

PRÉPAREZ LA TABLE

Pour la cellule de Chasseurs, mesurez la Détresse et le Danger sur deux jauges de 1-5.
Vous pouvez le faire en plaçant des dés de deux couleurs différentes au centre de la table.

DÉTRESSE



DANGER



Champs d'action des credo

- Clandestin** : discrétion et subterfuge
- Croyant** : conflit direct avec le surnaturel
- Entreprenant** : construire, inventer, réparer
- Investigateur** : obtenir des informations
- Martial** : conflit physique

PRÉPAREZ VOTRE JET

1. Additionnez vos valeurs d'**attribut + compétence** concernées

2. Prenez un nombre de dés (d10) de même couleur, équivalent à ce total

3. Si ce jet est concerné par le champ de votre credo (voir ci-dessus), vous pouvez ajouter un nombre de dés d'une autre couleur égal au **niveau de Détresse**

ASTUCE ●●○○○
VIGILANCE ●○○○○



RÉSERVE DE DÉS MAX. (avec Détresse 2)



CONNAISSEZ VOS DÉS



1-5 sur un dé
ÉCHEC



6-9 sur un dé
RÉUSSITE



10 sur un dé
RÉUSSITE
(+2 réussites pour chaque paire de 10)



1 sur un dé de Détresse
VISER TROP HAUT
ou **DÉSESPOIR**
(voir ci-contre)

JET

EXEMPLES DE JETS DE DIFFICULTÉ 3 - Le conteur (ou le jet de l'adversaire) fixe la difficulté à égaler ou surpasser.



3 réussites
JET RÉUSSI !



2 réussites
ÉCHEC DU JET



5 réussites, critique
JET RÉUSSI !

SANTÉ & VOLONTÉ



Dégâts de santé superficiels

Égale à la marge de réussite du jet d'attaque + valeur de dégâts de l'arme, divisés par deux et arrondis au supérieur



Au début d'une partie, éliminez-en un nombre égal à votre niveau de Vigueur



Dégâts de santé aggravés

Infligés par le feu, les armes à feu, les armes tranchantes ou perforantes ou lorsque des dégâts superficiels excèdent la jauge de santé



Jet d'Intelligence + Médecine contre une difficulté égal au nombre total de niveaux de dégâts de santé aggravés pour convertir un nombre de niveaux de dégâts de santé aggravés en niveaux de dégâts de santé superficiels.
(Max. = Médecine/2, arrondi au supérieur)



Dégâts de Volonté superficiels

Infligés par l'embarras, une confiance ébranlée et autres conflits sociaux



Au début d'une partie, éliminez-en un nombre égal à votre niveau en Résolution ou Sang-froid (le plus élevé des deux)



Dégâts de Volonté aggravés

Infligés par la révélation de secrets sur une cible ou les attaques sociales venant d'amis proches ou de confiance



À la fin de chaque partie, éliminez un niveau si vous avez agi en accord avec votre Ambition

JETS FRÉQUENTS

- Esquiver** : Dexterité + Athlétisme
- Médecine légale** : Intelligence + Médecine
- Retenir son souffle** : Vigueur + Résolution
- Trouver des indices** : Astuce + Investigation
- Frapper du poing** : Force + Bagarre
- Tirer** : Sang-froid + Armes à feu
- Se faufiler** : Dexterité + Furtivité
- Surveiller** : Résolution + Vigilance



2 réussites, échec
DÉSESPOIR
(voir ci-dessous)



3 réussites, jet réussi
Choisissez entre :
DÉSESPOIR ou
VISER TROP HAUT

DÉSESPOIR



Le jet échoue. Vous ne pouvez plus utiliser de dés de Détresse jusqu'à ce que la Rédemption de votre Pulsion soit résolue (voir ci-contre).

La Rédemption peut être résolue individuellement ou au travers d'un effort de groupe.

VISER TROP HAUT



Le jet réussit. Augmentez le niveau de Danger de +1 pour chaque 1 obtenu sur un dé de Détresse. Ceci peut avoir de graves conséquences.

Rédemption (sortir du Désespoir) :

- Cupidité** : obtenir des ressources ennemies
- Curiosité** : découvrir de nouvelles infos sur la proie
- Envie** : entrer dans les bonnes grâces de la proie ou obtenir un échantillon de la source de son pouvoir
- Expiation** : protéger quelqu'un de la proie
- Orgueil** : battre la proie dans un défi quelconque
- Serment** : respecter ou faire progresser son serment
- Vengeance** : blesser la proie

Comment utiliser le Danger - exemples :

- Ajoutez le niveau de Danger à la difficulté des jets
- Ajoutez un nombre de gros bras ennemis égal au niveau de Danger
- Ajoutez des événements en jeu à mesure que le Danger augmente

ÉVOLUTION DU NIVEAU DE DÉTRESSE

Le niveau de Détresse augmente :

- Blessure grave ou mort au sein de la cellule
- La proie échappe aux Chasseurs
- La cellule échoue à protéger des innocents

Le niveau de Détresse diminue :

- La cellule obtient des informations vitales
- La cellule parvient à blesser la proie
- La cellule empêche que des innocents soient blessés



PRÉPAREZ LA TABLE



Pour la cellule de Chasseurs, mesurez la Détresse et le Danger sur deux jauges de 1-5.

Vous pouvez le faire en plaçant des dés de deux couleurs différentes au centre de la table.

DÉTRESSE



DANGER



Champs d'action des credo

- Clandestin** : discrétion et subterfuge
- Croyant** : conflit direct avec le surnaturel
- Entreprenant** : construire, inventer, réparer
- Investigateur** : obtenir des informations
- Martial** : conflit physique



PRÉPAREZ VOTRE JET



1. Additionnez vos valeurs d'**attribut + compétence** concernées

2. Prenez un nombre de dés (d10) de même couleur, équivalent à ce total

3. Si ce jet est concerné par le champ de votre credo (voir ci-dessus), vous pouvez ajouter un nombre de dés d'une autre couleur égal au **niveau de Détresse**

ASTUCE ● ● ○ ○ ○
VIGILANCE ● ○ ○ ○ ○



RÉSERVE DE DÉS MAX. (avec Détresse 2)



CONNAISSEZ VOS DÉS



1-5 sur un dé
ÉCHEC



6-9 sur un dé
RÉUSSITE



10 sur un dé
RÉUSSITE
(+2 réussites pour chaque paire de 10)



1 sur un dé de Détresse
VISER TROP HAUT
ou **DÉSESPOIR**
(voir ci-contre)



JET



EXEMPLES DE JETS DE DIFFICULTÉ 3 - Le conteur (ou le jet de l'adversaire) fixe la difficulté à évaluer ou surpasser.



3 réussites
JET RÉUSSI !



2 réussites
ÉCHEC DU JET



5 réussites, critique
JET RÉUSSI !

SANTÉ & VOLONTÉ



Dégâts de santé superficiels

Égaux à la marge de réussite du jet d'attaque + valeur de dégâts de l'arme, divisés par deux et arrondis au supérieur



Au début d'une partie, éliminez-en un nombre égal à votre niveau de Vigueur



Dégâts de santé aggravés

Infligés par le feu, les armes à feu, les armes tranchantes ou perforantes ou lorsque des dégâts superficiels excèdent la jauge de santé



*Jet d'Intelligence + Médecine contre une difficulté égal au nombre total de niveaux de dégâts de santé aggravés pour convertir un nombre de niveaux de dégâts de santé aggravés en niveaux de dégâts de santé superficiels.
(Max. = Médecine/2, arrondi au supérieur)*



Dégâts de Volonté superficiels

Infligés par l'embarras, une confiance ébranlée et autres conflits sociaux



Au début d'une partie, éliminez-en un nombre égal à votre niveau en Résolution ou Sang-froid (le plus élevé des deux)



Dégâts de Volonté aggravés

Infligés par la révélation de secrets sur une cible ou les attaques sociales venant d'amis proches ou de confiance



À la fin de chaque partie, éliminez un niveau si vous avez agi en accord avec votre Ambition

JETS FRÉQUENTS

- Esquiver** : Dexterité + Athlétisme
- Médecine légale** : Intelligence + Médecine
- Retenir son souffle** : Vigueur + Résolution
- Trouver des indices** : Astuce + Investigation
- Frapper du poing** : Force + Bagarre
- Tirer** : Sang-froid + Armes à feu
- Se faufiler** : Dexterité + Furtivité
- Surveiller** : Résolution + Vigilance



2 réussites, échec
DÉSESPOIR
(voir ci-dessous)



3 réussites, jet réussi
Choisissez entre :
DÉSESPOIR ou
VISER TROP HAUT

DÉSESPOIR



Le jet échoue. Vous ne pouvez plus utiliser de dés de Détresse jusqu'à ce que la Rédemption de votre Pulsion soit résolue (voir ci-contre).

La Rédemption peut être résolue individuellement ou au travers d'un effort de groupe.

VISER TROP HAUT



Le jet réussit. Augmentez le niveau de Danger de +1 pour chaque 1 obtenu sur un dé de Détresse. Ceci peut avoir de graves conséquences.

Rédemption (sortir du Désespoir) :

- **Cupidité** : obtenir des ressources ennemies
- **Curiosité** : découvrir de nouvelles infos sur la proie
- **Envie** : entrer dans les bonnes grâces de la proie ou obtenir un échantillon de la source de son pouvoir
- **Expiation** : protéger quelqu'un de la proie
- **Orgueil** : battre la proie dans un défi quelconque
- **Serment** : respecter ou faire progresser son serment
- **Vengeance** : blesser la proie

Comment utiliser le Danger - exemples :

- Ajoutez le niveau de Danger à la difficulté des jets
- Ajoutez un nombre de gros bras ennemis égal au niveau de Danger
- Ajoutez des événements en jeu à mesure que le Danger augmente



ÉVOLUTION DU NIVEAU DE DÉTRESSE



Le niveau de Détresse augmente :

- Blessure grave ou mort au sein de la cellule
- La proie échappe aux Chasseurs
- La cellule échoue à protéger des innocents

Le niveau de Détresse diminue :

- La cellule obtient des informations vitales
- La cellule parvient à blesser la proie
- La cellule empêche que des innocents soient blessés