

MEMENTO SOMBRE

Les PJ sont des victimes. Les dés ne servent qu'en situation de stress extrême.

Deux jauges : niveau maximum 12.

- Corps : actions physiques et sensorielles, dont discrétion, vigilance, orientation, combat, conduite, natation.
- Esprit : actions intellectuelles, volonté, foi, chance.

Personnalité :

- Quand le niveau d'Esprit diminue, on change de phase donc de carte de Personnalité.
- Esprit 12-9 : phase 1 / 8-5 : phase 2 / 4-1 : phase 3 / 0 : folie (PNJ).
- Lire les trois cartes de Personnalité à l'avance.
- Attention, jouer un fou ou un bourreau écarte du PJ-victime. On sort du jeu d'horreur.

Jets : $d20 \leq \text{jauge} = \text{réussite}$.

- Sans Tir, impossible de réussir un tir difficile en situation de stress extrême.
- Adrénaline : déblocage à mesure que la jauge de Corps diminue. Chaque cercle permet de faire un jet de Corps sous 12. Déclarer avant de lancer. Cocher même si échec.

Tour de combat :

- Déclaration des intentions (PJ puis PNJ).
- Résolution des actions.
- Application des dommages.

Attaque : $d20 + d6$.

- Réussite $d20 = \text{dommages fixes (3 Blessures)}$.
- Réussite $d20 + 5-6$ au $d6 = \text{dommages variables (résultat du } d20)$.
- Possible de tuer un homme ordinaire en un coup (12 au $d20 + 5-6$ au $d6$).
- Récupération des dommages au début du scénario suivant.

Fuite :

- En général, réussit automatiquement. Nécessite parfois un jet de Corps.
- Expose le fuyard aux attaques de ses adversaires.
- La poursuite réussit automatiquement. La fuite sert à gagner du temps pour agir.

Antagonistes :

- Leur Niveau est invariable. Ils sont sous adrénaline permanente.
- Ils peuvent posséder des Traits, inventés par le meneur.

MEMENTO SOMBRE

Les PJ sont des victimes. Les dés ne servent qu'en situation de stress extrême.

Deux jauges : niveau maximum 12.

- Corps : actions physiques et sensorielles, dont discrétion, vigilance, orientation, combat, conduite, natation.
- Esprit : actions intellectuelles, volonté, foi, chance.

Personnalité :

- Quand le niveau d'Esprit diminue, on change de phase donc de carte de Personnalité.
- Esprit 12-9 : phase 1 / 8-5 : phase 2 / 4-1 : phase 3 / 0 : folie (PNJ).
- Lire les trois cartes de Personnalité à l'avance.
- Attention, jouer un fou ou un bourreau écarte du PJ-victime. On sort du jeu d'horreur.

Jets : $d20 \leq \text{jauge} = \text{réussite}$.

- Sans Tir, impossible de réussir un tir difficile en situation de stress extrême.
- Adrénaline : déblocage à mesure que la jauge de Corps diminue. Chaque cercle permet de faire un jet de Corps sous 12. Déclarer avant de lancer. Cocher même si échec.

Tour de combat :

- Déclaration des intentions (PJ puis PNJ).
- Résolution des actions.
- Application des dommages.

Attaque : $d20 + d6$.

- Réussite $d20 = \text{dommages fixes (3 Blessures)}$.
- Réussite $d20 + 5-6$ au $d6 = \text{dommages variables (résultat du } d20)$.
- Possible de tuer un homme ordinaire en un coup (12 au $d20 + 5-6$ au $d6$).
- Récupération des dommages au début du scénario suivant.

Fuite :

- En général, réussit automatiquement. Nécessite parfois un jet de Corps.
- Expose le fuyard aux attaques de ses adversaires.
- La poursuite réussit automatiquement. La fuite sert à gagner du temps pour agir.

Antagonistes :

- Leur Niveau est invariable. Ils sont sous adrénaline permanente.
- Ils peuvent posséder des Traits, inventés par le meneur.