



ARMURE EN KEVLAR

- ♥ 2 utilisations : annulez la première blessure lorsque vous subissez des dégâts.
- ♥ Peut se porter sous un vêtement.



ARMURE EN KEVLAR

- ♥ 2 utilisations : annulez la première blessure lorsque vous subissez des dégâts.
- ♥ Peut se porter sous un vêtement.



ARMURE EN KEVLAR

- ♥ 2 utilisations : annulez la première blessure lorsque vous subissez des dégâts.
- ♥ Peut se porter sous un vêtement.



ARMURE EN KEVLAR

- ♥ 2 utilisations : annulez la première blessure lorsque vous subissez des dégâts.
- ♥ Peut se porter sous un vêtement.



FUSIL D'ASSAUT

- ♥ 2 dégâts.
- ♥ Ajoutez 1 réussite à votre attaque.



FUSIL D'ASSAUT

- ♥ 2 dégâts.
- ♥ Ajoutez 1 réussite à votre attaque.



FUSIL D'ASSAUT

- ♥ 2 dégâts.
- ♥ Ajoutez 1 réussite à votre attaque.



FUSIL D'ASSAUT

- ♥ 2 dégâts.
- ♥ Ajoutez 1 réussite à votre attaque.



**santé**

**ARME**

**ÉQUIPEMENT**

**CARRIÈRE** Analyste

**QUALITÉ** Séduisant Manipulateur DÉFAUT

**DESCRIPTION**  
Vous savez endosser l'apparence qui convient en toute circonstance. Le verbe facile, le regard vif et charmeur.

**ADRESSE**

**MENTAL**

**PHYSIQUE**

**SOCIAL**

**CITATION**  
♥♣ D'après mes informations, vous avez sans doute encore une ou deux choses à me dire. ♥♣

**HISTORIQUE**

**santé**

**ARME**

**ÉQUIPEMENT**

**CARRIÈRE** Codeur

**QUALITÉ** Discret Têtu DÉFAUT

**DESCRIPTION**  
Petit génie de la technologie ayant commencé du mauvais côté de la loi, vous vous êtes vu offrir une chance de payer votre dette.

**ADRESSE**

**MENTAL**

**PHYSIQUE**

**SOCIAL**

**CITATION**  
♥♣ Yep, je vais vous trouver cette preuve. Leur sécurité informatique est vraiment naze. ♥♣

**HISTORIQUE**

**santé**

**ARME**

**ÉQUIPEMENT**

**CARRIÈRE** Scientifique

**QUALITÉ** Logique Excentrique DÉFAUT

**DESCRIPTION**  
Plus à l'aise avec les morts qu'avec les vivants. Votre look gothique cache un esprit vif et un humour grinçant.

**ADRESSE**

**MENTAL**

**PHYSIQUE**

**SOCIAL**

**CITATION**  
♥♣ Je pourrai vous en dire plus quand j'aurai eu une discussion avec ce cadavre. ♥♣

**HISTORIQUE**

**santé**

**ARME**

**ÉQUIPEMENT**

**CARRIÈRE** Militaire

**QUALITÉ** Endurante Impatiente DÉFAUT

**DESCRIPTION**  
Vous avez parcouru le monde pour des interventions plus ou moins officielles. Derrière votre visage impavide se dégage une énergie prête à exploser.

**ADRESSE**

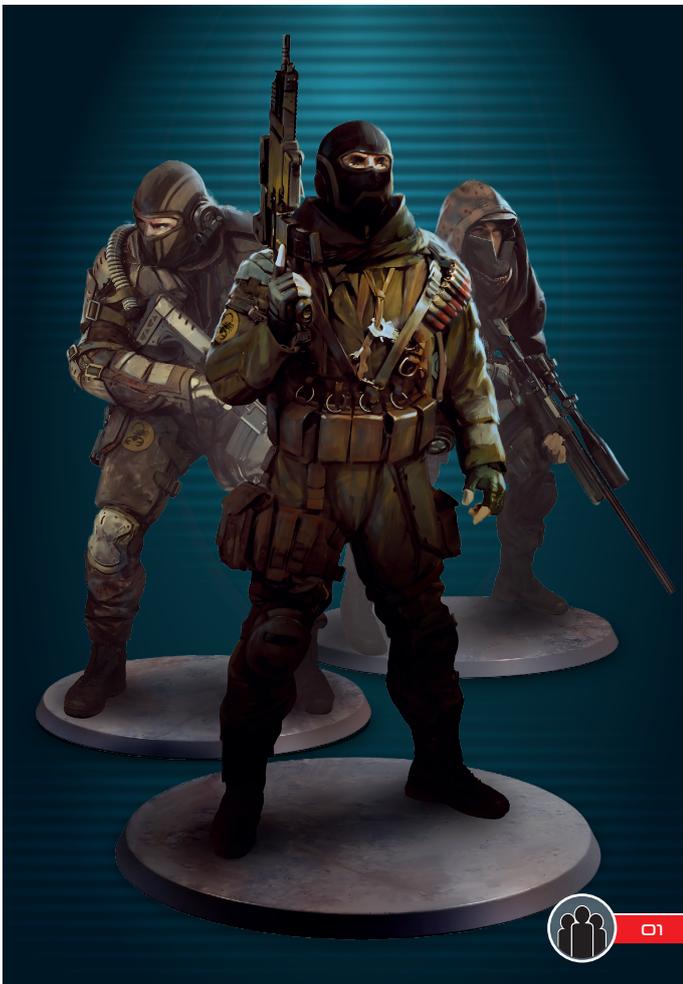
**MENTAL**

**PHYSIQUE**

**SOCIAL**

**CITATION**  
♥♣ Je vous donne cinq minutes. Après, signal ou pas, j'entre et je vous tire de là. ♥♣

**HISTORIQUE**



## MERCENAIRES

Leur uniforme indique qu'il s'agit d'un groupe de mercenaires professionnels engagés pour cette mission. Tous d'anciens militaires rompus aux techniques et aux tactiques de combat modernes. Ils sécurisent le périmètre et tentent d'éliminer les intrus, voire de les fixer sur place en attendant des renforts.

### POINT FAIBLE

Aucun.

### TIR DE SUPPRESSION

La cible de l'attaque peut réaliser l'Action : **Se mettre à couvert** lors de son prochain tour pour éviter le tir de suppression. Si elle rate, elle subit **2 dégâts**. (Le tir de suppression est impossible au corps à corps et compte alors comme un résultat X.)

#### DIFFICULTÉ

2

#### attaque

1

#### SANTÉ

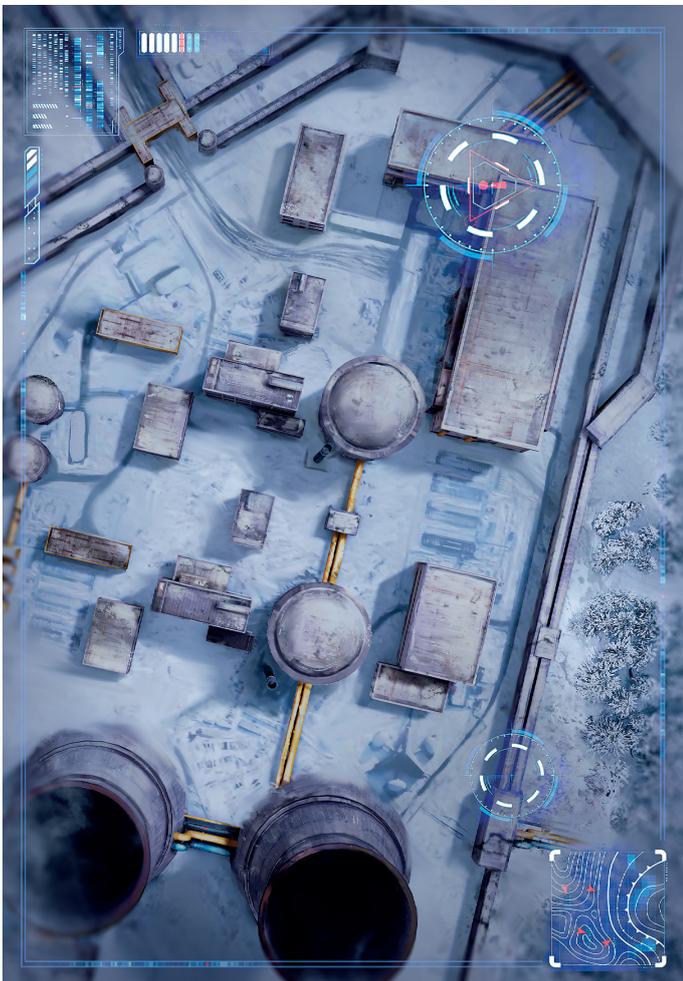
3



2 dégâts



Tir de suppression



## LES TEMPS FORTS

## LES

### LA NARRATION

Ces passages sont à lire à haute voix. Ils mettent en place une ambiance, posent le décor pour la scène à venir. Vous pouvez vous en inspirer pour compléter la description, ajouter des détails et affiner l'ambiance.

### L'ACTION

Les scènes d'action sont les plus difficiles à jouer. Elles représentent les situations où vous avez besoin de **morceler le temps** pour laisser à chaque PJ la possibilité de **s'exprimer et de réaliser une action**.

### LES DIFFICULTÉS

1	Facile
2	Moyen
3	Difficile
4	Très difficile
5	Extrême
5+	Impossible

### LE ROLEPLAY

C'est le moment où vous allez **jouer le rôle** d'un (ou plusieurs) PNJ. Ces scènes ont pour but de créer un **échange verbal** avec les PJ. Généralement, vous aurez des **informations à donner** aux PJ lors de cette discussion. À eux de poser les bonnes questions, d'amener la conversation dans leur sens.

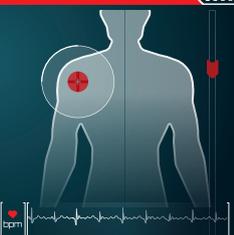
### LES TESTS

◆ **Test collectif**  
Tous les PJ effectuent le test. Si au moins l'un d'eux réussit, alors le test est une réussite.

◆ **Test individuel**  
Chaque PJ concerné effectue le test. Le résultat est appliqué à chacun.

◆ **BLESSURE AU BRAS**

Votre épaule n'est pas disloquée. C'est un miracle. Mais vous accusez le coup.



◆ **BLESSURE À LA JAMBE**

En plein dans la cuisse ! La décharge nerveuse est violente et vous fait voir des étoiles rouges.



## TESTS

### EFFECTUER UN TEST

Le PJ lance le **D12** pour atteindre la difficulté demandée. Si le test est associé à sa caractéristique principale, le PJ ajoute **1 réussite**.

### LES CRITIQUES

▼ **Réussite critique**  
Si un PJ obtient **au moins 2 fois plus de réussite** que la difficulté demandée, il obtient une **réussite critique**. Son action est réussie avec éclat.

▼ **Échec critique**  
Si un PJ obtient le résultat  sur son **D12**, il obtient un **échec critique**. Son action est un échec catastrophique.

## LE COMBAT

### TOUR DE COMBAT

**Le tour des PJ**  
Faites un **tour de table**. Chaque PJ peut effectuer un déplacement et une action de son choix.

**Le tour du MJ**  
Lancez votre **D6** pour chacun de vos **PNJ** et appliquez le résultat.

### LA SANTÉ

**Blessures**  
Un PJ peut avoir devant lui jusqu'à **2 cartes Blessure**.

**Hors-jeu**  
Si un PJ subit une **3<sup>e</sup> carte Blessure**, il est hors jeu et il ne joue plus la scène.

### DIFFICULTÉ DES ACTIONS

Lors des combats, la difficulté de **toutes les actions** des PJ est égale à la difficulté du **PNJ** qu'ils affrontent.

### LES ACTIONS DE COMBAT

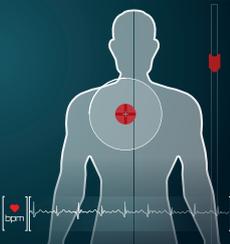
▼ **Attaquer**  
Demander un test de **Physique**. Si le PJ réussit, le **PNJ** subit les **dégâts de Parme**.

▼ **Se mettre à couvert**  
Demander un test d'**Adresse**. Si le PJ réussit, les **dégâts** qu'il subit sont **diminué de 1**.

▼ **Aider**  
Demander un test **Social**. Si le PJ réussit, un **autre PJ** de son choix ajoute **1 réussite et peut relancer** son ou ses dés à sa prochaine action.

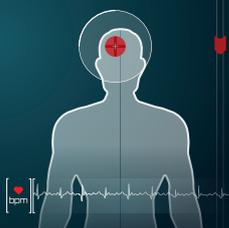
#### BLESSURE AU CORPS

L'impact en plein thorax vous coupe le souffle. Vous haletiez, le temps de reprendre vos esprits.



#### BLESSURE À LA TÊTE

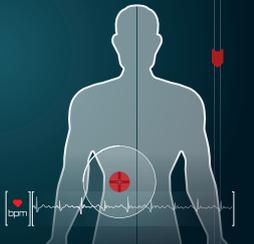
Vous prenez un coup à la tête. Le sang coule dans votre oeil et vous aveugle partiellement.





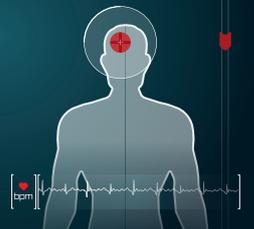
#### BLESSURE AU CORPS

C'est le flanc qui est touché. Comme si un charbon ardent brûlait dans vos entrailles.



#### BLESSURE À LA TÊTE

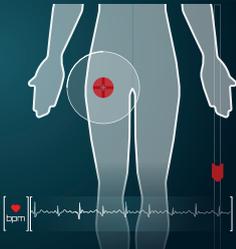
Votre crâne encaisse l'essentiel du coup. Vous êtes désorienté pendant une poignée de secondes.





### BLESSURE À LA JAMBE

Le coup à la hanche vous déséquilibre. Vous manquez de tomber à la renverse.



### BLESSURE AU BRAS

Instinctivement, vous levez le bras pour vous protéger. Vous avez de la chance, l'os accuse le choc.

