

## Création d'un personnage

La création d'un personnage se fait en quatre étapes :

- Décrivez brièvement votre personnage** : donnez-lui un nom, imaginez son physique, son caractère et son look, ainsi que quelques objets en sa possession (en restant raisonnable sur le nombre, le poids et le prix)
- Choisissez-lui **trois Points Forts**, qui correspondent à ce qu'il sait particulièrement bien faire, grâce à ses capacités innées, à son entraînement ou à son métier
- Choisissez-lui **trois Points Faibles**, qui correspondent à ce pour quoi il n'est pas particulièrement doué ou qu'il n'a pas l'habitude de faire, ou encore à une limitation physique ou mentale
- Choisissez-lui enfin **une Motivation** : Argent, Célébrité, Connaissance, Séduction, Combat, Magie, Vengeance, Justice...

Les Points Forts / Faibles peuvent être formulés sous forme de nom, de verbe, éventuellement associé à un complément, ou d'adjectif. Il peut aussi bien s'agir de compétences que de connaissances ou de pouvoirs surnaturels.

Les pouvoirs surnaturels (exemples : Boule de feu, Armure, Invisibilité, Force surhumaine, Lire dans les pensées, Télékinésie, Soins magiques...) sont toujours des Points Forts.

Exemples de Points Forts / Faibles possibles : Volonté de fer / Faible volonté, Réflexes / Lent, Costaud / Gringalet, Mauvaise Vue, Culture Générale, Remarquer un détail, Convaincre, Séduire, Conduire une voiture, Piloter un vaisseau spatial, Premiers soins, Crocheter une serrure, Combat à l'épée, Combat à mains nues, Tir au pistolet, Tir au fusil, Trouver une information, Piratage informatique, Histoire, Droit, Science, Monter à cheval, Se déplacer sans bruit, Suivre une piste, Escalade, Natation...

Le **meneur de jeu** peut autoriser ou non un Point Fort / Faible choisi par le joueur. Les Points Forts / Faibles doivent en effet être :

- Équilibrés, au niveau de l'amplitude et de la fréquence des avantages / désavantages qu'ils entraînent : par exemple, un Point Fort Tir au pistolet n'est (généralement) pas équilibré par rapport à un Point Faible Physique quantique...
- Adaptés à l'univers de jeu : par exemple, pas de Pilotage de vaisseau spatial à la Renaissance...
- Cohérents entre eux : par exemple, pas de Gringalet Costaud

Le meneur de jeu peut aussi demander à un joueur de préciser un Point Fort / Faible qu'il juge trop large (exemples : Combat, Omniscient...). De même, il peut mettre son veto à une Motivation trop large (exemples : Travail, Sport), trop étroite (exemple : Faire des châteaux de cartes) ou trop ponctuelle (exemple : Tuer Dracula).

Le personnage débute le jeu avec **six points d'Énergie**, qui correspondent à son maximum d'Énergie de départ. Pour matérialiser l'Énergie de son personnage, chaque joueur reçoit six jetons (ou pièces de monnaie, pierres de couleur ou tout autre type de marqueur).

## Résolution des actions

### Principe fondamental

Toute action immanquable réussit automatiquement. Toute action impossible échoue automatiquement.

Dans tous les autres cas, on effectue un **test** afin de déterminer l'issue d'une action tentée par un personnage. On distingue le **test standard**, quand le personnage tentant l'action n'est pas opposé à un autre personnage (exemple : Crocheter une serrure), et le **test opposé**, quand l'action oppose le personnage à un autre personnage (exemples : Convaincre, Lire dans les pensées).

## Test standard

Pour effectuer un test standard, le meneur de jeu estime la **difficulté** de l'action, sur une échelle entre 4 et 10 :

Difficulté	
4	Très Facile
5	Facile
6	Plutôt facile
7	<b>Moyenne</b>
8	Plutôt difficile
9	Difficile
10	Très difficile

Le joueur lance ensuite deux dés à dix faces (notés D10). Si le personnage possède un Point Fort en rapport avec l'action, le joueur lance trois D10 au lieu de deux. Si le personnage possède un Point Faible en rapport avec l'action, le joueur ne lance qu'un D10 au lieu de deux.

Si le résultat d'au moins un des D10 lancés est supérieur ou égal à la difficulté, l'action est réussie. Si tous les résultats des D10 lancés sont strictement inférieurs à la difficulté, l'action est manquée. On rappelle ici qu'un « 0 » obtenu sur un D10 compte pour 10 et non pour zéro.

Dans le cas des actions réussies, chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à la difficulté compte pour une **Réussite**. Plus un personnage obtient de Réussites, plus l'action correspondante est brillamment réussie.

Exemple : Van Helsing tente de crocheter une serrure. Le meneur de jeu estime que le mécanisme est complexe et rouillé, ce qui rend l'action Difficile (9). Van Helsing possède le Point Fort Crocheter une serrure. Le joueur lance donc trois D10 et obtient : 2, 9 et 10. L'action est donc particulièrement réussie (deux Réussites) et la porte s'ouvre après quelques secondes seulement.

### Test opposé

Un test opposé est réalisé de la même manière qu'un test standard, à l'exception de la détermination de la difficulté. Au lieu d'être estimée par le meneur de jeu, celle-ci est **fixée par le meilleur résultat** obtenu par le personnage résistant. Le personnage actif lance les dés en premier, puis le personnage résistant fait de même. Les Points Forts / Faibles de chaque participant sont pris en compte. La notion de Réussite s'applique aussi aux tests opposés. C'est le meneur de jeu qui effectue tous les lancers des personnages non joueurs.

Exemple : Van Helsing tente de repousser Dracula avec une croix. Son meilleur résultat est de 8. Dracula possède le Point Fort Volonté de fer. Il lance donc trois dés et obtient 2, 5 et 8. Van Helsing parvient donc à le repousser (provisoirement).

### Deuxième chance

Après un échec, un personnage peut souhaiter effectuer une **nouvelle tentative**. Le meneur de jeu décide si cela est envisageable ou non, en fonction du contexte et de la nature de l'action. S'il autorise une nouvelle tentative, **la difficulté du test est augmentée de deux niveaux**. Une même action ne peut jamais être tentée plus de deux fois par un même personnage.

### Utilisation de l'Énergie

L'Énergie représente les ressources physiques (santé) et morales (concentration) dans lesquelles un personnage peut puiser.

Lors d'un test standard ou opposé, un joueur ou le meneur de jeu peut dépenser un point d'Énergie pour augmenter les chances de réussite et l'efficacité potentielle d'un personnage dans le cadre d'une action donnée. Le joueur donne alors au meneur de jeu l'un de ses jetons. Il bénéficie **d'un dé supplémentaire** pour résoudre cette action.

# ONE SHOT

Le joueur doit impérativement annoncer la dépense d'Energie avant de lancer les dés. Le point d'Energie dépensé est perdu quelle que soit l'issue de l'action (réussite ou échec).

## Utilisation d'un pouvoir surnaturel

Un personnage ne peut utiliser un pouvoir surnaturel que s'il le possède parmi ses Points Forts. Pour utiliser un pouvoir surnaturel, un personnage doit **dépenser au moins un point d'Energie**. Il peut en dépenser jusqu'à trois. Chaque point dépensé lui permet de bénéficier d'un dé supplémentaire.

## Combat

### Déroulement du combat

Un combat est organisé en **séquences** successives, qui durent approximativement trois secondes. Au cours d'une séquence, chaque personnage, joueur ou non-joueur, peut, à son tour, se déplacer de quelques mètres et effectuer une action simple : attaquer une cible, utiliser un pouvoir surnaturel, dégainer une arme...

### Ordre des actions

Chaque joueur lance deux dés pour son personnage. Si le personnage possède un Point Fort ou Faible approprié (Réflexes, Lent...), il lance trois dés ou au contraire un seul. Un joueur peut dépenser un point d'Energie pour lancer un dé supplémentaire. Dans tous les cas, le joueur ne conserve que le meilleur résultat obtenu. Ce résultat est appelé **Initiative**. Le meneur de jeu procède de la même manière pour tous les personnages non-joueurs.

Les personnages, joueurs et non-joueurs, agissent **par ordre décroissant d'Initiative**. En cas d'égalité, les personnages agissent simultanément. Cet ordre d'action reste identique pour toutes les séquences du combat. Pour faciliter la gestion de l'Initiative, chaque joueur est invité à conserver devant lui pendant toute la durée du combat un D10 de couleur différente pour indiquer son Initiative.

### Surprise

Un personnage est dit surpris quand il est attaqué par un adversaire qu'il n'a pas vu (ou entendu) venir. Un personnage surpris **ne peut pas agir** au cours de la première séquence de combat. Les attaques portées contre lui sont résolues par un test standard Très Facile. Il agira normalement à partir de la deuxième séquence de combat.

### Attaque au contact

Une attaque au contact est résolue grâce à un **test opposé**. L'attaquant est le personnage actif, tandis que le défenseur est le personnage résistant. Si le test est réussi, le défenseur est touché. Dans le cas contraire, l'attaquant a manqué son coup.

### Attaque à distance

Une attaque à distance est résolue grâce à un **test standard**. La difficulté de base est fixée par la distance séparant le tireur de sa cible, appelée portée :

Portée	Difficulté
Courte (≤ 20 mètres)	7
Standard (≤ 50 mètres)	8
Longue (> 50 mètres)	9

Si la cible est à couvert derrière un obstacle (un muret par exemple) et/ou si la visibilité est réduite (de nuit par exemple), la difficulté de l'attaque est augmentée de 1.

Si le test est réussi, la cible est touchée. Dans le cas contraire, le tireur a manqué son coup.

Au passage, on ne tient aucun compte des munitions consommées ou disponibles. Cela n'apporte pas grand chose et nuit gravement au rythme des combats !

## Attaquer plusieurs adversaires simultanément

Dans un combat au contact ou à distance, l'attaquant peut souhaiter attaquer plusieurs adversaires simultanément (attaque tournoyante, tir en rafales...). Dans ce cas, il répartit librement les dés dont il dispose entre les cibles qu'il souhaite attaquer. Cette répartition doit être effectuée avant de lancer les dés. Toutes les attaques doivent être de même type (au contact ou à distance). Chaque attaque est ensuite résolue séparément.

## Domages

Quand un défenseur / cible est touché par une attaque, il perd immédiatement un nombre de points d'Energie **égal au nombre de Réussites** obtenu par l'attaquant. Les dommages causés par un pouvoir surnaturel, comme Boule de feu, sont égaux au double du nombre de Réussites obtenu.

*Comme vous pouvez le constater, les dommages ne dépendent pas de l'arme utilisée par l'attaquant ou de la protection portée par le défenseur. Cela permet aux joueurs de choisir l'arme et le look qui leur paraissent les plus adaptés à leur personnage, au lieu de choisir systématiquement les équipements les plus performants.*

Un personnage peut aussi subir des dommages hors combat, à cause d'une chute, du feu, d'une noyade, d'un poison, etc. Dans ce cas, le meneur de jeu fixe le nombre de points d'Energie retiré au personnage, ainsi que le nombre de retraits associé (un seul, un par minute, un par jour...).

Quand un personnage n'a plus de points d'Energie (c'est à dire quand son joueur n'a plus de jetons), il tombe **inconscient** pour plusieurs heures. C'est le meneur de jeu qui fixe le moment exact de son réveil, en fonction des nécessités du scénario.

## Personnages mineurs

On appelle personnages mineurs les personnages non-joueurs n'ayant aucune importance dans l'intrigue (hommes de main, petites frappes...). Un personnage anonyme ne possède pas d'Energie. Quand il est victime d'une attaque réussie, il est immédiatement mis **hors de combat**.

## Récupération de l'Energie

Un personnage récupère, **de manière naturelle**, un point d'Energie après chaque nuit de repos d'au moins six heures. S'il possède au moins un pouvoir surnaturel, il récupère un point d'Energie supplémentaire. Si, au cours de la journée précédente, il a accompli au moins un acte marquant en rapport avec sa **Motivation**, il récupère un point d'Energie supplémentaire.

Un personnage peut être **soigné** par un autre personnage, une fois par jour au maximum et jamais au cours d'un combat. Dans ce cas, le personnage soigneur effectue un test standard Plutôt Difficile. Chaque Réussite obtenue permet au personnage soigné de récupérer un point d'Energie. Un personnage soigné à l'aide d'un pouvoir surnaturel, comme Soins magiques, peut être soigné au cours d'un combat et récupère deux points d'Energie par Réussite.

Les points d'Energie récupérés sont matérialisés par des jetons rendus par le meneur de jeu au joueur concerné. Un personnage débute **chaque nouveau scénario** en disposant de son maximum d'Energie. A aucun moment du jeu le nombre de points d'Energie possédé par un personnage ne peut être supérieur à ce maximum.

## Progression des personnages

A la fin de chaque scénario, chaque personnage voit son maximum d'Energie augmenter d'un point. Le joueur recevra donc un jeton supplémentaire au début du scénario suivant.

De plus, chaque joueur peut choisir un nouveau Point Fort et un nouveau Point Faible pour son personnage, en accord avec le meneur de jeu. Ce choix est fait, de préférence, en fonction des actions particulièrement réussies ou manquées au cours du scénario et pour lesquelles le personnage ne possédait ni Point Fort, ni Point Faible approprié.