

LES REGLES

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition de notre jeu, en espérant que vous l'apprécierez. Avant même de commencer, il y a des choses que vous devez savoir : vous aiderez vos amis, vous surveillerez vos ennemis, mais surtout, vous tremblerez lorsque surviennent les ténèbres...

ELEMENTS DU JEU

15 cartons « Terrain » (« Tiles ») représentant des bâtiments
6 cartes de personnages pré-crées
6 figurines en plomb afin de représenter les personnages
10 dés, 1 rouge et 9 blancs
50 jetons de rencontre
10 jetons numérotés
10 jetons « Echec » (« Failure »)
6 jetons « Plus de porte » (« No Door »)
20 jetons « Dégâts » (« Damage »)
32 fiches de personnage
1 livret de règles
1 livret de scénarii

LES TERRAINS

- Les cartons « Terrains » représentent les lieux de déroulement de l'action dans la ville.
- Chaque case d'un terrain compte pour un espace.
- Les portes des bâtiments sont marquées d'un nombre variable de serrures indiquant la difficulté de franchissement de celles-ci (voir la section « Entrer dans un bâtiment »).
- Les « ? » désignent les cases où sont placés les jetons de rencontre.
- Les « ! » désignent les cases spécifiques aux événements des scénarii.
- Vous ne pouvez pas vous déplacer à travers les murs, mais il est possible de franchir les clôtures.
- Le lycée (« High School ») est composé de 2 terrains. Lorsque l'un des deux est posé, il faut immédiatement placer le second.

LES PERSONNAGES

Personnages pré-crées

- Les personnages pré-crées ont 7 caractéristiques incluant parfois des compétences. Ils ont tous un téléphone portable afin de communiquer aisément pendant la partie.
- Ces personnages ne peuvent pas progresser.

- Utilisez une fiche de personnage incluse dans la boîte, et remplissez la partie historique du personnage.
- Vous pouvez choisir une activité présentée dans la « Table des Activités » ou en créer une de toute pièce si le scénario le permet.
- Chaque personnage a 7 caractéristiques différentes (ndt : par commodité, l'abréviation anglaise sera conservée puisque présente sur le matériel du jeu):
 - **Vitesse (S)** (« Speed ») – représente la capacité de mouvement.
 - **Attaque (A)** (« Attack ») – utilisé lors des phases offensives de combat et les jets de force.
 - **Dextérité/Initiative (Dex)** (« Dexterity/Initiative ») – sert à ouvrir les portes verrouillées, à déterminer l'initiative en combat, etc.
 - **Intelligence (Int)** (« Intelligence ») – capacité de recherche (objets) et de perception, etc.
 - **Persuasion (Pers)** (« Persuasion ») – tromper les agents de sécurité et influencer les autres.
 - **Medecine (Med)** (« Medical ») – capacité de soins et autres jets médicaux.
 - **Défense/Santé (D)** (« Defense/Health ») – utilisé lors des phases défensives de combat. Lorsque la Défense/Santé atteint 0, le personnage meurt.
- Chaque personnage a un total maximum de 20 points de caractéristiques, dont vous choisissez la répartition. Lors de la création il faut respecter une règle de 2 points minimum et 5 maximum par caractéristique.
- Chaque personnage peut également avoir 10 points de compétences. Celles-ci sont à choisir sur la table « Compétences » (« Character Skills ») au dos des fiches de personnage.
- Chaque personnage commence le jeu équipé d'un téléphone portable, qui ne peut être perdu, volé ou abandonné, afin de faciliter la communication entre les personnages pendant les parties. La communication et l'entraide sont en effet des éléments clé du jeu.

LES JETONS

Jetons de rencontre (« Encounter disks »)

Les jetons de rencontre représentent les gens que vous rencontrerez et les objets que vous trouverez pendant la partie. Il sont divisés en 4 catégories :

- **Objets** (« Item ») – (Bleu clair) Objets que vous trouvez au cours de l'aventure. Une fois trouvé et en possession de l'objet, ce dernier augmente le nombre de dés utilisable lors d'un jet de caractéristique, comme indiqué sur chaque jeton. Le fusil à pompe (« Shotgun ») peut tirer 3 fois, et est ensuite retiré du jeu.
- **Alliés** (« Ally ») – (Jaune) Ce sont les personnes que vous rencontrez et que vous pouvez convaincre de vous suivre et de vous aider. Ils vous permettent de relancer certains dés lors des jets de compétence comme indiqué sur le jeton. Ils peuvent également être sacrifiés (retirés du jeu) en combat afin de prévenir d'un point de dégât.

chiens, alarmes et propriétaires que vous rencontrez dans les bâtiment.

- **Adversaires** (« Adversary ») – (Rouge) Les « méchants » des scénarii, que vous fuirez, éviterez ou combattrez. Chaque jeton présente les niveaux de difficulté à appliquer lors de la rencontre: Initiative (I), Attaque (A), Défense (D) et Vitesse (S).

Autres jetons

- Jetons numérotés – Ces jetons numérotés de 1 à 10 sont utilisés pour représenter des éléments spécifiques aux différents scénarii.
- Jetons « Echec » (« Failure ») – Ces jetons sont acquis par un joueur lorsque son personnage s'est comporté de manière suspicieuse en ville : échouer un jet de sécurité, briser une porte ou ne pas arriver à convaincre un allié discrédite en effet le personnage. Lorsqu'un joueur a cumulé 3 jetons « Echec », il perd tous ses objets, alliés et jetons « Echec ».
- Jetons « Plus de porte » (« No door ») – Ils sont placés pour symboliser une porte défoncée par un joueur.
- Jetons « Dégât » (« Damage ») – Ils permettent de comptabiliser les dégâts subis par les personnages. La Défense/Santé diminue de 1 point pour chaque point de dégâts subi.

LES DES

10 dés sont inclus dans la boîte de jeu, 9 blancs et 1 rouge. Le dé rouge est appelé « dé du destin » (« fate die ») et doit être utilisé lors des jets de déplacement. Lorsque celui-ci indique 1 lors d'un jet de mouvement, vous devez tirer un événement (2d6) sur la table « Et m... » (« Oh crap »). Si le résultat est 6 en revanche, tirez 2d6 sur la table « Woohoo ». Les résultats de ces jets prennent effet avant votre mouvement.

LES SCENARII

7 scénarii sont inclus dans la boîte de base : 6 qui peuvent être utilisés dans le cadre de jeu normal et une campagne nécessitant un Maître de Jeu (MJ – « Game Master GM »). D'autres scénarii seront publiés par la suite. Visitez notre site web pour plus d'information.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

- Choisissez un scénario.
- Chaque joueur choisit un personnage ou le genre.
- Afin de mettre en place l'espace de jeu, suivez les instructions du scénario.
- Le joueur qui débutera la partie est déterminé aléatoirement.

MECANISMES DU JEU

PLACEMENT DES TERRAINS

en règle générale, le scénario dicte le bâtiment de départ. Lorsqu'un joueur souhaite se déplacer hors du terrain sur lequel il se trouve, vers un espace sans terrain, un nouveau terrain est placé si la réserve de terrain n'est pas épuisée. Dans le cas contraire, le mouvement est impossible.

Lorsqu'un nouveau terrain est placé, on place aléatoirement sur chaque case comportant un « ? » un jeton face cachée. Il est possible que le scénario dicte une autre règle de placement des jetons de rencontre.

Certains scénarii nécessitent une préparation complète de l'aire de jeu avant de débiter la partie. Les consignes du scénario remplacent alors les règles de base de placement des terrains.

NIVEAUX DE DIFFICULTE (TARGET NUMBERS)

A chaque jet de compétence correspond un niveau de difficulté. Sauf indication contraire, il faut égaler ou battre le niveau de difficulté afin de réussir le jet.

Niveaux de difficulté (du plus simple au plus difficile)

- | | |
|----------------------|--|
| 1. un 6 | 6H – 1 point de victoire |
| 2. une paire | 1P – 2 points de victoire |
| 3. une suite à 3 dés | 3S – 3 points de victoire (ex : 2,3,4) |
| 4. 3 dés identiques | 3K – 4 points de victoire |
| 5. une suite à 4 dés | 4S – 5 points de victoire |
| 6. 4 dés identiques | 4K – 6 points de victoire |
| 7. une suite à 5 dés | 5S – 7 points de victoire |
| 8. 5 dés identiques | 5K – 8 points de victoire |

JETS DE COMPETENCE (SKILL CHECKS)

Lorsqu'un jet de compétence est requis, lancer un nombre de dés indiqué par la caractéristique dont dépend la compétence (la compétence est toujours indiquée sous la caractéristique). Une compétence ayant un coût de 1 à 3 donne un bonus de +1d lors du jet. Une compétence ayant un coût de 4 à 6 donne un bonus de +2d lors du jet.

Exemple: avec une Dex de 3 et la compétence de crochetage (« lockpick ») (ayant un coût de 3), un jet à 4d est effectué afin de crocheter une serrure.

Une seule compétence peut être utilisée par jet de compétence.

Exemple: lors d'un jet d'attaque, il n'est pas possible d'utiliser en même temps les Arts-Martiaux (« martial-arts ») et le corps-à-corps (« hand to hand »).

JETS DE COMPETENCE CONFRONTES (OPPOSED SKILL CHECKS)

Il sera parfois nécessaire qu'un joueur effectue des jets contre les caractéristiques d'un autre joueur. Dans cette éventualité, chacun des joueurs effectue un jet en utilisant la compétence appropriée. Le joueur atteignant le niveau de réussite le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, la meilleur réussite du niveau de difficulté la remporte. *Exemple: chaque joueur tire 1P – l'un une paire de 2, l'autre une paire de 3. La paire de 3 remporte la confrontation.*

LIMITE D'ENCOMBREMENT (WT) (« CARRY WEIGHT LIMIT »)

La limite d'encombrement représente la charge maximale que peut porter un personnage. L'encombrement de chaque objet est noté sur le jeton (WT). Chaque personnage a une limite de 5. Lorsqu'un personnage tente de s'emparer d'un objet qui lui ferait dépasser sa limite d'encombrement (5 de base ou la limite en cours), il est

atteint, le niveau d'encombrement du personnage augmente de 1 au dessus de 5.

Exemple : votre limite d'encombrement est actuellement de 6 et vous voulez prendre un objet supplémentaire. Vous effectuez un jet de A (force) et obtenez 1P. Cela vous permet donc d'augmenter votre limite à 7. Si vous n'arrivez pas à obtenir au minimum un 6H, la limite d'encombrement revient à 5.

Si vous prenez un objet qui vous fait dépasser votre limite d'encombrement, vous devez lâcher un objet (ce n'est pas considéré comme une action).

ORGANISATION DES TOURS

Vous pouvez entreprendre chacune des phases 1 à 3 dans n'importe quel ordre, une fois par tour, ou vous pouvez choisir de passer votre tour et vous soigner. Effectuez alors un jet de Médecine : vous regagnez un point de Défense/Santé par niveau de réussite.

1. Communication
2. Mouvement
3. 1 action au choix
 - A. Pénétrer dans un bâtiment verrouillé
 - B. Effectuer un jet de Perception
 - C. Soigner un autre personnage
 - D. Donner ou lâcher un objet
 - E. Saisir un objet qui est dévoilé (« face up »)
 - F. Essayer d'obtenir un allié ou un objet possédé par un autre joueur.
 - G. Ouvrir une porte pour un autre joueur
 - H. Dévoiler un jeton de rencontre
 - I. Autre action spécifique au scénario

Communication

Vous pouvez communiquer directement avec les joueurs dont les personnages sont placés dans le même bâtiment à 3 cases de distance maximum, ou à l'aide de votre téléphone portable et « appeler » un autre joueur à plus de 3 cases.

Les joueurs sont encouragés à « marchander » (promettre de donner alliés, objets, points de victoire) afin d'obtenir de l'aide, des informations ou de mettre en place un plan d'action. L'entraide lors de jets de compétence doit être négociée avant le jet de dés.

Mouvement

- Effectuez un jet de Vitesse (S) et ajoutez le niveau de réussite à votre Défense/Santé (D) afin de déterminer votre capacité de mouvement. *Exemple : Si vous obtenez un 1P et avez 4 en Défense/Santé, votre mouvement est de 6.*
- Le mouvement sur les cases de rue est doublé, mais vous devez mettre fin à votre mouvement lorsque vous entrez dans un bâtiment.

m... ». Si vous obtenez un 6 sur le « dé du destin » effectuez un jet sur la table « Woohoo ».

- Vous devez effectuer un jet de mouvement tous les tours, sauf si vous vous soignez.
- Plusieurs joueurs peuvent occuper la même case.
- La phase de mouvement prend fin lorsqu'une action est entreprise.
- Entrer dans un bâtiment n'est pas considéré comme un mouvement.
- Il n'est pas possible de se déplacer en diagonale.

Effectuer une action

Entrer dans un bâtiment

- Afin d'entrer dans un bâtiment, vous pouvez essayer de crocheter la serrure ou de défoncer la porte. Il est également possible de pénétrer par une fenêtre.
- Afin de passer une porte verrouillée, effectuez un jet de Dex (Crochetage – « Lockpick ») ou A (Force – « Strength »). Vous devez égaler ou surpasser le niveau de difficulté indiqué sur la porte. Si vous réussissez votre jet, vous avancez d'une case à l'intérieur du bâtiment (ceci n'est pas considéré comme faisant partie de votre mouvement). Si vous réussissez à défoncer la porte grâce à un jet de A (Force), placez un jeton « Plus de porte » (« No door ») sur l'espace de la porte défoncée et prenez un jeton Echec (« Failure ») supplémentaire.
- Lorsqu'une porte est déverrouillée, le joueur actif peut inviter les autres joueurs situés à 3 cases maximum à entrer dans le bâtiment. Ces autres joueurs doivent être à l'extérieur. S'ils acceptent, ils se déplacent immédiatement jusqu'à la case adjacente à la porte à l'intérieur du bâtiment.
- Les niveaux de difficultés des portes sont les suivants :
 - 1 serrure = 6H**
 - 2 serrures = 1P**
 - 3 serrures = 3S**
- Afin de pénétrer par une fenêtre, effectuez un jet de Dex (Escalade – « Climbing »). Vous devez dépasser le niveau de difficulté de la porte la plus proche.
- Les portes ne sont pas verrouillées de l'intérieur.

Perception – Vous pouvez effectuer un jet d'Int (perception) par bâtiment dans lequel vous avez pénétré. Vous devez être dans le bâtiment. Pour chaque niveau de réussite, vous pouvez secrètement regarder un jeton qui se trouve face cachée. *Exemple : sur une réussite de 1P, vous pouvez regarder 2 jetons à l'intérieur du bâtiment.*

Soigner un autre personnage – Lorsque vous vous trouvez sur la même case qu'un autre joueur, vous pouvez soigner son personnage en effectuant un jet de Med (Premiers Soins – « First Aid »). Vous soignez un point de dégât par niveau de réussite. Vous gagnez également un point de victoire par point de dégât soigné.

Donner ou lâcher un objet – Vous pouvez donner un objet à un autre personnage si vous occupez la même case ou vous pouvez le lâcher sur votre case actuelle. Le jeton est alors placé dévoilé (« face up »).

(« face up »), vous pouvez prendre cet objet sans effectuer de jet de compétence. Vous gagnez tout de même les points de victoire (VPs). Lorsque vous dépassez votre limite d'encombrement, lâcher un objet ne compte pas pour une action.

Essayer d'obtenir un allié ou un objet possédé par un autre joueur – Des éléments conservés par un autre joueur sont parfois l'objet de votre convoitise. A moins qu'il ne vous cède l'objet convoité volontairement, vous pouvez essayer de lui voler. Effectuez alors un jet de compétence confronté, en utilisant votre Force A (« Strength »). Le vainqueur obtient l'objet. Afin d'obtenir un allié de force, effectuez un jet de compétence confronté en utilisant votre Persuasion. Le vainqueur obtient l'allié. Un objet volé ou un allié obtenu de force ne peut pas être récupéré avant 2 tours.

Ouvrir une porte pour un autre joueur – Vous pouvez tenter d'ouvrir une porte pour d'autres joueurs s'ils sont à 3 cases au plus de votre personnage. Lorsque la porte est ouverte, le (les) personnage(s) sont déplacés sur la case adjacente à la porte à l'intérieur du bâtiment.

Révéler un jeton – Lorsque vous arrivez sur un jeton face cachée, votre mouvement prend fin et vous devez dévoiler le jeton s'il vous reste une action. Si vous n'avez plus d'action ce tour, vous devez dévoiler le jeton au début de votre prochain tour. Il n'est pas obligatoire de s'arrêter sur un jeton déjà dévoilé.

Autre action spécifique au scénario – Ces actions sont décrites dans les règles du scénario. Vous pouvez par exemple être amené à effectuer des jets de discrétion (« Sneak ») ou fouiner (« Scrounge »).

DESCRIPTION DES JETONS

Jetons Objet (« Item »)

Effectuez un jet d'Int (Recherche – « Search ») afin de savoir si vous pouvez le trouver. Si vous égalez ou dépassez le niveau de difficulté inscrit sur le jeton, vous obtenez l'objet, placez le jeton devant vous et gagnez autant de points de victoire que le niveau de difficulté inscrit sur le jeton. Vous pouvez utiliser l'objet par la suite.

Si le jet de recherche échoue, mélangez à nouveau tous les jetons face cachée du terrain et l'objet et placez les faces cachées sur les « ? » du terrain (selon votre convenance).

Jetons Allié (« Ally »)

Effectuez un jet de Pers (Bluff, Corruption – « Bribe », Marchandage – « Bargain », Séduction – « Flirt » ou Menace – « Threat ») afin de savoir s'il peut vous assister. Si vous égalez ou dépassez le niveau de difficulté inscrit sur le jeton, vous gagnez l'aide de l'allié : placez le jeton devant vous et recevez autant de point de victoire que le niveau de difficulté inscrit sur le jeton. Si le jet échoue, prenez un jeton Echec (« Failure ») et mélangez à nouveau tous les jetons face cachée du terrain avec l'allié et placez les faces cachées sur les « ? » du terrain (selon votre convenance). Il n'y a pas de nombre limite d'allié que vous pouvez avoir à vos côtés, mais un seul peut être utilisé lors d'un jet de compétence.

Le combat s'engage. Référez-vous à la section « Combat ».

Jetons Sécurité (« Security »)

Effectuez le jet de dé approprié en vous référant aux indications du jeton. Si le jet est réussi, placez le jeton devant vous et recevez autant de point de victoire que le niveau de difficulté inscrit sur le jeton. Si le jet échoue, tous les joueurs dans le bâtiment sont immédiatement placés hors du bâtiment sur la case adjacente à la porte la plus proche. Le joueur actif prend un jeton Echec (« Failure ») supplémentaire.

Le jeton sécurité est alors mélangé à nouveau avec les autres jetons face cachée du bâtiment. Le joueur actif les place face cachée sur les « ? » du terrain (selon sa convenance)

Si vous tuez un gardien, un propriétaire ou un chien, vous ne devez pas quitter le bâtiment, mais vous prenez un jeton Echec (« Failure »). Vous ne recevez pas de points de victoire. Si vous engagez un combat avec un élément de sécurité, la confrontation ne dure qu'un round. Si vous perdez le combat, vous prenez un jeton Echec et devez quitter le bâtiment comme stipulé plus haut.

Voici un descriptif de chaque élément de sécurité :

- Alarme (« Alarm ») – jet d'Int (Désamorcer – « Disarm ») afin de désactiver l'alarme.
- Gardien (« Security Guard ») – Effectuer un jet de Pers (Bluff, Corruption – « Bribe », Marchandage – « Bargain », Séduction – « Flirt » ou Menace – « Threat ») ou engager le combat.
- Propriétaire (« Owner ») – Effectuer un jet de Pers (Bluff, Corruption – « Bribe », Marchandage – « Bargain », Séduction – « Flirt » ou Menace – « Threat ») ou engager le combat.
- Chien (« Dog ») – Effectuer un jet de Pers (Dressage – « Animal Handling ») ou engager le combat.

ENTRAIDE ENTRE JOUEURS

Les joueurs sont encouragés à s'entraider lors des jets de compétence. Si ils se trouvent à 3 cases maximum, ils peuvent assister un joueur lors d'une action, à l'exclusion des jets de mouvement et de perception. Les conditions de l'entraide doivent être déterminées avant d'effectuer le jet de dé. L'aidant (joueur qui assiste le joueur actif) se déplace alors sur la case du joueur actif et y restera après l'entraide. L'aidant permet de relancer un nombre de dés correspondant à la compétence utilisée dans le jet effectué par le joueur actif. *Exemple : Si le joueur actif effectue un jet d'Int (Recherche – « Search ») et que l'aidant a un score d'Int de 3 et la compétence Recherche, le joueur actif peut relancer jusqu'à 4 dés après le 1^{er} jet (les dés sont relancés en même temps, et non pas un par un).*

Si plus d'un joueur propose son aide, ou si vous utilisez également un allié, vous effectuez des relances séparées. *Par exemple, si un joueur et un allié l'assistent, le joueur peut avoir 2 séquences de relance.*

Il est conseillé aux joueurs de marchander lors d'une requête ou une proposition d'entraide (points de victoire, objets, alliés, information).

COMBAT

Lorsqu'un combat s'engage, déterminez qui agit en premier en effectuant un jet d'initiative.

- Si vous égalez ou surpassez le niveau de difficulté d'initiative (I) indiqué sur le jeton, vous pouvez battre en retraite (voir ci-dessous) ou attaquer en premier. Pour attaquer, effectuez un jet de compétence d'attaque. Si le résultat est égal ou supérieur au niveau de difficulté de la défense de l'adversaire (D), vous gagnez le combat. Si l'adversaire n'est pas vaincu, il attaque. Vous devez alors réussir un jet de Défense/Santé avec pour niveau de difficulté l'attaque de l'adversaire (A), ou prendre un point de dégâts.
- Si vous avez perdu l'initiative, vous commencez par effectuer un jet de Défense/Santé avec pour niveau de difficulté l'attaque de votre adversaire (A) (à égaler ou dépasser). Vous prenez un point de dégâts en cas d'échec. Vous effectuez ensuite un jet de compétence d'attaque. Le niveau de difficulté à égaler ou battre est indiqué par la défense de votre adversaire (D).
- Lorsque vous affrontez un adversaire (« Adversary »), le combat dure 3 rounds par tour. Un combat contre un élément de sécurité (« Security ») dure 1 round. Un round consiste en un jet d'attaque et un jet de défense.
- Si à la fin du combat l'adversaire n'est pas vaincu, placez le jeton Adversaire dévoilé sous votre personnage. Au début de votre prochain tour, vous le combattrez à nouveau ou battez en retraite.
- Si vous avez gagné l'initiative ou si vous commencez votre tour sur un jeton adversaire dévoilé, vous pouvez tenter de battre en retraite. Effectuez alors un jet de mouvement. Si vous surpassez la vitesse (S) de votre adversaire, ce dernier est mélangé à nouveau avec les autres jetons face cachée du terrain. Remplacez ensuite tous ces jetons face cachée sur les emplacements « ? » du terrain à votre convenance. Si vous ne réussissez pas à surpasser la vitesse de l'adversaire, vous entrez en combat.
- Les joueurs dans le même bâtiment peuvent intervenir en se rapprochant de 3 cases par round de combat. *Exemple : si un joueur se situe à 5 cases du joueur actif au début du combat, il bouge de 3 cases le 1^{er} round, de 2 cases le 2nd, et assiste lors du 3^{ème} round.* Utiliser alors la règle d'Entraide entre Joueurs.
- Un aidant peut choisir de prendre un point de dégât à la place du joueur actif.
- Lors d'une retraite, si plusieurs joueurs se trouvent sur un jeton adversaire dévoilé, seul le dernier joueur essayant d'échapper à l'adversaire doit surpasser la vitesse de celui-ci.
- Si l'adversaire est tué, le jeton adversaire est placé devant le joueur actif. Il gagne un nombre de points de victoire égal à la somme des niveaux de difficulté de l'attaque (A) et de la défense (D) de l'adversaire.

de 1. Le nombre de dés lancés lors des jets de Défense/Santé suivants est ainsi diminué de 1 par point de dégâts.

POINTS DE VICTOIRE (VPs)

Les points de victoire sont obtenus lors de l'acquisition d'objets, le recrutement d'alliés, après avoir déjoué la sécurité des bâtiments sans effusion de sang, avoir vaincu ses adversaires, soigné ses compagnons ou rempli des objectifs dictés par les scénarios. Le roleplaying (ndt: se mettre dans la peau du personnage et l'incarner de manière réaliste) étant vivement recommandé, des points de victoires peuvent également être alloués lors d'une prestation exceptionnelle d'un joueur. La décision en revient soit au Maître de Jeu (MJ – « Game Master GM ») soit au résultat d'un vote des joueurs. Comptabilisez vos points sur votre feuille de personnage. Ceux-ci peuvent être utilisés pendant la partie de la manière suivante :

- 1 VP – relancer un dé (au maximum 3 fois par tour)
- 2 VP – ajouter un dé à un jet de compétence (au maximum 3 fois par tour)
- 5 VP – se débarrasser d'un jeton Echec
- 3 VP – éviter d'effectuer un jet sur la table « Et m... » avant de lancer les dés
- 10 VP – acheter un point de compétence. Peut être utiliser pour augmenter une compétence ou en acquérir une nouvelle

Les points de victoire doivent être dépensés avant le jet de dé, exception faite pour les relances. Vous ne pouvez dépenser que des points de victoire en votre possession (vous ne pouvez pas vous mettre délibérément dans les négatifs).

Lorsque vous perdez, lâchez ou cédez un objet, vous perdez les points de victoire correspondants. Ceci pourrait vous faire basculer dans les négatifs. Si vous terminez la partie avec des points de victoire négatifs, vous perdez une compétence (au choix). Si les ressources d'un objet sont « épuisées » (*un shotgun sans munitions par exemple*), vous ne perdez pas les points de victoire et n'êtes plus considérés comme possesseur de l'objet. Le jeton est alors retiré du jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE/EVOLUTION DES PERSONNAGE

Lorsque les conditions de jeu décrites dans le scénario sont remplies, le joueur en possession du plus de points de victoire gagne la partie. Le joueur reçoit 1 point d'expérience qu'il peut utiliser pour augmenter une caractéristique d'un point (les caractéristiques sont plafonnées à 6).

TABLES

TABLE DES ACTIVITES

- 1 - Officier de Police : doit avoir au minimum 4 en Attaque et la compétence Arme à Distance (« ranged mechanical weapon (RMW) »).
- 2 - Médecin : doit avoir au minimum 4 en Médical et une compétence médicale au choix
- 3 - Voleur : doit avoir au minimum 4 en Dextérité et la compétence Crochetage (« Lockpick »)
- 4 - Professeur d'Université: doit avoir 4 en Intelligence et la compétence Perception
- 5 - Politicien : doit avoir au minimum 4 en Persuasion et la compétence Autorité (« Leadership »)
- 6 – Officier militaire : doit avoir 4 en Attaque et la compétence de Corps-à-corps (« Hand to hand »).

TABLES DU DESTIN

(lancer 2d6 – prend effet avant le mouvement)

« ET M... »

- 2 Tous vos niveaux de difficultés sont augmentés de 1 jusqu'à votre prochain tour
- 3 Donnez un objet à un joueur au choix
- 4 Donnez un allié à un joueur au choix
- 5 La prochaine porte que vous rencontrerez sera verrouillée, quelque soit votre jet
- 6 Donnez 2 points de victoire à un joueur au choix
- 7 Vous ne pouvez pas quitter le terrain en cours jusqu'à votre prochain tour
- 8 Votre mouvement est divisé par 2 (arrondissez à l'inférieur) pour ce tour
- 9 Votre tour ce termine immédiatement
- 10 Vous obtenez un disque Echec supplémentaire
- 11 Vous subissez un point de dégât à chaque fois que vous bougez, jusqu'à ce qu'un autre joueur vous soigne.
- 12 Votre prochain jet de compétence échouera automatiquement

« WOOHOO »

- 2 Tous vos niveaux de difficulté sont diminués de 1 jusqu'à votre prochain tour
- 3 Dérobez 1 objet (au hasard) à un joueur sans jet de compétence confronté
- 4 Gagnez 1 allié (au hasard) à un joueur sans jet de compétence confronté
- 5 La prochaine porte que vous rencontrerez sera automatiquement ouverte
- 6 Volez 1 point de victoire à tous les autres joueurs
- 7 Regardez secrètement tous les jetons d'un terrain en jeu
- 8 Votre mouvement est doublé pour ce tour
- 9 Jouez un nouveau tour directement après celui-ci
- 10 Débarrassez vous d'un jeton Echec
- 11 Débarrassez vous d'un jeton Dégâts

LES REGLES DU MAITRE DE JEU

NOTES AU MAITRE DE JEU

Le concept d'un maître de jeu (MJ – « game master – GM ») offre la possibilité aux joueurs d'exprimer avec une plus grande liberté leurs talents de « roleplaying » alors qu'ils rencontrent des obstacles inattendus ne pouvant normalement pas être inclus dans un jeu de plateau classique. Le jeu doit être aussi amusant pour vous que pour vos victimes,... pardon, vos joueurs. Vous pouvez ainsi incarner les adversaires, d'autres personnages non-joueurs, ou mettre en scène tout élément qui pourrait apporter selon vous du piment à l'aventure.

Utilisez toutes les règles du jeu de base, à l'exception des éléments présentés ci-dessous. Les règles du maître de jeu sont délibérément souples et nous vous encourageons à les modifier ou à en apporter des compléments comme bon vous semble. Il est bien plus important de s'amuser pendant la partie plutôt que de se soucier de l'horlogerie des règles. Lors de la conception de ces dernières, nous avons essayé de fonctionner de manière logique et réaliste, ainsi, si vous rencontrez des difficultés de résolution de situations particulières pendant les parties, choisissez la solution la plus plausible.

Les présentations détaillées (« walk-throughs ») des scénarii reprennent des éléments de la fiction présentant l'intrigue, mais ne suivent pas l'histoire d'une manière stricte. Modifiez ou complétez l'histoire comme bon vous semble, puisqu'après tout vous êtes celui ou celle qui tuera,..., pardon, qui dirigera la partie.

LES TERRAINS

Vous pouvez disposer les terrains comme le dicte le scénario ou à votre convenance, soit en intégralité avant la partie, soit au fil du mouvement des personnages. Il semble logique que le plateau de jeu soit complètement révélé si les personnages connaissent la ville. S'ils la découvrent, entretenez le mystère tout au long de l'aventure (Oh, regardez, un bar !!!).

LES PERSONNAGES

Vous aurez peut-être besoin de créer des personnages non-joueurs (NPC) (« nonplayer characters ») si le scénario le requiert. Pour les NPCs principaux, les caractéristiques seront déjà précisées dans la description du scénario. Tenez le statut des NPCs à jour pendant la partie en utilisant les fiches de personnage, afin de vérifier par exemple s'ils survivent aux événements (ce qui n'arrivera pas très souvent).

C'est à vous de décider si les joueurs peuvent utiliser des personnages expérimentés (personnages ayant survécus à des parties antérieures) ou s'ils doivent en créer de nouveaux. Si les parties deviennent trop faciles pour les personnages avancés,

difficulté des rencontres.

LES JETONS

Utilisez les jetons comme indiqué dans les scénarii, mais la plupart du temps vous n'en aurez pas besoin. Vous déciderez des conditions de rencontre (quoi, où, quand).

MECANISMES DU JEU

POINTS DE VICTOIRE (VPs)

Les points de victoire sont alloués comme dans le jeu de base en tenant compte des exceptions suivantes : en combat, les joueurs reçoivent des VPs en fonction des niveaux de difficulté obtenus lors des jets pour vaincre l'ennemi. Les joueurs ne doivent normalement pas être pénalisés lorsqu'ils utilisent de l'équipement, comme un couteau de lancé, en combat. Ils ne perdent pas de points s'ils ne vont pas le rechercher.

Il est également conseillé d'allouer des points de victoire pour récompenser le « roleplaying » ou les actions particulièrement originales. Les joueurs peuvent utiliser les VPs comme précisé dans les règles de base.

TOURS DU MJ

Vous effectuerez un tour identique à celui des joueurs pour chacun des adversaires et NPCs en jeu.

ORGANISATION DES TOURS

Lors des parties menées par un MJ, un tour consiste en une action. Tout est considéré comme une action, ainsi mouvement, ouverture d'une porte, et soin deviennent une action à part entière.

Si vous pensez qu'une action doit se dérouler sur plusieurs tours, le joueur doit consacrer plus d'un tour à l'accomplissement de celle-ci.

JETS DE COMPETENCE

Les joueurs doivent utiliser les compétences adéquates à la résolution de l'action qu'ils entreprennent. Une brève description des compétences est présentée au dos de la fiche de personnage. Utilisez votre bon sens pour tout élément non décrit. Si le niveau de difficulté (TN – « Target Number ») d'un jet de compétence n'est pas précisé, vous décidez du TN qui semble le plus juste.

Objectivement, une action à la portée de tous devrait avoir un TN de 6H alors que la réussite d'une action relevant d'un miracle devrait avoir un TN de 5K. N'hésitez pas à inciter les joueurs à utiliser leurs VPs. Lorsqu'un joueur cherche un objet particulier, indiquez leur le TN comme indiqué dans la table des Objets Contenus dans les Bâtiments, ou déterminez le vous-même.

BATIMENTS

Vous trouverez à la fin de cette section une liste complète présentant les objets que peuvent contenir les bâtiments. N'hésitez pas à ajouter ou enlever des éléments à

« search ») au joueur. L'objet qu'il trouve dépend du niveau de difficulté qu'il atteint avec les dés. Si à un niveau de difficulté correspond plus d'un objet, vous décidez ou tirez au hasard l'objet il trouve. Cette liste propose également le type de sécurité que peut contenir le bâtiment. Utilisez alors les caractéristiques des jetons sécurité. Les joueurs rencontrent normalement les éléments de sécurité lorsqu'ils pénètrent dans le bâtiment, ou au moment où vous le jugez le plus opportun.

OBJETS/EQUIPEMENT

Les bonus que procurent les objets sont également listés à la fin de cette section. Modifiez en les caractéristiques si la situation le nécessite. Les joueurs doivent tenir leur quantité de munitions à jour. Concernant les armes de lancé, si le joueur ne récupère pas son arme lors de sa prochaine action, elle est perdue, mais il ne perd pas de points de victoire. L'objet est alors retiré complètement du jeu. La limite d'encombrement s'applique comme indiqué dans les règles de base.

PORTEE DE VUE (ce que vous voyez)

Les personnages ont une portée de vue (« line of sight ») de 3 cases (qui peut être mesurée en diagonale) en condition d'éclairage idéal (jour ensoleillé). Afin d'utiliser une arme à distance, les joueurs doivent avoir leur cible à portée de vue. Lorsque les joueurs sont à portée de vue d'un adversaire, d'un allié, d'un élément de sécurité (sauf les alarmes bien sûr), ceux-ci doivent être révélés.

MOUVEMENT

Les joueurs n'effectuent pas de jet de mouvement. Celui-ci est toujours égal à leur vitesse (« speed »). Ils peuvent se déplacer en diagonale, mais ne peuvent toujours pas traverser les murs.

ADVERSAIRES

Les caractéristiques des principaux adversaires sont généralement présentées dans les présentations détaillées (« walk throughs ») des scénarii. Concernant les autres adversaires, tirez l'initiative, l'attaque et la défense sur la table des Niveaux de Difficulté du MJ (« GM Target Number »). Effectuez le jet à chaque round de combat en même temps que le joueur. Les caractéristiques présentées sur les jetons adversaire sont ignorées. Consultez la section Combat ci-dessous.

De plus, sauf indication contraire, chaque adversaire a 2 points de santé (il faut donc réussir 2 jets d'attaque pour les vaincre).

COMBAT

Lorsqu'un joueur a un adversaire à portée de vue, ce dernier doit être placé sur le plateau de jeu. Lorsqu'un combat s'engage, vous tirez les niveaux de difficulté atteints pour l'initiative, l'attaque et la défense sur la table des Niveaux de Difficulté du MJ (à moins que les caractéristiques complètes de l'adversaire ne soient précisées dans le scénario). Les dégâts se résolvent comme dans le jeu de base.

résultat de 1, 2 ou 3, le joueur touche une autre cible située sur la même case à sur une case adjacente. Si les possibilités sont multiples, la victime alternative est déterminée aléatoirement.

PROGRESSION DES PERSONNAGES

Les personnages doivent pouvoir progresser d'une partie à l'autre. Le joueur ayant le plus de VPs en fin de partie peut ajouter 1d à l'une de ses caractéristiques (« attribute »), sans dépasser un maximum de 6. Les VPs ne peuvent pas être conservés d'une partie à une autre, mais il est possible de convertir 10 VPs en un point de compétence (« skill »). Il est en revanche possible de ne pas dépenser les points de compétence immédiatement et de les cumuler afin de les attribuer plus tard. A moins que vous n'en décidiez autrement, les objets sont conservés d'une session de jeu à l'autre. Il est également conseillé que les joueurs commencent la partie suivante avec un total de VPs égal à la somme des VPs de chaque objet en leur possession.

MORT D'UN PERSONNAGE

Si un personnage meurt en cours d'aventure, il est conseillé de permettre au joueur d'en créer un nouveau. Si un personnage est particulièrement handicapé au cours du jeu, vous pouvez autoriser le joueur à incarner un autre personnage jusqu'à ce que son personnage de départ récupère suffisamment.

CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

Afin d'ajouter du réalisme au jeu, vous pouvez utiliser les modifications environnementales suivantes.

Journée/Lumières allumées : La portée de vue est de 3 cases maximum. Le mouvement est normal.

Nuit/Lumières éteintes : Si un joueur n'a pas de lampe torche (« flashlight »), sa portée de vue est limitée à la case où il se trouve. Son mouvement est alors diminué de 2. S'il dispose d'une lampe torche, sa portée de vue est de 2 maximum et son mouvement réduit de 1.

Pluie battante : La portée de vue est de 1 maximum. Le mouvement est réduit de 2.

Pluie légère : La portée de vue est de 2 maximum. Le mouvement est réduit de 1.

TABLES

Armes

Shotgun – WT : 3

+3d A (RMW) sur la même case, +2d à 1 case, +1d à 2 cases de distance. Lancer 1d6 pour le nombre de munitions.

Pistolet – WT : 1 (« pistol »)

+2d A (RMW) sur la même case, +1d à 1 case de distance. Lancer 1d6 pour le nombre de munitions.

Taser – WT : 1

+2d Initiative sur la même case

Masse – WT : 1 (« mace »)

+2d Initiative sur la même case

Couteau – WT : 1

+1d A (Corps à corps – « hand to hand »)

Marteau – WT : 1 (« hammer »)

+1d A (Corps à corps)

Batte de Baseball – WT : 2

+1d A (Corps à corps)

Balle de Baseball – WT : 1

+1d A (Arme de lancé – « ranged hand weapon »)

Poing américain – WT : 1 (« brass knuckles »)

+1d A (Corps à corps)

Matraque – WT : 1 (« night stick »)

+1d A (Corps à corps)

Lance – WT : 2 (« spear »)

+1d A (Arme de lancé)

Munitions – WT : 1

Lancer 2d6 pour le nombre trouvé

Explosifs/Objets inflammables

Alcool inflammable – WT : 1 (« flammable alcohol »)

Réussir un jet d'Int (fouiner – « scrounge ») à 1P afin de trouver d'autres éléments dans un bâtiment pour fabriquer une bombe. Doit avoir des allumettes. +3d A (arme de lancé) à 1 case, +2d A à 2 cases de distance.

Alcool de soin – WT : 1 (« rubbing alcohol »)

Identique à l'alcool inflammable et +1d Med lors des soins.

Allumettes – WT : 0 (« matches »)

Utiliser pour allumer une bombe. Peut lancer un matériau inflammable à l'adversaire et gagner +2d Initiative et +1d A à 1 case de distance.

Produits chimique divers – WT : 1 (« misc. chemicals »)

A utiliser pour résoudre des actions spécifiques aux scénarii.

Objets divers

Cartes – WT : 1 (« cards »)

+1d Int (jouer aux cartes – « gamble with cards »)

Nourriture – WT : 1 (« food »)

+1d Pers (dressage – « animal handling »)

Argent – WT : 1 (« money »)

+1d Pers/100\$ (corruption – « bribe » ou marchandage – « bargain ») 1d6x100\$ trouvés

Vélo – WT : ne peut être porté (« bike »)

Vitesse (« speed ») x 3

Skateboard – WT : 3

Vitesse x 2

Corde – WT : 1 (« rope »)

Attacher ses adversaires, etc.

Seringues – WT : 1 (« syringe »)

Inoculer un médicament (action spécifique à un scénario par exemple)

Médicament – WT : 1 (« medicine »)

+2d Med pour les dégâts non subvenus en combat

Bandages – WT : 1

+1d Med pour les blessures en combat

Masque à gaz – WT : 1 (« gas mask »)

Protection contre les gaz toxiques

Treillis – WT : 1 (sauf si porté) (« fatigues »)

+1d Dex (discrétion – « sneak »)

Voiture – WT : ne peut être porté (« car »)

Peut être trouvé dans la rue, mais le joueur doit réussir un jet de Dex à 4S pour la démarrer et un jet de Dex à 1P pour la conduire et arriver ainsi à destination à vitesse x 5

+1d Int (recherche – « search » ou pistage – « tracking »)

OBJETS CONTENUS DANS LES BATIMENTS

Bar	
Sécurité : Propriétaire	
Objet	TN
Pistolet	4S
Masse	3K
Argent	3S
Alcool spécifique	3S
Couteau	1P
Allumettes	6H
Alcool	6H

Mairie / Prison	
Sécurité : Garde	
Objet	TN
Pistolet	4S
Taser	3K
Masse	3K
Matraque	3S
Menottes	1P
Lampe torche	6H

Cabinet médical	
Sécurité : Alarme	
Objet	TN
Argent	3K
Médicament	3S
Scalpel	1P
Alcool de soins	1P
Seringues	1P
Bandages	6H

Café	
Sécurité : Aucune	
Objet	TN
Pistolet	4S
Argent	3S
Couteau	1P
Allumettes	6H
Nourriture	6H

Banque	
Sécurité : Alarme	
Objet	TN
Argent	4S

Supérette	
Sécurité : Alarme	
Objet	TN
Pistolet	4S
Marteau	3K
Couteau de poche	3S
Argent	1P
Nourriture	6H
Lampe torche	6H

Maison	
Sécurité : Propriétaire	
Objet	TN
Pistolet	4S
Corde	3K
Vélo	3S
Batte de Baseball	3S
Couteau	1P
Allumettes	6H
Nourriture	6H

Lycée	
Sécurité : Alarme	
Objet	TN
Laboratoire	
Produits chim.	3S
Tubes	1P
Alcool de soins	6H
Salle de gym	
Vélo	4S
Skateboard	3K
Batte Baseball	3S
Balle Baseball	1P
Corde à sauter	6H

Magasin de jouet	
Sécurité : Aucune	
Objet	TN
Argent	3S
Cartes à jouer	1P
Nourriture	6H

Armurerie	
Sécurité : Chien	
Objet	TN
Shotgun	4S
Pistolet	3K
Taser	3S
Masse	3S
Poing américain	3S
Masque à gaz	1P
Treillis	1P
Couteau de poche	6H
Corde	6H

Eglise	
Sécurité : Aucune	
Objet	TN
Allumettes	3S
Crucifix	1P
Eau bénite	6H

Musée	
Sécurité : Gardien	
Objet	TN
Lance	3S
Couteau	1P
Lampe torche	6H

Entrepôt	
Sécurité : Chien	
Objet	TN
Pied de biche	1P
Lampe torche	6H

Bibliothèque	
Sécurité : Aucune	
Objet	TN
Livre spécifique	3S
Coupe papier	1P
Livre	6H

2	4K
3	3K
4	3S
5	3S
6	1P
7	1P
8	1P
9	3S
10	3S
11	3K
12	4K

Conception du jeu : Kenny Breitenstein et Todd A. Breitenstein

Illustrations : Dave Atkins

Développement complémentaire : Brian « Ruk » May

Sculpture : Behrle Hubbuch

Croquis et conception visuelle : Todd A. Breitenstein

Traduction française et mise en page: Olivier Savary – février 2003

Visitez le site internet <http://www.twilightcreationsinc.com>

Twilight Creations, Inc, Cold Spring, KY 41076

© 2002 Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved

Twilight Creations, Inc., “Where Fun Comes To Life”

Variable Tile System, When Darkness Comes...

and The Awakening are trademarks or

registered trademarks of Twilight Creations, Inc.

All Rights Reserved