Montagne, Forêt, etc. ou humain : Cosa nostra, Journalistes, Clergé catholique, etc.), Moto (Pilotage), Mythologie, Navigation, Piratage, Pistage, Poids lourd (conduite), Politique, Programmation, Sciences de la vie, Sciences de la terre, Sciences comportementales, Sciences physiques, Sécurité, Technologie, Transmissions, ...
Activités ou statuts	1 x niveau 3, 1 x niveau 2, 1 x niveau 1	Théâtre d'opération (Vietnam, Afghanistan, Irak, etc.), Prison (Saint-Quentin, Sing sing, Guantanamo, otage au liban, etc.), Lieutenant de police (NYPD), Officier traitant (CIA), Médecin urgentiste (Cook county hospital), Avocat (Barreau de Paris), Mission d'infiltration, ...
Relations	3 x niveau 2, 2 x niveau 1	Allié ou Ennemi (un groupe ou une personne plus ou moins puissante comme un élu, un mafioso, un ancien supérieur hiérarchique, la police d'une ville, criminel à qui le personnage doit de l'argent, etc.), Attache : communauté (quartier irlandais), employeur (CIA ou un chef de la CIA ce qui peut n'est pas la même chose), Contacts : mafia de Chicago, City de Londres, DEA, Copains de fac, etc.

Les états

Les seuils

Calcul

La faiblesse et la tension sont divisées en groupes de cases. Pour chaque groupe est associé un seuil de dommages calculé de la manière suivante :

Faiblesse ou tension	Seuil de réussite associé	Seuils de Faiblesse	Seuils de Tension
Légère (4 cases)	6, 7, 8, 9	niveau de Résistance	niveau de Psyché
Grave (2 cases)	10, 12	niveau de Résistance +1	niveau de Psyché +1
Critique (1 case)	15	niveau de Résistance +2	niveau de Psyché +2
Ultime (1 case)	-	niveau de Résistance +4	niveau de Psyché +4

Utilisation

Selon leur nature, les **dommages** infligés sont comparés soit aux seuils de faiblesse soit aux seuils de tension.

Si les dommages dépassent l'un des seuils, la première case correspondante et disponible en partant de la gauche est cochée. *Ainsi, on coche la première case Grave disponible si les dommages dépassent le seuil grave mais pas le seuil critique.*

Si toutes les cases d'un seuil sont déjà cochées (par exemple toutes les cases graves), on coche la première case disponible du seuil supérieur. Si un Personnage doit cocher une case ultime, ses ennuis sont terminés.

Ainsi, si un personnage a 4 cases légères sur 4 de cochées, la prochaine faiblesse légère demandera de cocher la première case de faiblesse grave disponible. Si le même personnage encaisse une faiblesse critique, la case critique est directement cochée, quelles que soient les cases légères et graves déjà cochées auparavant.

Le seuil de réussite monte et baisse en fonction des dommages non létaux, des phases de stress et des temps de repos ou de calme. Sa baisse est toujours limitée par l'état de faiblesse ou de tension le plus grave. Ainsi, un personnage avec la première case de faiblesse grave et les trois premières cases de tension légères cochées ne peut voir son seuil de réussite descendre en dessous de 10 du moins tant qu'il n'a pas reçu de soins.

Létal Métal

- Un personnage particulièrement chétif ou manquant d'assurance a des seuils de 1 / 2 / 3 / 5.
- Un personnage moyen a des seuils de 2 / 3 / 4 / 6.
- Un personnage increvable ou inébranlable a des seuils de 4 / 5 / 7 / 8.

Blessures et traumatismes

Après avoir coché une case de faiblesse ou de tension on se préoccupe :

- ◇ des effets immédiats (inconscience, coma, crise, etc) et des **premiers secours**.
- ◇ des **séquelles** et des soins permettant de les prévenir. Les séquelles sont les *véritables blessures ou traumatismes* et prennent la forme d'un aspect. Elles ont des temps de guérison bien supérieurs aux cases de faiblesse et de tension.
- ◇ de la **vitesse de guérison** une fois le personnage stabilisé.

Ce système se veut réaliste sans être pour autant détaillé. Sa fonction principale est dissuasive : il dit aux joueurs à quel point leur personnage est fragile.

Le tableau qui suit présente :

- ◇ les **effets immédiats** : risque d'évanouissement, de coma ou crise, le personnage doit consacrer des Qualités en action secondaire pour rester conscient ou maître de soi. Un test de médecine ou de persuasion avec spécialité permet de le stabiliser.
- ◇ les **séquelles** possibles : rapidement (12 heures généralement) et pour chaque case grave ou critique, il faut effectuer un test de médecine + spécialité ou de persuasion + spécialité (psychologie ou équivalent) pour prévenir l'apparition de séquelle.
- ◇ la vitesse de guérison sans soins
- ◇ la vitesse de guérison avec soins

Domages reçus	Faiblesse	Tension
Cases Légères		
Effet immédiat	-	-
Séquelle	-	-
Guérison sans soins	1 jour par case Légère	1 jour par case Légère
Guérison avec soins	1 jour pour toutes les cases légères	1 jour pour toutes les cases légères
Cases Graves		
Effet immédiat	Test de Résistance sans modificateur OU Médecine à -1d sinon évanouissement	Test de Psyché sans modificateur OU de Persuasion à -1d sinon perte de contrôle
Séquelle	2 à 6d moins les Qualités d'un test de Médecine + Spécialité adéquate	2 à 6d moins les Qualités d'un test de Persuasion + Spécialité adéquate
Guérison sans soins	1 semaine par case Grave	1 semaine par case Grave
Guérison avec soins	2 jours par case Grave	2 jours par case Grave
Case Critique		
Effet immédiat	Test de Résistance sans modificateur OU de Médecine à -2d sinon coma	Test de Psyché sans modificateur OU de Persuasion à -2d sinon perte de contrôle
Séquelle	4 à 10d moins les Qualités d'un test de Médecine + Spécialité adéquate (Niveau minimum de 1d)	4 à 10d moins les Qualités d'un test de Persuasion + Spécialité adéquate (Niveau minimum de 1d)
Guérison sans soins	Impossible	Impossible
Guérison avec soins	1 semaine à 1 mois	1 semaine à 1 mois
Case Ultime		
	Léger accès de mort. Faites un nouveau personnage.	Folie, effondrement de la personnalité. Faites un nouveau personnage.

Humiliation et psychose

Une humiliation est l'équivalent, pour les dommages mentaux et psychologiques, du combat à mains nues : elle augmente le seuil de réussite mais fait rarement cocher des cases de tension. Une psychose est beaucoup plus profonde et peut survenir après un traumatisme majeur comme la perte d'un être cher par exemple.

Rodrick a reçu plusieurs balle au point de cocher sa case critique. Son seuil de réussite est monté à 18.

Il doit d'urgence être stabilisé sous peine de prendre une séquelle.

Ses amis sont partis trouver un médecin, il doit essayer de rester éveillé pour ne pas tomber dans le coma. Sa Résistance est de 3 et il lui reste un aspect Dur à cuire à 3d. Il jette 6d et obtient un total de 20 soit 2 points au dessus de son seuil actuel de difficulté. Ce sursis devrait être suffisant.

Le médecin arrive et lui administre les premiers secours. Grâce à sa compétence, son aspect et son matériel, sa poignée de dés monte à 9. Le meneur estime la séquelle à 6d. Le médecin met 6 dés en handicap et obtient le total de 12 avec les 3 dés restants. Rodrick est non seulement stabilisé mais il ne devrait subir aucune séquelle une fois rétabli.

Si Rodrick s'était évanoui, le meneur aurait pu monter la séquelle à 7 ou 8d.

Une fois les soins apportés, la guérison commence au rythme indiqué par chaque case du tableau. Le personnage peut aussi sortir du coma ou reprendre le contrôle de lui même.

Récupération et Guérison

Récupération

La récupération affecte le seuil de réussite et particulièrement les dommages non létaux et la fatigue.

Le niveau de récupération est égal au niveau le plus élevé de la Résistance ou de la Psyché. Ainsi avec une Psyché de 3 et une résistance de 2, un personnage peut baisser de 3 niveaux son seuil de réussite avec une récupération entière.

Dès qu'il a un moment de calme, voire mieux, une bonne nuit de sommeil, le personnage obtient :

- ♦ une **demi** récupération s'il doit veiller ou est blessé et n'a pas reçu de soins
- ♦ une **double** récupération s'il peut faire une nuit entière dans un lieu confortable
- ♦ une récupération **normale** autrement

Rappelez-vous, même avec tout le repos nécessaire, le seuil de réussite ne descend jamais dessous du minimum imposé par la jauge de faiblesse ou de tension la plus grave.

Guérison

La guérison concerne les cases de faiblesse et de tension. Elle est naturellement plus lente que la récupération.

Pour que la guérison respecte les délais précisés dans le tableau de dommage, certaines conditions doivent être réunies :

- ♦ du repos (sommeil ou du calme)
- ♦ une température et une humidité modérées
- ♦ une hygiène correcte
- ♦ du personnel médical disponible
- ♦ un approvisionnement correct en nourriture et éventuellement en médicaments s'il y a traitements

A la discrétion du meneur, tout manquement allonge le temps de guérison ou requiert des tests de soins fréquents.

Équipement et accessoires

Un équipement peut :

- ♦ **autoriser un test** impossible à tenter sans lui
- ♦ **augmenter la poignée de dés** voire directement les Qualités ou la défense
- ♦ **imposer une faille** lorsqu'il est particulièrement inadapté à la situation ou abimé

Les listes qui suivent décrivent des équipements pour un usage courant. Le meneur de jeu peut les adapter en fonction des circonstances. Ces descriptions, techniques par nature, demandent une bonne connaissance des règles. Elles peuvent être survolées lors d'une première lecture.

Gabarit

Une arme de gabarit n voit la totalité de ses dommages (Qualités + dégâts) :

- divisés par 2 contre une cible de gabarit n+1
 - multipliés par 2 contre une cible de gabarit n-1
- Au-delà d'un degré, les dégâts sont généralement irrésistibles ou insignifiants (mieux vaut alors trouver une arme adaptée ou un stratagème et fuir en attendant).

-4 : fourmi	0 : humain	4 : région
-3 : scarabée	1 : véhicule	5 : pays
-2 : souris	2 : bâtiment	6 : continent
-1 : chien	3 : ville	7 : planète

Armes

Les armes sont décrites par les éléments suivants :

- ♦ **Dégâts** : ils s'ajoutent aux Qualités restantes après la soustraction des Défenses adverses.
- ♦ **Portée** : c'est la portée pratique de l'arme qui mesure en fait plus sa précision que sa portée.
- ♦ **Cadence** (Tir / Rechargement) : le premier chiffre est le nombre de passes où l'arme peut tirer sans recharger. Le second correspond au nombre de Qualités à dépenser pour recharger ET utiliser l'arme dans le même round (cf. Effet d'actions secondaires).
- ♦ **Gabarit** : c'est la catégorie de puissance de l'arme (anti-personnel, anti-char, etc... cf. encadré).
- ♦ **Spécial** :

- **Aire d'effet** : l'arme agit sur une zone définie par l'échelle des gabarits
- **Impact** : cet attribut caractérise les armes de corps à corps les plus lourdes ou les armes à distance avec un effet d'arrêt. Même si les dommages sont arrêtés par une protection, l'attribut Impact fera toujours augmenter le seuil de réussite. Autrement dit, l'augmentation du seuil liée à la coche d'une case de faiblesse et celle liée à l'impact se cumulent.
Ex : Un personnage avec une Endurance de 3 et un gilet pare balle à 3 de protection, subit une attaque de 7 point de dommage. En comparant 4 (7 - 3 de protection) à ses seuils de faiblesse, il coche sa première case grave, ce qui porte son seuil de réussite à 14 (10 pour la blessure + 4 d'Impact).
- **Pénétrant** : la protection de l'adversaire est diminuée de 1 contre ce type d'arme.

- **+x Défense(s)** : l'arme permet de bloquer une attaque, gêner l'adversaire en mêlée ou le maintenir à distance. Le chiffre indiqué est autant de dés gratuitement mis en défense (cf. Combats). Lorsque ce chiffre est négatif, le personnage doit compenser le malus avant de bénéficier d'une défense (Il faut consacrer 3 dés avec une arme à deux mains pour bénéficier d'une défense de 2);
- **Rafale courte** : l'arme peut tirer une rafale de 3 balles donnant un bonus de 1d pour toucher. Lors d'une passe, cet attribut ne peut être utilisé en même temps que *Rafale x* décrit après.
- **Rafale x** : le chiffre est un nombre de Qualités à dépenser pour étendre la zone d'arrosage de l'arme : 1 Qualité pour une zone de la taille d'un véhicule, 2 Qualités pour zone de la taille d'un Bâtiment. Afin, d'éviter le calcul de la répartition exacte des balles d'une rafale sur plusieurs cibles sans oublier les balles perdues entre chaque cible, on considère, par simplification que la rafale arrose toute une zone. La taille de la zone arrosée est décrite grâce aux gabarits (cf. encart). Arroser une zone très large joue sur la précision et se paye donc en Qualités. Si le test est un succès, les qualités restantes sont réparties sur les cibles présentes dans la zone. *Ex : Un test à 6d avec un fusil d'assaut, sur une zone de gabarit 1 avec 2 cibles. Le tireur obtient 3 qualités. Il paye l'arrosage de la zone avec 1 qualité. Il ne lui en reste plus que 2 à répartir soit une sur chaque cible qui encaissent donc 1 Qualité + 5 de dommages du fusil d'assaut.* Les Qualités du tir sont réparties entre les cibles mais pas les dommages de l'arme. Après un tir en rafale, le tireur doit obligatoirement recharger.

Arme	Dégâts	Portée	Cadence T/R	Gabarit	Spécial
Mains nues / Arts martiaux	-2 (minimum 1)	Mêlée	-	0	Dégâts au seuil de réussite (sauf arts-martiaux)
Arme blanche contondante	+2	Mêlée	-	0	Impact
Arme blanche tranchante ou perçante	+3	Mêlée	-	0	+1 Défense
Arme blanche à deux mains	+4	Mêlée	-	0	Impact, -1 Défense
Armet de jet	+1 ou +2	15m	1p / 1Qu	0	
Arme de poing	+4	25m	3p / 2Qu	0	Impact
Pistolet mitrailleur	+4	75m	3p / 2Qu	0	Rafale courte, Rafale 1 (et Impact pour les plus lourds)
Fusil moderne	+5	200m	2p / 2Qu	0	Impact, Pénétrant 1
Fusil à pompe	+6	25m	3p / 4Qu	0	Impact
Fusil d'assaut	+5	150m	3p / 3Qu	0	Impact, Rafale courte, Rafale 1, Pénétrant 1
Fusil de précision	+6	500m	1p / 2Qu	0	Impact, Pénétrant 2
Mitrailleuse	+5	400m	6p / 6Qu	0	Impact, Rafale 2, Pénétrant 1
Lance roquette	+8	200m	1p / 3Qu	1	Impact, Aire d'effet 1
Lance flamme	+6	25m	6p / 6Qu	0	Aire d'effet 1, Pénétrant 3
Grenade	+6	15m	1p / 1Qu	1	Impact, Aire d'effet 1
Pain de plastique	+2 à +10	-	-	1 ou 2	Impact, Aire d'effet 1 ou 2

Protections

Dans le tableau qui suit figurent les armures ainsi que les matériaux pouvant servir d'abri. Comme pour les armes, une armure ou un couvert est défini par plusieurs éléments :

- ♦ **Protection** : ce score est soustrait aux dégâts de l'adversaire avant la comparaison avec les seuils de blessure du porteur
- ♦ **Encombrement** : ce score peut être ajouté à la poignée de dés si l'action demande d'utiliser tout le corps (escalade, esquive mais pas tir ou bricolage qui ne requièrent qu'une partie du corps seulement). Il est doublé pour des disciplines aussi exotique que la natation en armure médiévale par exemple.
- ♦ **Gabarit** : il sert surtout pour les couverts.

Armure / Couvert	Protection	Encombrement	Gabarit
Gilet pare-balle	3	0	0
Tenue pare-balle	4	-1d	0
Scaphandre spatial	2	-1d	0
Abri : Rondins de bois	3	-	0
Abri : Mur de pierre, Blindage	4	-	1
Abri : Béton renforcé	5	-	1 ou 2
Abri : Paroi de bunker	7	-	2 ou 3

Abris

Par défaut, un abri fonctionne comme une protection. Si le gabarit de l'arme et de l'abri sont différents on prend en compte cette différence *après* avoir calculé les dégâts mais *avant* d'appliquer la protection.

Si une grenade est lancée près d'une cible abritée derrière un mur de pierre, les gabarits sont identiques, on les oublie. L'abri fournit simplement sa protection.

Si la même cible essuyant un tir d'arme à feu (gabarit 0), les gabarits sont différents. Les dégâts sont d'abord calculés puis divisés par deux (différence de 1 en gabarit en faveur de l'abri). La protection de l'abri est ensuite ôtée des dégâts.

A l'inverse, une arme anti-char voit ses dégâts multipliés contre un fantassin non protégé...

Montures et véhicules

Les montures et véhicules ont eux aussi leurs spécificités :

- ♦ **Allure** : il s'agit d'une vitesse de croisière dans des conditions normales. Au-delà, la conduite est toujours risquée et la difficulté des tests de pilotage augmente.
- ♦ **Faiblesse** : les véhicules plus grands qu'une monture disposent de cases de faiblesse identiques à celle d'un personnage avec des seuils donnés par le tableau. Autrement, c'est le personnage qui encaisse les dégâts même si sa monture peut lui procurer un couvert selon l'attaque ou l'angle de tir.
- ♦ **Gabarit** : identique aux armes, ce critère tient compte de la taille et la solidité du véhicule. En poursuite, le véhicule le plus gros a un malus en *Manoeuvres* égal à la différence de gabarit (-1d pour une voiture poursuivant un vélo par exemple).

Monture ou véhicule	Allure	Faiblesse	Gabarit
Humain (à titre indicatif)	3,5 km/h	Personnage	0
Vélo	30 km/h	Personnage	0
Cheval	20 km/h	Personnage	1
Vedette rapide	100 km/h	3 / 4 / 5 / 7	1 ou 2
Moto	200 km/h	Personnage	0
Voiture de tourisme	100 km/h	4 / 5 / 6 / 8	1
Voiture de sport	230 km/h	4 / 5 / 6 / 8	1
Train	150 km/h	3 / 4 / 5 / 7	2
Avion à hélice	300 km/h	3 / 4 / 5 / 7	1 ou 2
Hélicoptère	200 km/h	3 / 4 / 5 / 7	1
Avion de chasse	2000 km/h	4 / 5 / 6 / 8	2
Avion furtif	3000 km/h	4 / 5 / 6 / 8	2

Mise en scène

Cette partie est plus à l'usage du meneur de jeu qui doit bien avoir assimilé les mécanismes de base.

Elle liste conseils, règles supplémentaires et fioritures mécaniques pour gérer une grande variété de situations.

Le meneur doit se sentir libre d'ajuster, ignorer ou modifier ces règles en fonction de ses besoins.

Règles complémentaires

Actions multiples

Toutes les actions courtes et simples comme marcher, donner un ordre ou ramasser un objet sont considérées comme des actions sans test. Elles peuvent demander un minimum d'attention en compliquant tout au plus l'action principale. Au-delà, un autre test est requis. Toute action secondaire se paye en Qualités. Quelques exemples :

- ◇ 1 *Qualité* : armer un fusil et tirer dans le même mouvement, ouvrir une porte et tirer, dégainer et frapper ou tirer, attendre (pour les joueurs qui hésitent trop longtemps)
- ◇ 2 *Qualités* : renverser un meuble pour s'en servir comme couvert avant d'ouvrir le feu

Multitâches ?

Le meneur de jeu doit rester vigilant. Il est très facile de se laisser déborder et autoriser un trop grand nombre d'actions.

En outre, si le personnage ne dispose pas de suffisamment de Qualités pour payer la ou les actions secondaires qu'il a demandé, son test échoue sous l'effet de l'hésitation.

Gestion des aspects

Entre chaque scène importante ou si un minimum de temps s'écoule, le meneur fait décocher toutes les cases d'aspects. Certains aspects comme les contacts, pas toujours disponibles, peuvent être décochés moins rapidement.

Les limitations d'activation en nombre et en niveau force les joueurs à gérer leur effort tout au long de la scène : entre s'économiser et tout brûler d'un coup. Le meneur de jeu est libre d'accorder le bonus d'un aspect sans faire cocher la case correspondante s'il estime que le personnage n'a pas d'effort à fournir pour l'utiliser. *Par exemple, l'aspect Vue perçante peut être utilisé pour repérer rapidement une personne dans la foule ou découvrir des indices. Le meneur peut estimer que seule la seconde utilisation est mobilisante pour le personnage et le force à cocher une case.*

Test sans jet

Lors d'un **test simple** et dans des **conditions normales**, si le personnage dispose d'une **poignée d'au moins 4 dés**, il réussit le test sans jeter les dés. Le nombre de Qualités est obtenu en divisant la poignée par deux arrondi au supérieur.

Cette règle exclue les oppositions, les tests difficiles ou avec une faille.

Test de préparation

Lorsque le personnage dispose d'un minimum de temps pour préparer son action (Discrétion pour une embuscade, Négociation à l'achat de minerai pour fabriquer une armure, etc.) il peut effectuer un test de préparation. Pour chaque **paire complète de Qualités** obtenue lors du test de préparation, la poignée du test principal **gagne un dé**. Ce bonus ne peut excéder le niveau de la compétence du test principal.

- ◇ Un test de préparation peut être en opposition comme lors d'une embuscade par exemple
- ◇ permettre de fragmenter la réalisation d'une tâche longue et complexe comme la construction d'un prototype.

Travail d'équipe

Un **chef** est désigné pour le test. Tous les autres membres de l'équipe font un **test de préparation**. Là aussi, le chef ne peut gagner plus de dés que son score de compétence donc autant choisir le plus doué du groupe.

Attention, certaines tâches ne se prêtent pas forcément au travail en équipe. En outre, ces règles ne couvrent qu'une équipe de cinq à six personnes. Au delà, les compétences d'organisation du leader devient essentielle.

Scènes dramatiques et combats

Lorsque l'action se précipite (combat, poursuite, etc.) un peu d'organisation s'impose

- ◇ Chaque joueur **annonce** sa ou ses prochaines actions (éventuellement des actions de préparation)
- ◇ Le meneur de jeu **valide** les annonces en modifiant les poignées de dés au besoin
- ◇ Puis il répartit les personnages en plusieurs oppositions
- ◇ Les joueurs peuvent prendre **Handicap** et **Défenses**
- ◇ Tout le monde **jette les dés**

Pour chaque opposition :

- ◇ les Qualités mises en **défense annulent** celles de l'adversaire.
- ◇ les Qualités restantes sont ajoutées aux dégâts de l'arme et retranchées à la protection de la cible.
- ◇ Toutefois, si les Qualités d'une attaque sont **totale-ment annulées** par les défenses, les dégâts de l'arme ne peuvent s'appliquer.
- ◇ Le meneur de jeu se réapproprie les résultats et **raconte le déroulement de la passe**.

Quelques options de combat

Le tableau qui suit propose quelques règles et conseils pour pimenter les combats.

Règle	Description
Adversaires multiples en mêlée	-1 dé par adversaire au delà du premier en mêlée. Les qualités et défenses sont réparties entre les adversaires mais pas les dégâts des arme ni les protections portées.
Assommer	Il faut gagner l'opposition de mêlée et obtenir autant que Qualités que le niveau de Résistance de l'adversaire. Une protection à tête peut jouer.
Désarmement	Il faut gagner l'opposition et obtenir autant de Qualités que le niveau de Mêlée de l'adversaire (même s'il tient une arme à feu). Avec 1 Qualité supplémentaire, l'arme peut être récupérée.
Deux armes	+1 défense en mêlée. En outre, le personnage peut utiliser les propriétés d'une arme ou de l'autre mais pas les deux.
Embuscade	Le premier test oppose la perception des personnages surpris à la discrétion des combattants embusqués. Un personnage inconscient de la menace ne peut mettre de dés en Défense... ne cherchez pas d'autre avantage, c'est bien suffisant.
Lutte	Il faut d'abord gagner un test de mêlée en opposition pour agripper son adversaire. Aucun dégât n'est infligé. Pour maintenir sa prise, il faut remporter à chaque passe un test d'Athlétisme ou Mêlée contre Athlétisme, Mêlée ou Agilité de l'adversaire. Il est aussi possible d'étouffer son adversaire (cf. Menaces p. 19).
Raisonner l'adversaire	La Persuasion du négociateur s'oppose à la Psyché ou la Persuasion de l'adversaire : Si l'adversaire échoue son test et le négociateur emporte le sien, l'adversaire rend les armes. Si les deux réussissent leur test mais le négociateur emporte l'opposition, l'adversaire voit son seuil de réussite augmenter de 1 niveau par Qualité excédentaire. Autrement, rien ne se passe. L'adversaire a perdu du temps mais on ne l'y reprendra pas. Une nouvelle tentative ne sera possible que si les circonstances changent : blessure ou élément extérieur, etc.
Renversement	Il faut gagner l'opposition de mêlée et obtenir autant que Qualités que le niveau d'Agilité de l'adversaire. Les aspects de Taille (Grand ou Petit) peuvent jouer. Les dommages sont divisés par deux et n'impactent généralement que le seuil de réussite.
Viser	Pour viser une zone précise du corps de l'adversaire, il faut consacrer une ou plusieurs qualités : jambe : pour 1 Qualité infligeant un malus de 2d à tous les tests de mouvement bras : pour 1 Qualité infligeant un malus de 2d à tous les tests utilisant le bras torse : pour 1 Qualité à distance ou 2 Qualités en mêlée. La faiblesse est automatiquement Grave avec une arme létale tête : pour 3 Qualités. La faiblesse est automatiquement Critique avec une arme létale

Exemple de fusillade

Les protagonistes

- ◇ **Aleister**, Pistolet mitrailleur (Dégâts 4, Rafale 1) et tenue de motard renforcée au kevlar (Protection 2)
- ◇ **Ramon**, Fusil d'assaut (Dégâts 5, Impact, Rafale 1, Pénétrant 1) et tenue de combat (Protection 4, 1d d'encombrement)
- ◇ **Goran**, Pistolet (Dégâts 4, Impact) et gilet pare balle (Protection 3)
- ◇ **Antonio**, Fusil à pompe (Dégâts 6, Impact) et gilet pare balle (Protection 3)

1ère passe

Goran et Antonio (joués par le meneur) tendent une embuscade dans un entrepôt.

Aleister et Ramon effectuent un test de Perception + Aspect approprié contre la Discrétion + Aspect approprié + bonus de camouflage due à l'obscurité des lieux. Ici, le meneur estime qu'il n'y a pas d'action de groupe (la discrétion ou la perception de l'un ne va pas aider celle de son coéquipier). Goran obtient 4 Qualités et Antonio 6. Aleister obtient 3 Qualités et Ramon 5. *Ramon aperçoit dans une fraction de seconde le reflet métallique d'un canon et hurle à son coéquipier de se mettre à couvert.* Le meneur répartit les combattants ainsi : Goran tire sur Ramon qui l'a vu (aucun ajustement). Antonio tire sur Aleister qui ne l'a pas vu mais est prévenu de l'embuscade (Aleister souffrira donc d'un malus de 1d).

Goran et Ramon

Le joueur annonce que Ramon plonge pour se mettre à l'abri tout en lâchant une rafale pour forcer Goran à rester planqué derrière les caisses. Il active son aspect Commando à 2d mais souffre de l'encombrement de sa protection. Sa poignée finale est donc de 5d. Il place 3 dés en défense et jette les deux autres, obtenant 2 et 5... ça passe.

Le meneur fait activer un aspect à 3d pour Goran obtenant une poignée de 6d. Compter sur les caisses pour le protéger (3 défenses), il ne met qu'un seul dé en défense et 2 en handicap puis lance les 3 dés restant et obtient le tirage suivant : 3, 1 et 6.

Ramon : succès, 1 Qualité (1 tirée), 3 Défenses

Goran : succès, 3 Qualités (2 handicap + 1 tirée), 4 Défenses

Le meneur restitue ces éléments de la manière suivante : *Ramon a, in extremis, réussi à se jeter derrière un pilier tout en arrosant Goran copieusement mais sans grand effet.*

Antonio et Aleister

Les choses se présentent moins bien pour Aleister qui va tout de même tenter de se mettre à l'abri. Il active un aspect en rehaut à 3d pour une poignée de 7 dés diminuée de 1 puisqu'il ne sait pas encore où se trouve son agresseur. Le joueur place 4 dés en défense et jette les 2 restants obtenant le tirage suivant 1 et 5... tout juste.

Antonio est aussi à l'abri et, avec son aspect activé à 2d obtient une poignée de 6 dés. Le meneur (ne connaissant pas encore le résultat d'Aleister) place donc 1d en défense et 2d en handicap puis jette les 3 dés restants pour obtenir le tirage suivant : 2, 4 et 6.

Aleister : succès, 0 Qualité, 4 Défenses

Antonio : succès, 5 Qualités (2 handicaps + 3 tirées), 4 Défenses (1 de coté + 3 dues à l'abri)

Aleister est donc touché et doit encaisser 5 points de dommage (5 Qualités - 4 Défenses + 6 du fusil à pompe - 2 de protection) ce qui donne une blessure Grave. Le joueur coche donc la première case grave et voit immédiatement monter son seuil de difficulté à 15 (10 correspondant à la première blessure grave cochée et 5 du fait de l'attribut Impact du fusil à pompe). *Antonio a parfaitement anticipé la réaction d'Aleister le fauchant en plein plongeon.*

2e passe

Le meneur, taquin, annonce que la fusillade bat désormais son plein. Le stress fait passer le seuil de réussite de tous les protagonistes non encore blessés de 6 à 7.

Ramon comprend que tout repose sur lui désormais. Sans s'exposer, il lance une grenade fumigène pour se donner la possibilité de prendre une position plus avantageuse.

La véritable opposition de cette passe est donc le test de Discrétion de Ramon contre la Perception des deux autres. Toutefois, le meneur impose une pénalité de 1d pour effectuer à la fois le lancer de grenade et le mouvement de contournement (action complémentaire) sans oublier le malus d'encombrement de la tenue de combat.

Avec une compétence de Discrétion à 2d et l'aspect Commando activé à 3d, la poignée de 5 dés est augmentée de 2d grâce au fumigène mais diminuée de 1d à cause de la protection. Le joueur met 3 dés de handicap. Il obtient 2, 2 et 4 soit 8, un point au-dessus de son seuil de réussite actuel. Son test se solde par un succès et 6 Qualités.

Goran et Antonio jettent respectivement 5 et 6 dés et mettent tous les deux 3 dés de coté. Goran obtient 2 et 4 ce qui ne lui permet pas de franchir son seuil de 7. Antonio tire 1, 6 et 6. C'est un succès mais il n'obtient que 5 Qualités au final (3 de handicap + 2 tirées).

Le meneur de jeu résume ainsi la passe : *Ramon percute une grenade fumigène et la balance en déclenchant un tir de riposte. Pendant que le nuage blanc prend de l'ampleur en avalant les reliefs autour de lui, Ramon parvient discrètement à tenir en joue les deux hommes simultanément.*

Goran a échoué son test. Il n'a rien vu et dirige son attention vers le centre de l'entrepôt. Antonio devine la menace et commence à se retourner. Le meneur indique au joueur qu'il aura un bonus de 1d lors de la passe suivante (différence de Qualité entre le test de Discrétion et le meilleur test de Perception).

3e passe

Le seuil de réussite des personnages non blessés augmente encore pour passer à 8. Ramon épaula son fusil d'assaut et active son aspect Tireur d'élite à 3d pour une poignée de 7d + 1 pour le test de discrétion de la passe précédente. Le meneur lui indique d'une part que son abri est de 2 et qu'il peut arroser ses deux adversaires en une même rafale au prix d'une Qualité (Attribut Rafale 1 du fusil d'assaut). Le joueur pose 3 Qualités en défense et 2 de handicap puis jette les 3 dés restants et obtient 2, 2 et 5.

Puisque Goran n'a rien vu, il ne peut mettre aucun dé en défense. Il déjà brûlé son aspect à 3d et ne peut que l'activer à 2d. Sa poignée est de 5. Il met 2 dés en handicap et jette les 3 restants obtenant un tirage de 3, 2 et 4.

Antonio de son côté est dans la même situation qu'Aleister lors de la première passe : il subit un malus de 1d. Comme Goran, il ne peut activer qu'un niveau 2 et obtient une poignée de finale de 5d. En mettant 3 dés en défense, il obtient le tirage suivant : 4 et 5. **Ramon** : succès (9 pour un seuil à 8), 4 Qualités et 5 Défenses

Goran : succès, 4 Qualités, 0 Défense

Antonio : succès, 2 Qualités, 3 Défenses

L'attribut Rafale 1 fonctionne comme une arme de zone. Ramon doit dépenser 1 Qualité pour l'utiliser mais peut appliquer la totalité des dommages restants à chaque cible soit 8 points (4 Qualités -1 + 5 venant de l'arme)

L'attribut Pénétrant 1 baisse de 1 le score de protection des gilets pare balles.

Goran encaisse donc 6 points de dommages (8 - 2 de protection) soit avec une résistance de 3, une blessure critique (seuil critique à 3 + 2). Son seuil de réussite monte immédiatement à 21 ! (15 de faiblesse critique + 6 par l'attribut Impact du fusil d'assaut).

Antonio n'encaisse que 3 points de dommages (8 - 3 défenses - 2 de protection) soit avec une résistance de 3, une blessure légère. Son seuil de réussite monte immédiatement à 11 (Seuil à 8 non modifié par la faiblesse + 3 d'Impact).

Le meneur restitue la scène : *Ramon arrose copieusement ses deux cibles. Goran totalement surpris encaisse plusieurs impacts qui le projettent violemment au sol et le laissent à demi mort. Antonio, sentant le danger venir bondit brutalement en lâchant une salve au jugé pour se couvrir. Malgré tout, une balle l'atteint de plein fouet. Ses réflexes et son gilet lui ont peut-être sauvé la vie mais il n'est pas tiré d'affaire.*

Attention, ça va aller très vite !

Gardez bien en tête que les aspects s'épuisent aussi vite que le seuil de réussite monte. Un personnage se retrouve facilement hors de combat.

Cherchez les bonus

Si surprendre ses adversaires est un avantage majeur, même un seul dé de bonus peut faire la différence.

Autres situations

Dilemmes

Cette règle, à réserver aux **situations les plus dramatiques**, oppose deux aspects psychologiques d'un personnage ou deux aspects utilisés comme tel : amour (Attache) contre sens du devoir (Statut), professionnalisme (Statut) contre loyauté (Attache), patriotisme (Statut de citoyen) contre Survivant (Attribut ou aspect gratuit de niveau 3), etc.

Tant que la décision n'a pas été prise, la tension du personnage augmente d'un niveau ou deux mais rarement au point de cocher une case grave.

Le joueur décide de l'issue du dilemme mais c'est au personnage de gérer le poids émotionnel de cette décision avec un test en opposition avec des compétences et aspects du personnage. Le joueur jette Psyché + Aspect choisi (par exemple Agent de la CIA) et le meneur jette Perception + Aspect rejeté (par exemple Famille)

- ◊ Si le joueur rate son test et le meneur réussit le sien, le personnage gagne un aspect **Culpabilité (objet du dilemme)** au niveau 4
- ◊ Si le joueur réussit son test sans remporter l'opposition, le nouvel aspect **Culpabilité** a un niveau de 1 à 3, à l'appréciation du meneur
- ◊ Autrement, le personnage assume sans douleur sa décision

Dans tous les cas, il se libère de la tension du dilemme.

Interrogatoire

Que ce soit pour obtenir des aveux ou des informations, il y a deux façon d'envisager un interrogatoire : en douceur ou en force. La plupart du temps c'est l'alternance savamment choisie des deux qui donne les meilleurs résultats. Le bluff est aussi très utile. L'interrogatoire est une série de test en opposition utilisant certaines compétences.

Les enquêteurs utilisent au choix :

- ♦ **Persuasion** : pour convaincre, amadouer, se rendre sympathique,...
- ♦ **Intimidation** : pour faire peur, pour menacer (les arguments sont un chose, les présenter en sont une autre),...
- ♦ **Manipulation** : pour mentir, faire croire que l'on détient un moyen de pression que l'on a pas,...

L'interrogé utilise au choix :

- ♦ **Psyché** : pour garder le silence
- ♦ **Persuasion** : pour convaincre qu'il dit vrai ou ne sait rien lorsque c'est vrai
- ♦ **Manipulation** : pour convaincre qu'il dit vrai ou ne sait rien lorsque c'est faux
- ♦ **Intimidation** : pour menacer ses interlocuteurs... en supposant qu'il ait les moyens de sa politique, sinon on en revient à la manipulation

Chaque argument, élément de preuve ou point de droit pertinent permet de prolonger l'opposition par un nouveau jet. Pour chaque Qualité d'écart avec le gagnant, le perdant augmente temporairement son seuil de réussite. Au premier échec, l'interrogé se met à table et un enquêteur perd sa crédibilité ce qui lui interdit de poursuivre l'interrogatoire. Un autre peut toutefois prendre le relai mais avec de nouveaux arguments.

Limites

Les tests n'existant que pour gérer les situations incertaines, un diplomate sûr de son immunité ne pourra être interrogé. Les enquêteurs devront d'abord le déstabiliser. De même, un interrogatoire de police ne donnera probablement pas grand chose contre un terroriste fanatique ou un agent entraîné. Les **interrogatoires plus musclés** sortent aussi du cadre de ces règles. Il s'agit de fragiliser l'interrogé avec la torture physique ou psychologique (créer le sentiment d'isolation, faire croire à une trahison, etc.) et donc faire monter sa faiblesse ou sa tension. Se mettre à table n'est alors qu'une question de temps... et les séquelles psychologiques viennent souvent avec les aveux. Parfois, même la violence peut s'avérer inutile lorsque le temps est compté (prise d'otage, compte à rebours d'une bombe à stopper, etc.). C'est là qu'un interrogatoire en douceur peut s'avérer payant.

Poursuite

Quelle que soit sa nature (à pied ou avec un moyen de transport), une poursuite est traitée de manière abstraite. Le meneur estime la distance entre les deux protagonistes par un nombre entre 1 et 5 correspondant aux difficultés de tir :

- ♦ **distance 1** : +1 dé, tir à bout touchant
- ♦ **distance 2** : 0 dé, test moyen (tir à portée / 2)
- ♦ **distance 3** : -1 dé, test ardu (tir à portée)
- ♦ **distance 4** : -2 dés, test difficile (tir à portée x2)
- ♦ **distance 5** : -4 dés, test très difficile (tir à portée x 4)

A la distance de 1, le poursuivant peut **agripper** (Mêlée contre Agilité) ou **éperonner** sa proie (Manœuvres en opposition).

A chaque passe, le meneur pose la difficulté des **tests de Manœuvre et de tir** en fonction de l'allure et de l'encombrement de l'environnement. Cette difficulté peut aussi être choisie par la proie... en prenant une autoroute en sens inverse par exemple. Proie et Chasseur effectuent un test Les Qualités sont comparées et compensées.

- ♦ **Si le chasseur remporte l'opposition**, chaque Qualité de plus que la proie réduit la distance de 1.
- ♦ **Si au contraire c'est la proie qui l'emporte**, chaque Qualité de plus que le chasseur augmente la distance. Au delà d'une distance de 5, la proie sème son poursuivant.

Au premier échec, le personnage effectue un nouveau test avec la même difficulté pour éviter l'accident, la blessure ou une casse mécanique. Outre les dommages éventuels, la proie se fait rattraper ou le poursuivant se fait semer.

Mortalité et Karma

Cher meneur de jeu, comme la lecture des règles de santé et de menace le laissent entendre, les personnages sont fragiles. Il est donc essentiel que les joueurs le comprennent bien et passent à l'action avec un minimum de prudence. Des points de karma peuvent être utilisés pour augmenter les chances de survie : chaque personnage dispose d'un seul point par partie qu'il peut dépenser pour sauver sa peau après un jet de dé malheureux ou une prise de risque inconsidérée. Si le joueur s'entête à prendre le même risque, tant pis pour son personnage. Donner plus d'un point risque de transformer les personnages en véritables trompe-la-mort et donc modifier le comportement des joueurs. C'est avant tout une histoire d'ambiance. Vous êtes seul juge.

Menaces

Physiques

Les dommages sont présentés en premier. Un test permet parfois de les réduire ou les retarder.

Dans l'espace

Toutes les actions nécessitant de la précision ou de la rapidité auront un malus de -2d. Par simplification, une décompression brutale est traitée comme des dommages d'explosion avec des effets ciblés : yeux, oreilles et système respiratoire. Un personnage pris en plein dépressurisation expire très lentement et effectue un test d'asphyxie.

Menace	Dommages	Test(s)
Asphyxie	1 case de faiblesse cochée par passe	Test de Résistance pour retenir son souffle et tenir : *Qualité en minutes en restant immobile *Qualités / 2 en minutes en agissant *Qualités / 3 en minutes en panique ou exposé au vide spatial
Chute	1 case de faiblesse / 2 mètres de hauteur	Test d'Agilité pour réduire les dommages. Chaque Qualité réduit de 1m la hauteur de chute. Les protections portées peuvent jouer.
Collision	1 case de faiblesse / 10 km/h de vitesse	Aucun test possible mais les dispositifs de sécurité peuvent réduire la vitesse d'impact (ceinture, airbag, et.)
Maladie	1 case de faiblesse par Qualité obtenue par la maladie.	Résistance contre la virulence de la maladie (2d pour un rhume à 10 pour un virus militaire). Le nombre et la fréquence des tests varient beaucoup d'une maladie à l'autre.
Intoxication	1 case de faiblesse par Qualité obtenue par la substance ou un autre effet (augmentation du seuil de réussite pour un sédatif, etc).	Résistance contre l'importance de la dose (2d pour dose légère à 10 pour une dose mortelle)
Exposition	<ul style="list-style-type: none">1 case de faiblesse par passe pour une faible exposition (torche, centilitres d'acide, prise de courant, uranium naturel, ...)2 cases de faiblesse par passe pour une exposition massive (clôture électrique, seau d'acide, feu de camp, plutonium, ...)3 cases de faiblesse par passe pour une exposition extrême (transformateur, incendie, napalm, bain d'acide, proximité d'un réacteur en pleine fusion, sortie sans protection dans l'espace)	Aucun test mais les protections peuvent jouer selon la substance ou le rayonnement
Privation	<ul style="list-style-type: none">2 cases de faiblesse par jour sans boire et 4 en pleine chaleur1 case de faiblesse par jour d'activité sans manger, tous les 3 jours en cas d'immobilité1 augmentation du seuil de réussite :<ul style="list-style-type: none">- toutes les 3 heures d'activité- toutes les heures d'activité intense- toutes les 10 mn sous une forte chaleur ou un froid glacial	

Mentales

Certaines situations extrêmement stressantes imposent un test en opposant la Psyché du personnage à un niveau de pression :

- ◇ Si le personnage **échoue son test**, il augmente son seuil de réussite et sa tension du nombre de Qualités obtenues par la pression.
- ◇ S'il réussit **son test mais ne remporte pas l'opposition**, il augmente son seuil de réussite et sa tension de l'écart de Qualités obtenu entre son résultat et celui du .
- ◇ Si le personnage **l'emporte**, il encaisse stoïquement.

Un tel test de Psyché est quasi instantané et ne consomme pas le test auquel le personnage a droit dans la passe.

- ◇ **Pression mineure (1 à 2d)** : être pris dans une fusillade pour la première fois, commettre un vol, blesser involontairement quelqu'un, être pris en otage, humilié en public.

- ◇ **Pression majeure (3 à 5d)** : tuer ou torturer quelqu'un pour la première fois, trahir un proche ou être trahi par un proche, être isolé très longtemps (naufagé, prisonnier), être discrédité publiquement avec preuves à l'appui, apprendre que l'on a peu de temps à vivre.
- ◇ **Pression extrême (5d et +)** : assister à ou perpétrer un massacre pour la première fois, être blessé ou digéré par un monstre, réaliser brutalement que la réalité ne correspond pas *du tout* à ce que l'on imaginait.

Les personnages **endurcis** c'est à dire disposant d'aspects leur permettant d'encaisser (dur à cuire, Médecin légiste, Guerre du Vietnam, etc.) peuvent les activer en rehaut pour le test Psyché. Lorsque le **climat est oppressant** comme en territoire ennemi, sous interrogatoire, procès, etc.), la tension peut augmenter de la même manière qu'une privation augmente la faiblesse.