

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01



Pure Fear est un jeu de rôles à l'action rapide, vouée aux personnages et aux émotions fortes. Pour jouer, il vous faut être **deux à six joueurs**, disposer d'une à plusieurs heures et d'une pièce calme, d'un dé à six faces, de quoi écrire.

L'un des joueurs doit prendre le rôle du **meneur de jeu**. Le meneur de jeu raconte l'histoire en suivant les instructions du **scénario**. Les autres joueurs jouent le rôle des héros de l'histoire.

Pure Fear raconte les missions d'une équipe chargée de lutter contre des menaces surnaturelles à travers le monde, le temps, et les univers parallèles. Vous improviserez de véritables récits, proche des séries télévisées *Angel* ou de films comme *The Faculty*, *The Shining*, *The Grudge* ou *Donnie Darko*, les dessins animés japonais comme *Le Voyage de Chihiro*, *Ghost in the Shell* ou *Steamboy* ou encore des bandes-dessinées comme *Fables*, *Watchmen*, *Sandman*.

Pour jouer, vous devez d'abord **créer une équipe de héros**, puis **remplir leur fiche de personnage**. Après quoi, vous pourrez réutiliser vos héros pour chaque nouvelle aventure, sauf si ceux-ci sont tués au cours de l'histoire.

Version 1.01

PREMIERE EDITION <http://www.davonline.com>, David Sicé – dv6c@club-internet.fr
12 août 2005 David Sicé, 49 av. Michel Jourdan 06150 Cannes-La Bocca

CHAPITRE UN

LES HEROS

Chaque joueur doit créer un héros pour jouer.

Tous les héros travaillent pour l'Agence, un organisme international, intertemporel et interdimensionnel. Les héros forment une équipe indépendante, qui remplit des missions contre un salaire, qui leur permet de vivre confortablement dans leur pays d'origine.

ETAPE 1 : CHOISIR UNE CARRIERE

Le meneur de jeu lance un dé à 6 faces.

Chaque joueur note la carrière de son héros, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs peuvent s'échanger les carrières. L'important est que toutes les carrières soient représentées au sein du groupe.

1. **COMMANDO** : un soldat d'élite et un survivant.
2. **DOCUMENTALISTE** : scientifique et bibliothécaire touche à tout.
3. **ILLUSIONNISTE** : roi de l'évasion, gentleman combricoleur, et artiste.
4. **MEDECIN** : urgentiste, familier des missions humanitaires.
5. **PILOTE** : entretien, répare et pilote toute machine.
6. **SORCIER** : lanceur de sorts.

Par exemple : Nous sommes un meneur de jeu plus quatre joueurs. Le meneur de jeu obtient un score de 2 sur le dé à 6 faces. L'équipe sera donc composée, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'un documentaliste, d'un illusionniste, d'un médecin, et d'un pilote .

Le joueur qui doit jouer le médecin préférerait jouer un commando. Le meneur de jeu accepte, puisque cette carrière n'est pas déjà représentée dans l'équipe.

Les joueurs qui doivent jouer l'illusionniste et le pilote décident d'échanger leurs rôles : aucun de problème.

ETAPE 2 : CHOISIR UNE ORIGINE

Chaque joueur lance un dé à six faces. Tous les non humains employés par l'agence peuvent passer pour des êtres humains.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

- | | |
|--------|--|
| 1 ou 3 | Humain. |
| 4 | Moitié humain, moitié autre. Relancez sur la table suivante. |
| 5 ou 6 | Autre. Relancez sur la table suivante. |

TABLE DES NON HUMAINS

1. **VAMPIRE** : Il peut aspirer l'énergie vitale d'un être vivant (choisir la forme).
2. **FANTOME** : Il appartient à un autre niveau de réalité (choisir lequel).
3. **DEMON** : Il appartient à une autre dimension (choisir laquelle).
4. **HYBRIDE** : Une créature à mi chemin entre l'homme et l'animal (choisir lequel).
5. **MUTANT** : Humain doté de pouvoirs surhumains (choisir lesquels).
6. **ZOMBIES** : Etre dont les cellules ont acquis une vie propre (choisir l'apparence).

Par exemple :

Le documentaliste obtient un score de 5 : il n'est pas humain. Il lance à nouveau le dé, et obtient 6. C'est un Zombie. Le joueur préfère relancer le dé, car il n'a pas trop envie de jouer un zombie. Il obtient un score de 4. Il sera un hybride. Il doit choisir de quel animal : il choisit un chat.

Le pilote obtient un score de 6 : il n'est pas non plus humain. Il obtient ensuite un score de 5 : il sera un mutant, à la manière des *X-men*.

Le commando obtient un score de 2 : il sera humain.

Avec un score de 3, l'illusionniste est à demi humain, à demi autre. Il obtient 2 sur la table des non humains. Il est donc à demi fantôme. Cela signifie qu'il existe dans les deux mondes, le nôtre et celui des esprits.

Pour aller plus loin : Il est possible de tirer au sort ou de choisir quantités d'autres détails sur les héros. *Pure Fear : le Livre des Joueurs* vous proposera ultérieurement de nouvelles règles pour étoffer vos personnages.

La création des héros est terminée.

Il vous faut à présent remplir la fiche de personnage.

CHAPITRE DEUX

LA FICHE DE PERSONNAGE

En cours de jeu, les joueurs ont besoin de savoir rapidement ce que leurs héros savent faire, ou encore dans quel état ils sont : en forme, amochés, ou carrément à l'agonie... Avant de commencer la partie, il faut donc remplir une fiche de personnage pour chacun des héros.

ETAPE UN : LE NIVEAU D'EXPERIENCE (XP)

Les héros d'une aventure peuvent être plus ou moins expérimentés. Habituellement, un héros qui vient d'être créé est de niveau **1**.

Le niveau **0** existe, pour des personnages qui n'ont aucune expérience du terrain. Les héros, eux, suivent une série d'entraînements auprès de l'Agence, avant d'être envoyé en mission – et entre les missions, ils repartent en stage.

Exceptionnellement, le meneur de jeu peut proposer à un joueur débutant de jouer le rôle d'un héros expérimenté, par exemple pour compléter une équipe. Dans ce cas, il faut noter dans la case **XP** le niveau que le meneur vous indique.

1. **Bleu** : Première expérience du terrain.
2. **Expérimenté** : Le héros a déjà de nombreuses missions derrière lui.
3. **Vétéran** : Le héros a déjà beaucoup roulé.
4. **Maître** : Le héros est réputé pour son expérience.
5. **Célébrité** : Le héros a un important fan club.
6. **Légende** : Tous les membres de l'Agence ont entendu parlé de ses exploits.

Par exemple : Comme il s'agit d'une nouvelle équipe, tous les joueurs notent **1** dans la case à cet effet de la fiche de personnage.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

ETAPE DEUX : PORTRAIT

On peut écrire dans ces rubriques le **nom** du héros ; les détails de son **apparence** (grand, petit, blond, brun, bien habillé ou mal habillé etc.) ; les détails de son **caractère**. Il est possible d'ajouter ou de changer des détails au fur et à mesure des aventures du héros.

Par exemple : Sans le livre des joueurs pour les guider, il faut improviser.

Le **Documentaliste** sera une fille et s'appellera **Samantha**. Le joueur s'inspire en fait de la fameuse série *Ma Sorcière Bien Aimée* pour composer un personnage doté d'un sale caractère : une intellectuelle dotée d'un corps de bimbo.

Le **Pilote** sera un adolescent brillant mais gamin et pas vraiment sage. D'un bon fond, il cèdera facilement à toutes les tentations, tout en étant particulièrement prétentieux. Petit, blondinet, trapu mais sec. Son nom ? **Nick Tommer**.

Le **Commando** sera un irlandais, **Sean Morisson**. Un peu ours, brun, mais gentil garçon. A l'alcool mauvais, aussi évite-il de boire chaque fois que possible. Il se remet d'une peine de coeur avec

L'**Illusionniste** décide de faire dans l'original, et d'être la réincarnation d'un scribe égyptien de l'époque de Toutankhamon. Bon il a un peu perdu sa mémoire de l'ancienne égypte (histoire de ne pas se faire coller sur les détails historiques). Histoire de se distinguer un peu plus, il sera un nordique pas très malin de deux mètres de haut (mais très flexible), nommé **Igor Klosnok**.

Histoire d'internationaliser un peu plus l'équipe, la **Documentaliste** change de nom et de nationalité. Désormais, elle sera **Adélaïde Duchaussoy** (Dédée pour les intimes), locataire à Montmartre. Mais le joueur garde l'idée de l'intellectuelle bimbo.

ETAPE TROIS : NIVEAUX DE CARRIERES

Les carrières sont **Commando**, **Documentaliste**, **Illusionniste**, **Médecin**, **Pilote**, **Sorcier**. Il faut noter **6** dans la carrière principale du héros ; **3** dans une autre carrière au choix. **1** dans les carrières restantes.

En effet, dans le cas où l'équipe serait décimée ou dispersée, l'Agence donne aux héros un niveau minimum de connaissance dans les domaines où ils ne sont pas spécialisés.

Chaque carrière donne au héros des talents spécialisés.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Par exemple :

Adélaïde la Documentaliste choisit Commando pour seconde carrière, persuadée qu'avec son physique, elle va passer ses aventures à se faire agresser par de sombres crapules. Ce qui lui fait **Doc 6 ; Commando 3**.

Nick le pilote décide de tester Sorcier comme seconde carrière. Histoire de pouvoir vraiment faire les pires idioties possibles. Résultat : **Pilote 6 ; Sorcier 3**.

Sean le Commando joue la sécurité et choisit Médecin comme seconde carrière. Donc **Commando 6 ; Médecin 3**.

Igor l'illusionniste choisit lui aussi d'avoir Sorcier comme seconde carrière. Ce qui nous donne **Illusionniste 6 ; Sorcier 3**.

ETAPE QUATRE : NIVEAUX D'ORIGINES

Les origines sont **Vampire, Fantôme, Démon, Hybride, Mutant, Zombie**.

Il faut noter **6** dans l'origine de votre héros, sauf s'il est moitié humain, moitié autre.

Dans ce cas, il faut noter **3** dans **Humain** et **3** dans l'autre origine.

Chaque origine donne au héros des talents propres à sa nature, appelés **dons**.

Par exemple :

Adélaïde la documentaliste est donc une femme-chatte.

Donc **Hybride 6**.

Nick le pilote est un mutant. Ce qui donne **Mutant 6**.

Sean le commando est un humain. Son joueur note donc **Humain 6**.

Enfin Igor l'illusionniste est à demi humain, à demi fantôme. Il faut donc écrire sur la fiche de personnage **Humain 3 ; Fantôme 3**.

ETAPE CINQ : NIVEAUX DES TALENTS ET DES DONS

A chaque carrière correspond une liste de six talents.

Pour connaître le détail de ce qu'un héros peut accomplir avec un talent donné, il faut se reporter à la cinquième partie de ce livre, **Les Talents**.

Niveau de la carrière	Choisir un talent au niveau	Choisir deux talents au niveau	Les autres talents sont au niveau
5 ou 6	3	2	1
3 ou 4	2	1	0
1 ou 2	1	0	0

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Utilisez la même table pour les **dons**, qui sont les talents particuliers aux origines. Les dons au niveau **0** ne peuvent être utilisés au cours de l'aventure.

Par exemple : Adélaïde la documentaliste chatte choisit le talent **Bibli / Info** au niveau **3** ; **Légendes** et **Parapsychologie** au niveau **2**. Elle dispose donc de **Ethnologie**, **Journalisme** et **Science** au niveau **1**. Maintenant elle doit choisir ses talents dans la carrière de Commando. Elle choisit **Bagarre** au niveau **2** ; **Survie** et **Tir** au niveau **1**. Elle n'a pas d'autres talents dans cette carrière. Il ne lui reste plus qu'à choisir un talent au niveau **1** dans chacune des autres carrières. Ce sera **Artiste** pour le talent d'illusionniste ; **Autopsie** pour le talent de médecin, **Diplomatie** pour le talent de pilote et enfin **Animer** pour le talent de sorcier.

Côté **dons**, Adélaïde décide d'avoir **Camouflage** au niveau **3**, **Changer** et **Zen** au niveau **2**. Elle dispose aussi de **Adoration**, **Luxuriance** et **Pulsion** au niveau **1**.

Nick le pilote mutant choisit de se spécialiser dans **Course** (niveau **3**), et choisit **Vente** et **Technologie** au niveau **2**. Chez lui **Diplomatie**, **Gestion** et **Navigation** sont donc au niveau **1**. Pour son côté Sorcier, il préfère **Invoquer** au niveau **2**, **Léviser** et **Conjurer** au niveau **1**. Pour ses autres talents au niveau **1**, il choisit **Tir**, **Sciences**, **Style** et **Génétique**.

Pour ce qui est des **dons**, Nick choisit **Destruction** au niveau **3** ; **Acuité** et **Génie** au niveau **2**. Il dispose de **Phase**, **Domination** et **Puissance** au niveau **1**.

Sean le commando choisit pour sa carrière principale : **Bagarre** (3), **Sabotage** (2), **Survie** (2). **Athlète**, **Lame** et **Tir** sont donc au niveau **1**. Côté médecin, il choisit **Chirurgie** (2), **Drogue** (1), **Psychiatrie** (1). Enfin pour ses autres talents au niveau **1**, il choisit : **Enchanter**, **Ethnologie**, **Acrobatie** et **Technologie**.

Pour les **dons**, Sean choisit **Chance** (3), **Intuition** et **Magnétisme** au niveau **2**. Il dispose après quoi de **Gourou**, **Intuition** et **Prémonition** au niveau **1**.

Igor l'illusionniste choisit : **Magie / Evasion** (3), **Comédie** (2), **Acrobatie** (2). **Artiste**, **Enigme** et **Style** sont donc chez lui au niveau **1**. Côté Sorcier, il choisit **Envoûter** (2), ainsi que **Conjurer** (1) et **Léviser** (1). Reste **Course**, **Journalisme**, **Lame** et **Gestion** au niveau **1**.

Pour les **dons**, Igor choisit pour son côté humain **Intuition** (2), **Rationalité** et **Chance** au niveau **1**. Pour son côté fantôme, il choisit **Frappeur** (2), **Marcheur** (1) et **Ubiquité** (1).

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

ETAPE SIX : LES BONUS DE TALENTS

Lorsqu'un héros doit réussir une action, il lance un dé à six faces et ajoute à son score le **bonus** du talent qui correspond à l'action en question.

Si son score dépasse celui de son adversaire (ou ceux de la Destinée), il réussit son action. Tous les points qui dépassent deviennent des **points de réussite**. Chaque point de réussite permet d'obtenir un avantage sur l'adversaire. (ou sur la Destinée).

Pour calculer le bonus de chaque talent, il faut faire la somme :

- du niveau d'expérience du héros (**XP**) ;
- du niveau de la **carrière** à laquelle appartient le talent ;
- du niveau du **talent**.

Par exemple :

Le bonus d'Adélaïde en **Bibli / Info** se monte à **1** (niveau d'expérience) + **6** (niveau de carrière de Documentaliste) + **3** (niveau de talent en Bibli / Info). Total **+10**.

Supposons qu'Adélaïde veuille en savoir plus sur un savant fou dont les héros ont entendu parler. Elle se précipite à la bibliothèque la plus proche et commence à chercher. Le joueur lance un dé à six faces et obtient **6**. Il ajoute à son score son bonus (+10), ce qui lui donne un total de **16**.

Pendant ce temps, le meneur de jeu lui oppose la Destinée : il obtient un score de **4** sur son dé, auquel il ajoute un bonus de... **1** (nous sommes en début d'aventure, la Destinée n'est pas méchante). Total **5**. C'est Adélaïde qui gagne.

On fait la différence : **16-5**, cela donne **11** points de réussite pour Adélaïde, de quoi largement apprendre tout ce qu'il y a à savoir sur le sujet.

ETAPE SEPT : POINTS DE VIE ; POINTS DE VOLONTE

LES POINTS DE VIE

Ils mesurent l'état de santé physique du héros.

Ajoutez un dé à 6 faces au nombre de points indiqué pour chaque carrière.

Commando : 6

Documentaliste : 2

Illusionniste : 1

Médecin : 5

Pilote : 4

Sorcier : 3

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Recopiez ce même total dans les trois cases **points de vie DEFINITIFS, DURABLES, TEMPORAIRES**.

Par exemple :

Adélaïde obtient un score de 2. Ce qui pour une documentaliste lui donne **4** points de Vie (2+2).

Nick obtient un score de 6, résultat pour un pilote **10** points de Vie (4+6).

Sean le commando obtient 3, il a donc **9** points de Vie (6+3).

Enfin Igor obtient un score de 3, ce qui lui fait **4** points de Vie (1+3).

LES POINTS DE VOLONTE

Ils mesurent l'état de santé mentale du héros.

Ajoutez un dé à 6 faces au nombre de points indiqué par carrière.

Commando : 5

Documentaliste : 2

Illusionniste : 3

Médecin : 4

Pilote : 1

Sorcier : 6

Recopiez ce même total dans les trois cases **points de volonté DEFINITIFS, DURABLES, TEMPORAIRES**.

Par exemple :

Adélaïde obtient un score de 5, ce qui lui donne **7** (2+5) points de Volonté en tant que documentaliste.

Nick obtient un score de 3, ce qui lui donne **4** (1+3) points de Volonté comme pilote.

Sean le commando obtient un score de 5, ce qui lui donne **10** (5+5) points de Volonté.

Igor obtient un score de 5, ce qui lui donne **7** (2+5) points de Volonté en tant qu'illusionniste.

La feuille de personnage est complète : vous êtes prêt à commencer une aventure.

CHAPITRE TROIS

L'AVENTURE

Les joueurs s'installent confortablement autour du meneur de jeu. Ils choisissent le héros qu'ils veulent jouer pour cette partie. Ils peuvent garder un héros qu'ils ont déjà joué, ou créer un nouveau venu.

Pendant toute la partie, les joueurs garderont sous leurs yeux leurs fiches de personnages. Le meneur de jeu garde lui le scénario. Tout le monde aura au moins **un dé à 6 faces** à portée de main.

ETAPE UN : LE GENERIQUE

Si nécessaire, le meneur de jeu rappelle aux joueurs ce qui est arrivé dans les épisodes précédents des aventures de leurs héros. Il rappelle notamment ce qu'est **L'Agence** (une organisation secrète qui lutte contre les monstres) et qui sont les héros (des champions, employés par cette organisation).

ETAPE DEUX : LA MISSION

Avant toutes choses, les joueurs doivent décider entre eux d'un **chef de mission**. Sinon, le meneur de jeu le désigne au hasard : chacun lance un dé à six faces, le plus haut score est le gagnant. En cas d'égalité, les joueurs concernés relance le dé autant de fois que nécessaire.

Puis le meneur de jeu remet au chef de l'équipe son **dossier** sur la mission. Ce dossier est fourni avec le scénario. Il contient :

- une **carte** sommaire des lieux où vont débarquer les héros.
- une liste de noms, notamment qui est **la source** de l'alerte qui a déclenché la mission, et qui sera **le guide** des héros sur place.
- une liste d'**objectifs** à atteindre. Il s'agit souvent de vagues indications.
- l'équipement disponible.

Par exemple :

Sean Morrison a été désigné comme chef de mission. Le dossier lui indique que son équipe se rend sur la côte irlandaise des années 1920, pour enquêter sur la disparition de pêcheurs. La rumeur dit que ceux-ci ont été mangés par des sirènes. Ces sirènes

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

habiteraient les ruines du château de Finn-Bairre. Des témoins disent avoir aperçu des lumières fantômatiques au-dessus de ces ruines.

La **source** est Magnus Vance, un écrivain retiré dans le village voisin.

Le **guide** se nomme Tom O'Reilly. Il est gardien de phare.

Les **objectifs** sont de retrouver les pêcheurs disparus ou leurs corps ; vérifier l'origine des lueurs du château de Finn-Bairre, et éliminer toute menace locale, qu'il s'agisse de sirènes ou d'autre chose.

L'équipement consiste en des vêtements et des accessoires qui feront passer les héros pour des policiers anglais en civil des années vingt, l'armement correspondant – et des talkies-walkies miniatures avec kit mains libres, qui eux sont tout à fait anachroniques. Deux voitures d'époque les attendent à la sortie du Sas.

ETAPE TROIS : L'ARRIVEE, LE SAS ET LA CARTE

Les héros se retrouvent dans le **sas**, un lieu mystique où ils sont les seuls à pouvoir entrer et sortir. Il s'agit souvent d'une chambre d'hôtel, un appartement ou des bureaux, où l'on peut se changer, discuter, se soigner. Un sas a toujours deux issues, une pour arriver sur les lieux de la mission, l'autre pour s'en retourner une fois la mission accomplie (ou ratée).

Par exemple :

Le Sas est un appartement anglais des années vingt, équipé de la technologie des années 2000. La porte du placard donne sur l'intérieur d'une chapelle, à côté de laquelle quelqu'un a garé une voiture et un sidecar, dissimulés sous un filet, afin de les protéger des intempéries et des curieux. Le guide les attend sur la route qui va de la chapelle au village des pêcheurs.

A l'aide de la **Carte**, les joueurs choisiront à chaque tour du jeu où leurs héros veulent se rendre. La Carte n'est pas forcément complète ou exacte. Aller dans un lieu permet de discuter avec les **Contacts** et d'affronter les **Périls** de la mission.

Par exemple :

Au premier tour, les joueurs choisissent de se diviser en deux équipes. L'une va camper près des ruines du château, l'autre doit récupérer le guide sur la route, et s'installer au village.

ETAPE 4 : LE GUIDE ET LA SOURCE

Le plus souvent, leur **guide** attendra les héros à leur sortie du Sas.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Il s'agit d'un personnage joué par le meneur de jeu, qui est là pour répondre aux questions des joueurs sur l'univers qu'ils découvrent. Le guide ne sait rien de la mission et il ne faut pas lui faire confiance pour aider les héros ou garder un secret.

Par exemple :

La seconde équipe ne trouvent pas Tom O'Reilly en chemin. Arrivé au village, ils décident d'aller dans la taverne, et lorsqu'ils posent la question, le patron leur indique l'un de ses clients : un gros bonhomme rougeau, qui en entendant son nom, s'empresse de se lever et de venir saluer les héros.

La **source** ne doit jamais être contactée ou mêlée à la mission. C'est souvent un personnage de confiance, mais plus personne ne renseignerait l'Agence si il devait systématiquement risquer sa vie dans les jours ou les mois qui suivent.

ETAPE 5 : LES CONTACTS

Les **contacts** sont les personnages autres que les héros. Ils sont joués par le meneur de jeu.

Quand un héros rencontre un contact, le meneur de jeu raconte au joueur à quoi ressemble le personnage du contact, puis prend la parole et dit ce que le contact a à dire. Le joueur fait pareil pour son héros. Cela donne une conversation, un peu comme dans une pièce de théâtre. Bien sûr, le joueur comme le meneur peut **résumer** ce qu'ils ont à dire. Mais il est plus amusant de parler comme les personnages.

Par exemple :

Tom O'Reilly se répand en excuses (« Oh, j'suis désolé, j'ai complètement oublié notre rendez-vous de tout à l'heure... C'est fou ce qu'il le temps passe vite ! Vous avez fait bon voyage au moins ? »). Il se propose d'offrir aux héros une pinte de bière pour se faire pardonner (« Allez, faut que j'me fasse pardonner : c'est ma tournée ! »), mais le patron lui demande de payer d'abord, et il ne trouve pas suffisamment d'argent au fond de sa poche...

Durant la rencontre, le meneur de jeu comme le joueur peuvent avoir à utiliser les **talents** (ou les **dons**) de leur personnage. Dans ce cas, on fait un **tour de table** et chacun dit à son tour quel talent il utilise et pourquoi faire.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

ETAPE 6 : LES PERILS

Les **périls** sont d'une part les situations dangereuses dans lesquelles se jettent les héros – mais aussi les épreuves qu'ils doivent accomplir pour réussir la mission. Ces périls demandent aux joueurs de **lancer les dés à six faces et d'obtenir les meilleurs scores possibles**. A ces moments, on fait un tour de table, et chacun dit à son tour quel talent ou don il utilise, et pourquoi faire.

Par exemple :

La première équipe découvre que pour les ruines du château, sont sur une presque île et non sur la côte. Pour y accéder, il faut franchir un pont écroulé. Mais alors que les deux héros inspectent le bord effondré, un goéland plonge sur eux pour les attaquer...

Les **périls** peuvent provoquer la perte d'un héros ou d'un contact, si ces derniers perdent tous leurs points de **Vie définitifs** ou de **Volonté définitifs**.

Le meneur de jeu tient le compte des **innocents** perdus de cette manière.

Le scénario indique les points de **MK – Mauvais Karma** infligés aux héros pour chaque innocent ou groupe d'innocents perdu au cours de l'aventure.

Par exemple :

Les héros retrouvent le cadavre d'Abigail O'Reilly au bas de la falaise, alors que, la veille, celle-ci s'était violemment disputée avec son frère Tom. Tom ne se souvient de rien, mais jure qu'il ne l'a pas tuée. Le patron de la taverne vient trouver les héros pour exiger l'arrestation de Tom. Et les joueurs se retrouvent avec un point de **Mauvais Karma** en plus pour le reste de l'aventure, car Abigail figurait dans la liste des **innocents** du scénario.

ETAPE 7 : REUSSITE OU ECHEC

Une mission « ordinaire » se déroule en trois temps :

- 1°) les héros **enquêtent** et réagissent à ce qui arrive ;
- 2°) ils **adaptent leur plan** en fonction de ce qu'ils ont découvert ;
- 3°) ils **règlent le problème** ou bien le pire arrive.

Si le pire arrive, les joueurs doivent faire en sorte de sauver la peau de leurs héros. Pour cela, il suffit de se réfugier dans le **Sas**. L'Agence n'exige pas habituellement que les héros se sacrifient pour la bonne cause.

Le **Sas** se referme quand tous les héros sont repartis dans leur monde, ou bien sont définitivement perdus.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Par exemple : Sean Morrisson découvre un passage secret qui mène du château à la taverne et parvient à surprendre le patron de la taverne en « peintures de guerre ». Celui-ci est en effet un apprenti sorcier, qui expérimente un sortilège d'appel faisant apparaître des spectres.

L'apprenti sorcier est l'assassin d'Abigail : il en était l'amant, elle a fouillé dans ses affaires et trouvé sa panoplie de sorcier. Il a juré qu'il n'y était pour rien dans la disparition des marins, elle lui a demandé de lui donner son livre de sorcellerie. Ils se sont battus et la tête d'Abigail a heurté le mur.

La « sirène » sortie de l'eau pour attaquer les héros cette nuit-là n'était qu'une diversion pour permettre au sorcier de se débarrasser du corps.

Les marins sont réellement morts noyés, leurs corps se sont échoués au bas des ruines du château à cause des courants. C'était un accident.

Les héros retrouvent les corps des pêcheurs en fouillant la presqu'île.

Ils tuent la « sirène » quand elle les attaque. S'ils n'avaient pas arrêté le sorcier, Tom serait mort à son tour, et le sorcier aurait perdu le contrôle de ses « sirènes », qui auraient ensuite massacré la population entière du village – et le sorcier lui-même.

ETAPE 8 : EVOLUTION

Si les héros ont survécu à la mission, ils progressent de la manière suivante.

Réussite cruciale

Au cours de l'aventure, le joueur peut accomplir une action particulièrement utile à la réussite de la mission. Dans ce cas, **il choisit un talent** dont il veut monter le niveau. Il **lance un dé à six faces**. S'il obtient un score supérieur à son niveau de talent, il augmente son niveau dans ce talent d'un point. Cela n'est possible qu'une seule fois par aventure pour le même personnage.

Par exemple :

Sean Morrisson réussit à fracasser le crâne du sorcier tatoué à l'aide du bâton magique qu'il lui avait arraché des mains.

Le meneur de jeu propose au joueur de tenter d'augmenter d'un niveau son talent en **Bagarre**, qui était à **3** au début de la mission.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Le joueur accepte. Il lance un dé à six faces. Il obtient un score de **4**. 4 est strictement supérieur à 3, son niveau actuel : il augmente d'un point son niveau en **Bagarre**. Un score de 2 ou même de 3 n'aurait permis aucune augmentation.

Monstre éliminé

Tous les héros qui ont participé à l'élimination du « monstre » le plus dangereux de l'aventure peuvent **tenter d'augmenter leur niveau d'expérience**. Comme pour la réussite cruciale, le joueur doit réussir sur un dé à 6 faces un score supérieur au niveau d'expérience de son personnage au début de la mission. Le niveau d'expérience augmente alors d'un point **une fois la mission terminée**.

Par exemple :

La mission de Sean Morrisson est un **succès**. Il a éliminé le sorcier responsable des problèmes et il est rentré vivant. Son joueur peut tenter le jet d'expérience. Le niveau de départ de Morrisson est de **1**. Le joueur obtient un score de **1** : c'est raté, Morrisson ne progresse pas.

Ramon, un autre héros qui l'accompagnait n'a jamais vraiment aidé à la réussite de la mission : il s'est toujours trouvé dans un endroit sûr au moment où cela chauffait, et n'a pas vraiment donné de bonnes idées, ni trouvé de bonnes informations. Son joueur ne peut pas tenter le jet d'expérience.

Changements entre deux aventures

Un personnage peut changer entre deux aventures : le joueur peut faire passer un point de niveau **d'une carrière à une autre**. Par exemple, un *Illusionniste* de niveau 6 peut décider de descendre au niveau 5, pour gagner un niveau 1 dans la carrière de *Commando*.

Si le héros est **à moitié humain**, il peut faire passer un point de niveau **de son origine humaine à son origine monstrueuse**. L'inverse n'est pas possible.

Le joueur peut faire passer un point de niveau **d'un talent à un autre**.

Pour la même origine, il peut aussi faire passer un point de niveau d'un don à un autre.

Par exemple :

Morrisson décide de faire passer son point de **Bagarre** dans son talent **Tir** : son talent Bagarre redescend au niveau 3, son talent Tir passe du niveau 2 au niveau 3.

Il ne peut pas le faire passer dans son don humain de **Rationalité**.

CHAPITRE QUATRE

L'ACTION

Au cours de la partie, les joueurs peuvent intervenir sur l'histoire. Le meneur leur demande ce que leur héros veut faire au cours d'un tour de table.

ETAPE 1 : LA SCENE

Une **scène** commence lorsque, dans l'histoire, les héros arrivent dans un nouveau lieu. Le meneur de jeu **décrit ce lieu en quelques mots**, d'après les indications du scénario. Le scénario indique aussi les « **contacts** », personnages que vont rencontrer les héros dans ce lieu.

Par exemple :

Nous sommes au début de l'aventure. Les joueurs viennent de recevoir leur mission. Ils ont décidé de se diviser en deux équipes. Il est temps de sortir du Sas. Le meneur de jeu demande qui sort en premier. C'est Morrisson.

« Tu pousses la porte. Elle donne sur le fond d'une petite salle froide et obscure. Il y a une croix, un autel, un tabouré cassé dans un coin. La lumière vient de toutes petites fenêtres. Un vent froid s'infiltré par les fentes de la porte d'entrée. »

Le joueur répond :

« Okay, je pousse la porte d'entrée. »

Le meneur de jeu répond :

« Tu sors d'une espèce de petite chapelle de pierre. Le ciel est bas, un vent fort agite les hautes herbes. Tu es au creux d'un petit vallon. Il y a une petite route qui monte.

- Où sont les voitures ?

- Il y a une espèce de toile de couleur verte, qui recouvre quelque chose rangé contre le mur de la chapelle. »

Dans le scénario, les scènes sont rangées en fonction de la **Carte** (tous les lieux du scénario) et suivant la **Chronologie** (les choses qui risquent d'arriver dans l'histoire).

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

ETAPE 2 : LES DIALOGUES

Au cours d'un tour de jeu, les joueurs peuvent **dialoguer** avec le meneur de jeu alors que chacun joue son rôle. Tout se passe comme dans une conversation ordinaire.

Par exemple :

Le meneur de jeu explique aux joueurs :

« Les pêcheurs ont ramené le corps d'Abigail, la soeur de Tom O'Reilly. Un groupe de villageois vient trouver Morrisson et ses compagnons, qui se font passer pour des policiers. A la tête du groupe, O'Bailey, le patron de la taverne. Il s'adresse à Connors et lui dit : *'C'est Tom O'Reilly le coupable. Quand allez-vous l'arrêter ?'* Que répondez-vous ? »

Le joueur qui joue Morrisson dit :

« *Nous allons l'interroger dès qu'il se sera réveillé.* »

Le meneur de jeu répond (imitant l'accent vulgaire d'O'Bailey) :

« *Il s'agit pas de l'interroger mais de le pendre pour le mal qu'il a fait.* »

Le joueur répond, sur un ton plus sec :

« *La police, c'est nous. Ne vous avisez pas de nous dire encore une fois ce que nous avons à faire.* »

ETAPE 3 : UTILISER LES TALENTS

Dès que le joueur ou le meneur de jeu veut utiliser un talent ou un don d'un personnage, le meneur fait un tour de table. Peu importe qui commence, pourvu que tout le monde y passe.

- 1°) Le joueur dit ce qu'il veut que son personnage fasse.
- 2°) Le meneur de jeu peut demander ou donner plus de détails.
- 3°) Le joueur confirme l'action de son personnage.
- 4°) Si la suite de l'histoire est évidente, le meneur de jeu la raconte.
- 5°) Sinon, on fait un jet d'action.

Par exemple : Alors que Morrisson discute avec la serveuse de la taverne, un des clients l'insulte et lui balance un coup de poing. Le tour de table est lancé et le joueur qui joue Morrisson annonce qu'il essaie de se défendre et de coller son poing à lui dans la figure de son agresseur.

Autre exemple :

Morrisson est face au pont démoli qui mène aux ruines du château. Son joueur dit : « Je prends mon élan et j'essaie de sauter. »

Le meneur de jeu répond :

« C'est trop risqué. Pas la peine de prendre le risque. »

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Le joueur répond :

« OK. Je peux y aller à la nage ? »

Le meneur de jeu répond :

« Il y a beaucoup de vagues et de rochers. L'eau est profonde et froide. Ce n'est pas loin, mais les courants sont forts et tu vas te mouiller, ainsi que tout l'équipement que tu comptes emporté. »

Le joueur répond :

« Je cherche une barque. Il n'y en aurait pas une pas trop loin d'ici. »

Le meneur de jeu répond :

« En effet, il y a une barque en bon état attachée au bas du phare, à quinze minutes à pieds, moins de cinq minutes avec le side-car. »

Le joueur répond :

« On y va. On prend la barque pour aller sur l'île. »

Le meneur de jeu répond :

« Sans problème, vous accostez de l'autre côté de la presqu'île, non loin des ruines du château. » (Tour suivant).

ETAPE 4 : LE JET D'ACTION

Le joueur lance un dé à six faces et ajoute au score le bonus qui correspond au talent ou au don que le héros utilise. Ce bonus se calcule en faisant l'addition suivante :

Niveau d'Expérience + Niveau de Carrière (ou d'Origine)
+ Niveau de Talent (ou de Don).

Par exemple :

Morrisson est attaqué dans la taverne. Il veut se défendre et donner un coup de poing en retour. Son bonus est :

1 (il est un héros Débutant) **+ 6** (c'est un Commando) **+ 3** (niveau de Bagarre). Total : **+ 10**.

Le joueur obtient un score de **4**. Il ajoute son bonus **+10**.

Son niveau de réussite final est de **4+10 = 14**.

Si l'action en question ne paraît relever d'aucun talent, ou d'aucun don, utilisez **le jet de Destinée** décrit plus bas à l'étape 6.

Donc, si le joueur n'a ni carrière, ni expérience dans un talent, il garde son niveau d'expérience comme bonus.

En revanche, s'il n'a pas l'origine requise, il ne peut utiliser le don correspondant.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

ETAPE 5 : JET D'OPPOSITION

Souvent, une autre action s'oppose à la réussite du héros. Par exemple, l'un donne un coup de poing, l'autre cherche à l'éviter. Si l'auteur de cette action opposée est un héros, son joueur fait un jet d'action comme à l'étape 4.

Le meneur de jeu retrouvera le bonus d'action d'un personnage secondaire (contact) en répondant aux questions suivantes :

L'adversaire a-t-il une carrière ?

Si non, procéder à un jet de Destinée (voir après).

Si oui, le bonus est égal au **niveau de l'aventure**, plus le **score d'un dé à 6 faces**, plus **3 s'il n'utilise qu'un seul talent** – mais seulement **plus 1 si le personnage utilise plusieurs talents**. Le meneur de jeu doit noter ce total et le nom du talent pour s'en souvenir pour le reste de l'aventure, s'il doit réutiliser ce personnage.

Par exemple :

Un client de la taverne attaque Morrison. Le meneur de jeu fixe son bonus de Bagarre à **1** (le niveau du scénario) + **2** (score du dé à 6 faces) + **3** (la Bagarre est son seul talent). **Bonus total : +6**

Le meneur lance un dé à 6 faces et obtient un score de **3**. Le score final est donc de $3+6 = 9$.

ETAPE 6 : JET DE DESTINEE

S'il n'y pas d'opposition, le meneur de jeu procède à un **jet de Destinée** : il lance un dé à six faces, et ajoute un bonus différent : **Niveau Dramatique + Niveau de Mauvais Karma + niveau de Murphy**.

Le Niveau Dramatique va de 1 à 6 selon que l'on se trouve au début ou à la fin de la Chronologie donnée dans le scénario. Pour indication, pour un scénario de 7 actes on augmente habituellement le niveau dramatique d'1 point à la fin de chaque acte.

Le Niveau de Mauvais Karma va de 0 à 6 et indique le nombre d'innocents ou de groupes d'innocents irrécupérables (tués, fous) depuis l'arrivée des héros sur les lieux de la mission. Attention, cela peut monter très vite.

Le Niveau de Murphy commence **0** au début de la partie. Il augmente d'un point à la fois, chaque fois que les héros connaissent un échec magistral au cours du scénario. Il ne dépasse jamais **6**. Une réussite remarquable peut au contraire faire baisser le niveau de Murphy d'1 point.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

ETAPE 7 : POINTS DE REUSSITE

Le héros qui obtient **un score supérieur** à celui de son Adversaire ou à la Destinée, gagne des **points de réussite**.

Par exemple :

Morrison avait obtenu un score final de 14. Son adversaire avait obtenu un score final de 9. **Morrison gagne donc 5 points de réussite** (la différence entre 9, le score final du meneur, et 14)

Le joueur victorieux décide après les jets de quelle manière il utilise ces points. Il peut choisir de **retenir son coup** : il doit alors diviser par deux ses points de réussite (on arrondit toujours par excès).

Pour plus tard

Les points de réussite peuvent être conservés pour la prochaine action : le joueur répète son action au tour suivant. S'il réussit, il ajoute les points de réussite conservés le tour précédent, aux points gagnés ce tour.

Mais si le joueur rate son jet ou change d'action, il perd tous les points conservés. **Attention, le nombre de jet d'action cumulés est limité à son niveau dans le talent utilisé.** Par exemple, avec Bagarre au niveau 3, le héros peut cumuler les points de réussite de trois jets consécutifs.

Cette utilisation des points de réussite permet par exemple de viser ou de tuer en un seul coup ou encore de se préparer lorsqu'on s'apprête à jouer la comédie à quelqu'un ou lorsqu'on va tenter un numéro de prestidigitation. Même après des mois de préparation pour un « coup », le dernier jet d'action aura toujours lieu au moment même d'entrer en scène.

Lorsque plusieurs talents sont utilisés de cette manière dans un objectif commun, leurs points de réussite se cumulent de la même manière. Par exemple **Style, Comédie** et **Ethnologie** pour se faire passer pour un chef indigène.

Par exemple :

Morrison vient de découvrir les cadavres des pêcheurs disparus alors qu'il explorait les côtes de l'îlot de Finne Bairre. Et avec les cadavres, un monstre aquatique d'allure humaine – une « sirène ». La chose se jette sur lui. Morrison dégaine un couteau, qu'il espère assez solide pour pénétrer la peau épaisse de la Sirène, qui ressemble à celle d'un requin.

Au premier tour de table, Morrison obtient un score total de 14. La Sirène obtient 11. Trois points de réussite pour Morrison, qui annonce qu'il garde les points pour sa prochaine réussite. C'est risqué.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Deuxième tour, Morrison obtient à nouveau 14. La Sirène obtient 12. Deux points de réussite pour Morrison, qui s'ajoutent aux trois premiers, total 5. Morrison annonce qu'il garde encore les points. C'est très risqué.

Troisième tour, Morrison obtient seulement 11. La sirène obtient 9. Deux points de plus pour Morrison, qui en est à un total de 7. C'est assez pour Morrison, qui annonce qu'il frappe maintenant, pour tuer (points de vie durables). La Sirène encaisse 7 points d'un coup.

Le monstre n'avait que 6 points de vie. La Sirène est mortellement touchée, et tombe en agonie. Morrison a bien calculé son coup.

Pour savoir

Chaque point de réussite rapporte une réponse à une question relevant du talent ou du don en action.

Bien sûr, le meneur ne peut donner que les réponses qu'il a : il ne va pas inventer des réponses supplémentaires. Elles sont en général prévu au scénario. Sinon le meneur doit prendre une minute avant le jet d'action pour préparer d'avance une liste des informations que le joueur pourrait gagner.

Un joueur utilisera cette action pour que son héros tire les vers du nez d'un autre personnage ou pour en savoir plus sur l'état ou le fonctionnement d'une machine ou encore pour connaître les réponses à une énigme, par exemple un meurtre en chambre close.

Par exemple :

Après sa bagarre avec le client de la taverne, Morrisson peut enfin discuter tranquillement avec la serveuse. Il n'a pas de talents particuliers pour la faire parler, et propose au meneur de jeu d'utiliser sa Chance. Le meneur de jeu accepte, et décide que c'est la Destinée qui s'oppose à la réussite du joueur.

Morrisson obtient un score total de 15.

Pour le jet de Destinée, nous sommes au niveau dramatique 2, aucun innocent n'est encore mort depuis l'arrivée des héros (Mauvais Karma à 0), et il n'y a encore eu aucune initiative catastrophique (Murphy à 0). Bonus total : 2. Score du meneur sur le dé à 6 faces : 3. Score total pour la Destinée $2+3 = 5$.

Morrisson gagne dix points de réussite.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Dans le scénario il est prévu la table suivante :

<p>Réussite 1 pt : Six pêcheurs ne sont pas revenu de leur dernière sortie. Réussite 2 pts : En rentrant chez elle, elle a vu de drôles de lumières au-dessus de l'île de Finn Bairre, ces deux dernières nuits. Réussite 3 pts : Tout le monde crève de peur ici. Réussite 4 pts : Tom O'Reilly est toujours à traîner, jamais au phare. Réussite 5 pts : Sa soeur Abigail est une harpie, toujours à le maltraiter. Réussite 6 pts : Abigail et O'Bailey le patron de la taverne sont les meilleurs amis du monde, « si vous voyez ce que je veux dire ».</p>

Avec dix points de réussite, le meneur de jeu peut tout dire au joueur.

Pour accomplir une performance

Les points de réussite sont **cumulés** à chaque nouvelle action réussie.

Lorsque le joueur choisit de s'arrêter ou bien lorsqu'il échoue, le total indique au meneur de jeu à quel point sa performance a atteint les sommets nécessaires.

Un joueur utilisera cette action pour que son héros sorte vainqueur d'une course poursuite, d'un concours de danse, d'un match de foot ou lorsqu'il s'agit d'arriver au sommet d'une falaise qu'on escalade ou encore de déménager un appartement.

Par exemple :

Persuadé qu'il va être lynché par les habitants de village pour le meurtre de sa soeur Abigail, Tom O'Reilly s'enfuit en courant. Pendant que les autres héros tiennent en joue le tavernier et sa bande, Morrisson et Nick Tomer partent à la poursuite d'O'Reilly.

Le meneur de jeu donne 13 points de réussite d'avance à O'Reilly (jet d'opposition : 3+score de 2 sur le dé à 6 faces, puis 3+5), le temps que les héros réagissent.

Premier tour de poursuite : O'Reilly obtient un total de 4, qui s'ajoute aux 13 points de départ. Morrisson obtient un total de 13 (**Athlétisme**), Nick obtient un total de 16 (**Course-Poursuite**). Résultat de la course : O'Reilly est toujours en tête avec 17 points de réussite cumulé. Nick le talonne littéralement avec 16 points. Morrisson suit de près avec 13.

Second tour de poursuite : O'Reilly obtient 8 points de réussite, total 25. Nick obtient 15 point, total 31. Morrisson 14, total 27. Nick rattrape le premier le fugitif. Morrison les rattrapent juste après.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Pour sonner, assommer, désarmer

Les points de réussite sont retranchés aux points de vie temporaires.

Si ces points tombent à zéro, la victime ne peut plus agir jusqu'à ce qu'elle se soit reposée. Elle laisse échapper ce qu'elle a entre les mains (ou entre ses griffes). Un joueur utilisera cette action pour neutraliser un adversaire sans le tuer.

Par exemple :

Troisième tour : combat ! Nick décide de choquer O'Reilly à l'aide de son pouvoir mutant **Destruction**, de nature électrique. Score total : 15. O'Reilly n'a pas de résistance particulière, score total $3+4=7$. Soit huit points de réussite, que Nick utilise pour tenter d'assommer le fuyard.

O'Reilly n'a que 6 points de vie. Il les perd tous. Reste deux points de réussite, autant de points de vie durables en moins pour O'Reilly, qui est brûlé à l'endroit où Nick l'a touché.

O'Reilly s'effondre, foudroyé en pleine course, alors même que Morrison tente de le plaquer. Morrison réussit bien sûr automatiquement son plaquage, tandis qu'une fumée bleuâtre à l'odeur d'ozone monte du dos du fugitif.

Pour tuer ou détruire

Les points de réussite gagnés sont soustraits aux **points de vie durables** de la cible. **Une arme particulièrement dangereuse double ces pertes** de points de vie. Au contraire, une arme peu dangereuse (par exemple la morsure d'un petit animal) divise par deux la perte de points de vie (on arrondit toujours par excès).

Lorsque les points de vie durables tombent à **zéro** la victime est à l'agonie . Elle perd alors le score d'un dé à six faces en points de vie définitifs chaque fois qu'elle se déplace ou qu'elle reçoit un nouveau coup. Si elle reste calme, elle ne perd qu'un point de vie durable par tour de jeu.

Par exemple :

Après avoir suivi un passage souterrain du fond des ruines de Finne Bairre jusqu'à une cave inconnue, Morrison se retrouve nez à nez avec le tavernier O'Bailey, dont le visage est couvert de traces bizarres. O'Bailey lève un bâton couvert de symboles étranges et commence à parler dans une langue étrange. Morrison lui rentre dedans pour lui arracher le bâton.

Premier tour de table : O'Bailey obtient un score total de 14. Morrison obtient un score 16. Donc, deux points de réussite pour Morrison. O'Bailey n'arrive pas à lancer son invocation.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Pour s'emparer du bâton, Morrisson doit épuiser les points de vie temporaire d'O'Bailey. O'Bailey a 5 points de vie. Il perd deux points temporaires, donc il lui en reste trois. Cela veut dire qu'il ne lâche pas le bâton.

Second tour : même combat, toujours 14 pour O'Bailey. 12 seulement pour Morrisson. Le sortilège commence, et le mur dans le dos de Morrisson devient flou et se creuse : seulement pour faire arriver une nouvelle sirène – de huit points de Vie, O'Bailey doit cumuler autant de points de réussite. Il en faut encore six pour que ça marche.

Troisième tour : même combat. Seulement 11 pour O'Bailey. 15 pour Morrisson. Soit quatre points de réussite pour Morrisson, qui deviennent quatre points de vie temporaires perdus pour O'Bailey. Il n'en avait plus que trois.

Conséquence, O'Bailey n'a plus de points de vie temporaire, donc il lâche le bâton. S'il veut poursuivre l'Invocation, O'Bailey devra désormais perdre autant de points de Vie ou de Volonté que de points de réussite.

Quatrième tour : O'Bailey choisit de poursuivre le sortilège, persuadé que quelque chose passera le portail dimensionnel et lui donnera le temps de s'enfuir. Morrisson décide pour sa part d'éclater la tête du sorcier avec son propre bâton. Il se recule en hurlant ses mots de pouvoir.

Cinquième tour : Score d'O'Bailey : 13. Score de Morrisson 11. Le bâton frappe l'air, deux points de réussite de plus investis dans le sortilège. Il en faut encore quatre pour que la sirène arrive, mais cela, O'Bailey ne le sait pas.

Sixième tour : Score d'O'Bailey : 12. Score de Morrisson 15. Morrisson annonce qu'il garde pour plus tard ses points de réussite. Le sortilège ne progresse pas.

Septième tour : O'Bailey : 11. Morrisson 13. Deux points pour Morrisson, qui annonce qu'il continue de cumuler. Les deux points s'ajoutent aux trois précédents. Le sortilège est toujours au même point.

Huitième tour : O'Bailey : 14. Morrisson 14. Morrisson annonce qu'il donne le coup de bâton maintenant. C'est pour tuer, donc O'Bailey perd 5 points de vie durables. Il tombe à zéro. Il s'écroule, à l'agonie. Le sortilège est stoppé, mais la porte dimensionnelle ne commencera à se résorber qu'au tour suivant.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Neuvième tour : Morrison lui assène un nouveau coup. O'Bailey perd automatiquement en points définitifs le score d'un dé à 6 faces. Ici, cinq points. Les points de vie définitifs d'O'Bailey tombent à zéro. Cette fois, il est mort.

Une agonie s'arrête dès que le héros reçoit les soins appropriés (jet d'action utilisant le talent **Survie**, **Chirurgie**, **Magnétisme** ou **Conjuration**). Le héros récupère autant de points de vie **durables** que le score d'un dé à six faces. Il arrête de perdre des points de vie **définitifs**.

Un **fantôme** ne peut perdre de points de vie que s'il est attaqué sur son niveau de réalité (l'agresseur doit passer un portail dimensionnel ou utiliser un don fantomatique). En revanche, s'il se sert d'un objet pour exister dans notre monde, il est toujours possible de viser puis détruire l'objet en question.

Attention, l'agonie n'existe pas pour les **vampires**, les **démons** ou les **zombies**. Pour les tuer, il faut épuiser leurs points de vie durables et définitifs.

Pour tromper, démoraliser, désorienter, influencer, manipuler, abuser

Les points de réussite sont soustraits aux **points de volonté temporaires** de la cible. Lorsque ces points tombent à zéro, la victime fera tout ce que lui dit de faire le joueur jusqu'à ce qu'elle se repose.

Un joueur utilisera cette action pour que le héros effraye, persuade, embrouille, ou force un adversaire à se rendre.

Par exemple :

Face au petit groupe qui veut lyncher O'Reilly, Morrison sort son revolver le braque sur eux :

« Maintenant rentrez chez vous ou le premier se prend une balle ! ».

Morrison utilise Psychiatrie pour les convaincre. Il obtient un score total de 7. Que vont faire les pêcheurs ? Score de la Destinée : 7. Match nul.

« Vous oserez pas nous tirer dessus ! » dit l'un des pêcheurs.

« Ah oui ? »

Morrison tire pour intimider : score total 12. Score de la Destinée : 9.

Quatre points de réussite pour Morrison, qui se traduisent par une perte en volonté temporaire pour les pêcheurs de 4 points.

Le meneur de jeu estime la volonté du premier pêcheur à 4 points justement. Il perd tout ses points de volonté temporaires : sa casquette s'envole, il porte la main à son oreille, la ramène tâchée de sang... (juste une égratignure !) – et il s'enfuit en courant, suivi par tous les autres.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Pour traumatiser, briser psychologiquement

Les points de réussite sont soustraits aux **points de volonté durables** de la cible. Lorsque ces points tombent à zéro, la victime est **choquée**. Elle perd le score d'un dé à six faces en points de vie définitifs à chaque nouvelle « crise », c'est à dire dès qu'elle se retrouve dans une situation lui rappelant le traumatisme.

Un joueur utilisera cette pour que le héros torture, harcèle ou détruise psychologiquement un adversaire.

1°) La séance de torture doit durer un certain temps, pendant laquelle la victime ne doit pas pouvoir s'enfuir. C'est la règle du **blocage**. Si elle peut s'enfuir, elle le fait.

2°) Le bourreau perd dans l'opération autant de points de volonté temporaires que de points de réussite, sauf s'il est définitivement **fou**, ou s'il est un **démon**, un **vampire** ou un **zombie**. C'est la règle de l'**empathie**.

Si le bourreau est un sorcier, il peut éviter la perte s'il dispose d'un objet de pouvoir (baguette magique, talisman, etc.) – le même qui lui permet de jeter des sorts sans perdre des points de vie ou de volonté.

ETAPE 8 : BLESSURES, TRAUMATISMES ET GUERISON

POINTS DE VIE

Ils mesurent l'état de santé **physique** du héros.

Pour calculer les points de vie d'un personnage autre qu'un héros, le meneur de jeu peut additionner les scores de deux dés à six faces.

Au cours de l'aventure, le héros peut perdre ou regagner trois sortes de points :

1°) Si les **points de vie temporaires** tombent à zéro, le héros **perd conscience**, lâche ce qu'il tient. Ces points sont récupérés dès que le héros peut se reposer quelques minutes. Un héros ne peut avoir plus de points de vie temporaires que de durables.

2°) Si les **points de vie durables** tombent à zéro, le héros est **à l'agonie**. Il doit être soigné immédiatement sans quoi il risque de mourir. Ces points sont naturellement récupérés à raison d'un dé à six faces par semaine. Un héros ne peut avoir plus de points de vie durables que de définitifs.

Noter que **ni les Vampires, ni les Zombies ne connaissent l'agonie**.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Un demi vampire ou un demi zombie qui meurt d'une agonie recouvre l'intégralité de ses points de Vie après une durée fixée par le meneur de jeu, sauf si le corps a été anéanti de manière irrémédiable (au meneur de juger).

3°) Si les **points de vie définitifs** tombent à zéro, le héros est **mort**. Ces points ne se regagnent pas naturellement.

Par exemple :

Morrisson décide de les utiliser pour assommer son adversaire : les 5 points de réussite deviennent donc cinq points de vie temporaires perdus pour le client de la taverne.

Pour savoir combien de points de vie temporaire ce dernier a, le meneur de jeu doit lancer deux dés à 6 faces et ajouter leur score. Il obtient $6+1=7$. Donc, le client de la Taverne – appelons-le Douglas – a encore deux points de Vie temporaires : il n'est pas assommé.

Nous sommes donc parti pour un second tour de Bagarre.

Attention, un personnage ne peut avoir plus de points de vie durables ou temporaires que de points de vie définitifs, sauf s'il est un **zombie** ou un **vampire** qui viennent de manger une victime.

De même, un personnage ne peut avoir plus de points de vie temporaires que de points de vie durable.

Tous les personnages perdent 1 point de vie durable par jour s'ils ne mangent pas assez, quelque soit leur nourriture. Celle-ci peut être assez étrange, selon l'origine du personnage.

LES POINTS DE VOLONTE

Ils mesurent l'état de santé **mentale** du héros. Pour calculer les points de volonté d'un personnage autre qu'un héros, le meneur de jeu peut additionner les scores de deux dés à six faces.

De même, le héros peut perdre ou regagner trois sortes de points de volonté au cours d'une aventure.

1°) **Si les points de volonté temporaires tombent à zéro**, le héros panique ou fait ce qu'on lui dit de faire à ce moment. Ces points sont récupérés dès que le héros peut se reposer quelques minutes. Un héros ne peut avoir plus de points de volonté temporaires que de durables.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

2°) **Si les points de volonté durables tombent à zéro**, le héros est **en état de choc** ou traumatisé. Il doit recevoir immédiatement une assistance psychologique, sans quoi il développera une maladie mentale. Ces points sont naturellement récupérés à raison d'un dé à six faces par semaine. Un héros ne peut avoir plus de points de volonté durables que de définitifs.

3°) **Si les points de volonté définitifs tombent à zéro**, le héros devient un légume, **fou** ou suicidaire. Ces points ne se regagnent pas naturellement.

PERTES SUPERIEURES AUX POINTS

Un héros qui perd plus de points de Vie ou de Volonté **temporaire** que son maximum perdra ce qui dépasse en points de Vie ou Volonté **durables**. Cela arrivera facilement si le héros a déjà encaissé plusieurs coups, ou si son adversaire a réussi à cumuler beaucoup de points de réussite.

De même, perdre plus de points de Vie ou de Volonté **durables** que son maximum fera perdre des points de Vie **définitifs**.

Par exemple :

Morrison annonce qu'il continue de cogner sur Douglas.

Et le meneur de jeu décide que Douglas continue de cogner (c'est son truc quand il a trop bu...).

Morrison obtient un score de 5. Plus le bonus de Bagarre : 15.

Doug obtient un score de 1. Plus son bonus d'Opposition : 7.

Différence : encore en faveur de Morrison : **8**.

Résultat : **8 points de réussite** pour Morrison.

Morrison annonce qu'il **retient son coup** ; il divise par deux ses points de réussite. Il lui reste **4 points de réussite**. Comme il veut toujours assommer son adversaire, Doug perd à nouveaux quatre points de Vie temporaire.

Il lui en restait deux : **Doug tombe à 0 points de Vie Temporaire : il est assommé**. Et il perd les deux points de réussite qui reste en points de Vie Durable.

Le combat est terminé.

GUERISON NATURELLE

Un héros récupère ses points de Vie ou Volonté **temporaires** après un temps de **repos** : un tour d'action sans action de la part du personnage suffit en général, mais le meneur de jeu peut en décider autrement.

Un héros ne peut récupérer plus de points temporaires que le nombre de ses points **durables** actuels.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Un héros ne peut récupérer de points temporaires s'il doit entreprendre immédiatement de nouvelles actions, sans avoir le temps de souffler.

SOINS

Un héros récupère ses points de Vie ou Volonté **durables** s'il reçoit des soins (par exemple au moyen d'un jet d'action utilisant les talents **survie, magnétisme, chirurgie** ou **conjuración**).

Il est possible d'utiliser plusieurs talents différents pour soigner la même blessure – mais il n'est pas possible d'utiliser deux fois le même talent pour soigner la même blessure.

Il ne peut récupérer plus de points durables que le nombre de ses points de vue **définitifs**.

Un héros récupère naturellement un nombre de points de Vie ou de Volonté égal à un dé à six faces après une semaine de repos.

CHAPITRE CINQ

LES TALENTS

Les talents permettent au meneur de raconter une histoire qui dépend des héros créés par les joueurs. Chaque jet d'action créé un nouveau rebondissement.

LES TALENTS DE COMMANDO

1. **ATHLETISME** : toute action sportive comme sauter, bondir, nager, jouer au foot.
2. **BAGARRE** : pour cogner, pousser, agripper, étrangler, immobiliser, arracher.
3. **LAMES** : pour couper, trancher, transpercer, lacérer, tailler en pièces.
4. **SABOTAGE** : pour bricoler, détruire, désamorcer, piéger, crocheter, neutraliser.
5. **SURVIE** : pour résister à l'effort, pister, s'orienter, soigner, chasser, cultiver.
6. **TIR** : pour tirer, viser, lancer, attraper, utiliser une pièce d'artillerie.

Athlétisme permet de franchir des obstacles, éviter de se noyer, accomplir des performances sportives, de se lancer dans une course-poursuite à pieds.

Bagarre, Lames, Tir sont utilisés pour assommer, tuer, soumettre ou torturer un adversaire. Le joueur choisit s'il veut faire perdre des points de vie ou de volonté temporaires ou durables à son adversaire, et s'il s'agit de pertes temporaires ou durables. Faire perdre des points de volonté durable avec une arme revient à organiser une séance de torture, c'est à dire bloquer la victime dans un endroit, puis la menacer pendant au moins un jour ou une nuit.

Sabotage s'oppose au talent *Technologie* quand il s'agit de désamorcer un piège. Un piège, une bombe permet de faire perdre des points de vie ou de volonté temporaires ou durables.

Survie permet de restaurer des points de vie durable (un dé à six faces). Il est possible pour la même blessure d'utiliser un autre talent, comme Chirurgien pour regagner encore des points. Il n'est pas possible d'utiliser deux fois le même talent pour soigner la même blessure.

LES TALENTS DE DOCUMENTALISTE

1. **ETHNOLOGIE** : pour expliquer, prévoir, agir comme il le faut, savoir qui est qui.
2. **BIBLI / INFORMATIC** : pour utiliser un ordinateur, le net, programmer, décoder.
3. **JOURNALISME** : trouver, écrire ou déchiffrer l'information et la désinformation.
4. **LEGENDES URBAINES ET SF** : connaître, expliquer les histoires étranges.
5. **PARAPSYCHOLOGIE** : connaître et utiliser les sciences étranges.
6. **SCIENCE** : connaître et utiliser les sciences traditionnelles.

Bibliothèque / Informatique : Le talent permet de récupérer un point d'information par point de réussite. Le même talent permet de crypter ou dissimuler une information dans une bibliothèque ou un ordinateur. Le jet d'action s'oppose alors à la réussite de celui qui cherche l'information cachée. Lorsque l'un des talents de documentaliste est utilisé pour tromper une victime (par exemple en racontant des bobards à la télévision), les points de réussite font perdre autant de points de volonté temporaire. Si ceux-ci tombent à zéro, la victime est trompée.

Journalisme, Légendes, Parapsychologie, Science, Ethnologie permettent d'acquérir un point d'information par point de réussite. Les mêmes talents permettent d'empêcher quelqu'un de trouver ces informations en rédigeant des faux articles ou en falsifiant des indices. La victime de cette intoxication s'apercevra de la supercherie si elle réussit son jet d'action opposé au falsificateur.

LES TALENTS D'ILLUSIONNISTE

1. **ACROBATIE** : pour défier la gravité, escalader n'importe quoi, éviter les coups.
2. **ARTS** : créer et deviner la valeur de toute forme d'art ; délivrer une émotion.
3. **COMEDIE** : jouer un rôle, se déguiser, imiter, séduire, impressionner.
4. **ENIGME** : trouver des solutions, des choses cachées.
5. **PRESTIDIGITATION** : s'évader, faire les poches, disparaître.
6. **STYLE** : briller, attirer l'attention, avoir des relations prêts à vous rendre service.

Art, Comédie, Style, Prestidigitation s'attaquent à la volonté temporaire de la victime. Si les points de celle-ci tombent à zéro, la victime ressent l'émotion souhaitée par le héros et reste sous son emprise jusqu'à ce qu'elle se repose. Par exemple, **Prestidigitation** permet d'échapper à la vigilance d'un gardien sans que celui-ci ne se rende compte de quoi que soit, par diversion ou discrétion.

Acrobatie peut être utilisé pour éviter des coups dans un combat, ou pour franchir un obstacle. Il permet d'accomplir les prodigieuses cascades des films d'action de Hong Kong.

Art, Enigme donnent un point d'information par points de réussite. **Enigme** peut aussi être utilisé pour cacher un objet, créer une énigme ou un message secret. **Art** peut aussi être utilisé pour créer un faux objet d'art.

LES TALENTS DE MEDECIN

- 1. AUTOPSIE** : trouver les causes d'une mort, de blessures, des indices.
- 2. CHIRURGIE** : restaure des points de vie durables (un dé à 6 faces).
- 3. DROGUES** : détecter, prescrire, créer des drogues ou médicaments.
- 4. PSYCHIATRIE** : restaure des points de volonté durables (un dé à 6 faces).
- 5. GENETIQUE** : détecter et manipuler du matériel génétique, créer la vie.
- 6. CYBERNETIQUE** : créer/comprendre un robot, une intelligence artificielle.

Autopsie permet d'obtenir des informations sur l'état de santé d'une personne vivante ou morte, à raison d'un point d'information par point de réussite.

Cybernétique permet de créer un robot ou une prothèse, doté d'un total de points de Vie et de Volonté égal aux points de réussite.

Chirurgie peut faire gagner ou perdre le score d'un dé à 6 faces en points de Vie durable : il est donc possible d'utiliser *Chirurgie* en lieu et place de *Bagarre*, *Lames*, ou *Tir* – selon l'instrument dont le héros se sert.

Le talent peut aussi être utilisé pour **modifier l'apparence** (un trait caractéristique changé par point de réussite) ou **réparer une mutilation** (greffe), **ou une perte de points de Vie durable**. Dans ce cas, une opération réussie permet de regagner autant de points de Vie définitifs que de points de réussite. Mais en cas d'échec de l'opération, le patient perd les points d'échec en points de Vie définitifs.

Génétique permet d'en apprendre plus sur un échantillon ou un être vivant (un point d'information par point de réussite) ; de **créer une arme bactériologique** ou un **vaccin** (autant de points perdus pour la victime que de points de réussite) ; un **organisme génétiquement modifié** qui guérit ou empoisonne (idem) ; une **créature** (clone, mutant, monstre, zombie – le joueur décide d'un des traits caractéristique de la créature par point de réussite). Il faut avoir l'équipement nécessaire (sauf si le héros est un mutant doté du don *Génie*).

Drogue peut être utilisé pour faire gagner ou perdre des points de vie ou de volonté à une victime qui y serait exposée. Attention, un personnage qui gagne des points grâce à une drogue les perd deux fois une fois que le médicament cesse de faire effet. Les points de vie perdus par empoisonnement reviennent à raison d'un point de vie par jour. Le problème est que si l'empoisonné tombe à zéro en points de vie durable, il tombe en agonie. Et cette agonie ne lui laissera pas le temps de se rétablir.

Psychiatrie peut être utilisé pour faire gagner ou perdre le score d'un dé à 6 faces en points de volonté durables. De même que pour *Chirurgie*, *Psychiatrie* permet à un patient de récupérer autant de points de Volonté définitifs que de points de réussite. En cas d'échec du traitement, le patient perd les points de Volonté définitifs correspondant à l'échec.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

LES TALENTS DE PILOTE

1. **COURSE / POURSUITE** : rattraper / s'échapper, franchir les obstacles.
2. **DIPLOMATIE** : arranger ou embrouiller deux autres personnes.
3. **GESTION** : comprendre d'où vient l'argent, gérer une organisation
4. **NAVIGATION** : comprendre les cartes, arriver où on veut quand on veut.
5. **TECHNO** : comprendre, utiliser, entretenir, réparer, modifier une machine.
6. **VENTE** : faire acheter n'importe quoi à n'importe qui.

Course / Poursuite : Lorsque commence une course poursuite, le meneur de jeu peut autoriser le fugitif à faire un jet d'action par tour d'avance. Le fugitif cumule alors ses points de réussite, qui représentent à quelle distance il se trouve du point de départ de la poursuite. Ensuite, chacun de ses poursuivants cumule ses points de réussite. Le score le plus haut est celui qui prend la tête.

A tout moment de la poursuite, le meneur de jeu peut annoncer un obstacle, que chacun devra éviter pour continuer la poursuite.

Diplomatie et Vente s'attaquent à la volonté temporaire des victimes. La vente ou la diplomatie réussit si les points de volonté temporaire de la victime tombe à zéro. Ces deux talents peuvent s'attaquer à la volonté durable d'une victime si celle-ci ne peut échapper à son bourreau pendant au moins une semaine. La personne peut ainsi être conditionnée pour « acheter » quelque chose, ou pour se « méfier » de quelqu'un, jusqu'à sa guérison au moyen des *Psychiatrie* ou *Zen*. Un autre talent d'influence peut aussi être utilisé pour s'opposer à *Diplomatie* ou à *Vente*.

Navigation donne autant de points d'information que de points de réussite. Le talent peut être utilisé pour « perdre » un adversaire en brouillant les pistes ou en créant de fausses informations, de fausses cartes.

Technologie permet de recueillir autant de points d'information que de réussite sur une machine, une panne. Le même talent permet de rendre des points de Vie à une machine endommagée. Toutefois, il faut des pièces de rechange si la machine a été endommagée durablement. Les dommages définitifs ne peuvent être réparés de cette manière. Le don **Génie** remplace **Technologie** s'il faut réparer des dommages durables sans pièces de rechange, ou encore des dommages définitifs.

Technologie permet aussi de modifier une machine pour qu'elle accomplisse des fonctions simples supplémentaires (une par point de réussite) ou qu'elle résiste davantage (ou moins) aux dommages (un point de Vie supplémentaire par point de réussite). Il faut le don **Génie** pour toute modification spectaculaire sans un laboratoire de recherche et beaucoup de temps et d'argent pour le faire tourner.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

LES TALENTS DE SORCIER

1. **ANIMATION** : pour doter un objet ou un endroit d'une vie propre.
2. **ENCHANTEMENT** : pour doter un objet d'une qualité surnaturelle.
3. **INVOCATION** : pour faire apparaître une chose dans notre dimension.
4. **LEVITATION** : pour voler, faire voler et diriger son vol.
5. **CONJURATION** : pour causer ou réparer un dommage.
6. **ENVOUTEMENT** : pour posséder, ou libérer la volonté, le corps d'un être.

Pour accomplir tout sortilège, le sorcier doit dépenser **autant de points de Volonté ou de Vie que de points de réussite**. N'importe qui doté du don **Rationalité** peut s'opposer à la réussite du sort. La durée du sort dépend du type de points dépensés (temporaire = une scène; durable = plus d'une scène, définitif = pour l'éternité).

Ces points peuvent être tirés d'une source de pouvoir, comme une baguette, un bâton, un cristal, une relique, un symbole, une amulette. Si le sorcier est un vampire, il peut les tirer d'une victime en son pouvoir.

Animation donne à un objet, un lieu, une personne autant de points de volonté que de points de réussite du sortilège, ainsi qu'une personnalité fixée par le sorcier. Attention, ces points de volonté sont propres au sortilège, ils n'ont pas de rapport avec la volonté initiale de l'objet, le lieu, la personne animée. On peut donc par exemple, avoir plusieurs volontés ennemies animant un lieu.

Enchantement donne à un objet, un lieu, une personne autant de points de vie que de points de réussite du sortilège. Le sortilège disparaît si ces points sont détruits. Ce sort permet notamment de créer un bouclier protégeant des attaques à partir de l'air.

Conjuration détruit les points de vie.

Envouement détruit les points de volonté.

Invocation ouvre une porte dimensionnelle, que seule la chose invoquée peut utiliser. Le sorcier doit disposer d'une **image** ou d'une **clé** (un morceau d'une chose similaire). Le nombre de points de réussite indique le maximum de points de Vie qui peut franchir la porte. En cas d'échec, une autre chose qui peut franchir la porte. Notez que le même sort permet de renvoyer une chose d'où elle vient, ou à un endroit dont le sorcier a la clé (un objet en rapport direct avec le lieu ou un lieu qu'il a déjà touché).

Une porte ouverte par une invocation reste ouverte tant que la chose n'a pas été détruite ou renvoyée, ou encore qu'un autre sorcier n'a pas dépensé autant de points de réussite qu'il a été nécessaire pour ouvrir la porte.

Selon la nature des points dépensés, une porte dimensionnelle s'évapore naturellement à raison de 1 point de vie par tour de table (points temporaires), par jour (points durables).

CHAPITRE SIX

LES DONNS

Les dons fonctionnent comme les talents, mais ils sont réservés aux personnages de l'origine correspondante.

LES DONNS DES HUMAINS

1. **CHANCE** : permet de faire jouer le hasard en faveur du héros.
2. **GOUROU** : permet de transformer les autres humains en fidèles serviteurs.
3. **INTUITION** : permet de deviner la réponse à une question simple.
4. **MAGNETISME** : rend autant de points de vie définitifs que de points de réussite.
5. **PREMONITION** : permet de percevoir le passé, le caché ou le futur.
6. **RATIONNALITE** : s'oppose ou réduit la réussite des talents de sorciers ou dons.

Gourou permet au héros de lessiver le cerveau d'autres humains. Par son discours, il épuise les points de volonté de ses victimes. La durée de la conversion dépend des points de volonté épuisés. La règle de l'empathie ne s'applique pas à ce talent.

Intuition permet par exemple de savoir quelle porte est la bonne, sans avoir aucun moyen de le détecter. Un point de réussite donne une réponse simple. Il faut dépenser un point de volonté durable par point de réussite utilisé.

Magnétisme rend des points de vie ou de volonté (un par point de réussite), mais seulement à un autre personnage que le héros, et au prix d'un point temporaire par points durables rendus. Il est également possible de soigner des points définitif au prix de points durables. Attention, un magnétiseur qui perd ainsi des points de vie durable ne peut être soigné par aucun autre moyen que la guérison naturelle. L'exception est le don démoniaque de **Transfert**. Cette règle n'empêche pas le vampirisme ou le cannibalisme.

Prémonition se manifeste par des signes ou des visions (rêves, flashes). Le héros peut avoir l'habitude de recourir à des outils (cartes, pendule) ou toucher quelque chose en rapport avec la question. Un point de réussite donne une information.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Rationalité s'oppose à la réussite de tous les dons, sauf ceux des mutants et des zombis et bien sûr Rationalité. Il s'oppose également aux talents de sorcier.

LES DONS DES DEMONS

1. **APPEL** : attire les choses, êtres les plus proches du démon vers un point choisi.
2. **AURA** : attaque la volonté des victimes vues par le démon, pris par l'émotion.
3. **ILLUSION** : trompe les sens de la victime sur une chose, une personne, un lieu.
4. **PORTAIL** : ouvre une porte sur un autre monde, déjà visité ou à l'aide d'une clé.
5. **TELEPATHIE** : lire les pensées, disposer des souvenirs, des talents d'un autre.
6. **TRANSFERT** : prendre points, talents ou autre, à l'un pour donner à l'autre.

Un démon est une créature d'un autre univers que celui des humains. Les extraterrestres ne sont pas des démons, mais des démons peuvent être extraterrestres.

Appel : plus il accumule de points de réussite, plus les choses (créatures, machines, fantômes etc.) appelées sont nombreuses. Chaque point de réussite vaut pour un point de vie. La chose apparaît dès que le nombre de points de réussite atteint son nombre de points de vie.

Pour fixer le nombre de points de vie d'une créature ou d'une machine, le meneur de jeu utilise le guide suivant :

- 1°) **groupe d'insectes** ou petit animal (rat) : 1 point de vie.
- 2°) **gros animal** (chien), petit essaim : score d'un dé à six faces.
- 3°) **être de taille humaine**, gros essaim : score de deux dés à six faces ajoutés.
- 4°) **être monstrueux** (dragon) : comme être humain. Une fois le monstre arrivé, le meneur de jeu multipliera par deux, trois ou plus son score pour obtenir le nombre de points de vie définitifs.

Aura ou **Illusion** font perdre des points de volonté des victimes. La durée dépend des points épuisés – **temporaire** : l'illusion s'efface une fois la scène terminée ; **durable** : l'illusion persiste plusieurs heures, plusieurs jours, plusieurs semaines au choix ; **définitif** : l'illusion persiste jusqu'à ce qu'elle soit défaite par un autre démon ou un exorcisme (**Conjuration**) de puissance équivalente, jusqu'à ce que le démon décide de faire cesser l'effet.

Portail : pour ouvrir un portail, un démon doit **avoir vu le lieu de destination** (il peut s'agir d'une simple image – tableau, photo...) ou disposer d'une **clé**, c'est à dire d'une chose ou d'une personne appartenant à ce lieu.

Le nombre de points de réussite cumulés indique le nombre de **points de vie / volonté maximum** qui peut franchir le portail. Un portail peut rester ouvert au choix de manière temporaire, durable ou définitive.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Le démon peut fermer le portail à tout moment (attention, une personne en train de franchir le portail peut être blessée – c'est donc une attaque). Un autre démon ou un sorcier peut tenter de fermer le portail (**Conjuration**) en cumulant un nombre de points de réussite supérieur à celui utilisé pour ouvrir le portail.

Télépathie : le joueur doit indiquer son objectif. Il décide de la durée temporaire, durable, définitive du sort.

1°) **Pour parler dans la tête d'une cible**, le nombre de points de réussite doivent égaier ou dépasser les points de volonté temporaires de la cible.

2°) **Pour lire les souvenirs, les pensées d'une cible**, un point de réussite par réponse simple à une question.

3°) **Pour emprunter une personnalité** et se faire passer pour une cible : il faut cumuler autant de points de réussite que la cible a de points de volonté temporaires, durables, définitifs ajoutés. Le démon n'a pas besoin d'aller au delà de la volonté temporaire s'il doit faire illusion pendant seulement une scène. Attention, la cible ne perd pas sa personnalité ou ses souvenirs.

4°) **Pour emprunter un niveau de talent**, ou de carrière, le démon doit dépenser un point de réussite par niveau. Cela ne dure que le temps d'une scène, et cela coûte un point de volonté temporaire par niveau de talent, un point de volonté durable par niveau de carrière.

5°) **Pour effacer ou altérer les pensées, la personnalité** : le démon doit cumuler un nombre de points de réussite égal ou supérieur aux points de volonté de la victime. La durée dépend des points attaqués : temporaire ou durable. Une amnésie temporaire cesse dès que la victime met la main sur un objet intime ou très familier. L'amnésie définitive survient si les points durables tombent à zéro. La victime sera réduite à l'état de légume si ses points de volonté définitifs tombent à zéro.

Transfert : Un transfert est un échange. Il peut porter sur n'importe quoi : une couleur de cheveux, une blessure, une apparence, un talent et même un niveau d'expérience. Un démon ne peut jamais être le bénéficiaire du Transfert qu'il accomplit.

La durée du transfert est choisie par le démon. Le démon doit cumuler autant de points de réussite que les points de vie ou de volonté de sa victime la plus forte – selon que la caractéristique échangée est physique ou mentale.

Le démon doit toucher durant toute la durée du transfert les victimes, qui porteront alors sa marque. Le transfert peut être renversé si et seulement si les victimes sont toutes les deux victimes.

LES DONS DES FANTOMES

1. **ALTERATION** : donne un aspect aux choses, gens, lieux proches du héros.
2. **FRAPPEUR** : sans le toucher, déplacer un objet ou le fait tomber en panne etc.
3. **MANIFESTATION** : faire apparaître un objet, une personne, d'allure réelle.
4. **MARCHEUR** : hanter les rêves, les fantasmes d'un autre, un reflet, un livre etc.
5. **POSSESSION** : changer la personnalité d'une victime en épuisant sa volonté.
6. **UBIQUITE** : être là et pouvoir agir à deux endroits en même temps.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Un fantôme appartient à un autre niveau de réalité. Il ne perdra aucun point de vie à moins que son agresseur soit sur le même niveau de réalité : cela peut arriver avec les dons **Portail**, **Phase** ou **Marcheur** (rejoindre le fantôme) ou encore le talent **Invocation** (faire venir le fantôme).

Par contre il est possible de l'empêcher temporairement d'agir en coupant son lien avec le niveau de réalité où il se manifeste. Ce lieu peut être un objet, une personne, un lieu (éventuellement plusieurs).

Altération donne par exemple est aspect sinistre ou au contraire joyeux à des lieux ou des personnes, en la présence du fantôme. Pour altérer un lieu ordinaire, le fantôme doit cumuler autant de points de vie que les objets altérés. Pour altérer un lieu ensorcelé ou une personne, le fantôme doit épuiser les points de volonté temporaire, durable ou définitifs. La durée de l'altération dépend de la nature des points de volonté épuisés. Les dons **Aura**, **Luxuriance** et **Rationalité** s'opposent à tout moment à **Altération**, de manière temporaire, durable ou définitive. De même le talent **Conjuration**.

Frappeur : c'est un don offensif, et fonctionne comme les talents **Bagarre**, **Lame** ou **Tir**. Le fantôme peut utiliser un objet ou user d'une attaque invisible (arrêt cardiaque, coups sans arme etc.).

Manifestation : Pour apparaître, pouvoir être touché et toucher dans notre réalité, le fantôme doit cumuler autant de points de réussite que le nombre de points de vie de son apparence.

Pour chaque point de réussite il faut dépenser un point de Vie ou de Volonté, sauf si le fantôme utilise un objet, une personne ou un lieu comme **lien** avec la réalité où il veut se manifester.

Pour créer ce lien, le fantôme doit se manifester totalement (autant de points de réussite que le personnage a de points de vie maximum) et toucher l'objet qui sera son lien. Si le lien est détruit, le fantôme doit à nouveau dépenser des points de Vie ou de Volonté pour se manifester.

Voir la table du don d'*Appel*. Le fantôme peut ainsi communiquer avec les « vivants », les tromper sur la réalité qui les entoure. Il peut choisir précisément avec qui il veut communiquer.

Marcheur : c'est l'équivalent du talent Animation s'il s'exerce sur un objet. Chaque point de réussite donne un point de volonté au choix temporaire, durable ou définitif à l'objet hanté. Le fantôme doit dépenser un point de volonté temporaire par point de réussite utilisé pour obtenir une hantise durable ; un point de volonté durable pour obtenir une hantise définitive.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Marcheur peut être utilisé contre une personne. Le fantôme doit avoir vu la personne ou disposer d'une clé, c'est à dire une partie de cette personne. Il peut alors la rejoindre n'importe où, n'importe quand (dans son passé, son futur), soit en rêve, soit de manière invisible (sauf si on utilise les dons **Intuition**, **Prémonition**, **Télépathie**, **Acuité**, **Traque**, **Phase...** et **Marcheur**). Le don **Marcheur** permet aussi de retrouver un fantôme, sur son propre territoire, dans le monde des esprits.

Possession fonctionne comme le don *Télépathie*, sauf qu'il n'y a aucun emprunt de la personnalité de la victime : le fantôme la remplace par la sienne.

Ubiquité permet d'être présent en deux endroits à la fois – que ce soit dans le monde des esprits ou ailleurs. **Attention, si un des deux corps est tué, les deux sont tués.** Quand un fantôme utilise son don d'Ubiquité, la réussite de toutes ses actions est limitée par le nombre de points de réussite gagnés lors de son jet d'Ubiquité.

LES DONS DES HYBRIDES

1. **ADORATION** : transforme la victime en fervent adorateur du héros.
2. **CAMOUFLAGE** : sans être invisible, le héros devient indétectable.
3. **LUXURIANCE** : transforme lieux, choses, gens touchés par le héros.
4. **PULSION** : la victime devient mentalement une bête, esclave de ses pulsions.
5. **TRANSFORMATION** : transforme tout ou partie d'un corps en l'animal du héros.
6. **ZEN** : les points de réussite annulent les pertes de points de volonté.

L'hybride est un croisement entre un humain et un animal (il faut choisir lequel). Il choisit son apparence ou l'apparence d'une partie de son corps. La version animale de l'hybride est toujours de taille humaine, et d'apparence fascinante ou monstrueuse.

ADORATION fait perdre des points de volonté à la victime, qui obéit aux ordres sans réfléchir dès que ses points tombent à zéro. L'hybride choisit si la perte est temporaire, durable ou définitive.

CAMOUFLAGE permet à l'hybride d'être invisible sauf aux dons **Intuition**, **Prémonition**, **Télépathie**, **Acuité**, **Traque**, **Phase**.

LUXURIANCE lui permet de rendre ce qu'il touche plus proche de son environnement d'origine. Par exemple un « monstre extraterrestre » fera se couvrir de sécrétions étranges, un « homme-tigre » transformera un appartement en jungle et changera l'éthnie de ses occupants.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

Un point de réussite équivaut à un point de vie colonisé. Attention, **Altération**, **Aura**, **Rationalité** et les talents d'**Animation**, d'**Enchantement**, **Conjuration** s'opposent à ce don à tout moment. **Luxuriance** peut rendre automatique la réussite de certains dons ou talents comme par exemple **Camouflage**.

PULSION submerge la victime de l'émotion choisie par l'Hybride. Les points de réussite doivent égaler ou dépasser les points de volonté temporaire de la victime.

TRANSFORMATION est d'une part un talent offensif comme **Bagarre**, **Lames**, **Tir**, **Drogue** etc. L'arme naturelle est toujours particulièrement meurtrière : les pertes de points de vie pour la victime sont toujours doublées. Par ailleurs, selon la nature animale de l'hybride, **Transformation** permet d'utiliser des talents de déplacement ou de manipulation inhumains comme par exemple **voler** (**Léviter**), si l'hybride se retrouve avec des ailes.

ZEN s'oppose à toute perte de points de Volonté. Il permet également à l'hybride de rendre un point de volonté par points de réussite à la personne ou chose de son choix. Cela coûte un point de volonté temporaire par point durable rendu, un point de volonté durable par point définitif rendu.

LES DONS DES MUTANTS

1. **ACUITE** : permet de percevoir au-delà des possibilités physiques humaines.
2. **DESTRUCTION** : infliger des dommages par rayons, coups etc.
3. **GENIE** : créer des objets en avance sur son temps, même sans moyens.
4. **PHASE** : changer les caractéristiques physiques de son corps.
5. **DOMINATION** : changer les pensées, la personnalité des victimes.
6. **PUISSANCE** : les points de réussite annulent tout type de perte de points de vie.

Un mutant a développé des dons supérieurs au commun des mortels. Le joueur, en accord avec le meneur précise la nature exacte de ces dons. Le mutant ne peut accomplir qu'une seule sorte d'action spécifique par niveau dans le don.

Par exemple, **Destruction** au niveau 1 permet de faire jaillir un rayon d'énergie de ses yeux, mais seulement ce type de destruction. Au niveau 2, il permet aussi de se concentrer pour faire exploser un objet de taille moyenne à vue.

ACUITE apporte une réponse à une question simple par point de réussite. Bien sûr, l'information provient d'un signal, comme par exemple, le son d'un battement de coeur à travers les murs d'un immeuble trahira la présence d'un intru.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

PHASE fonctionne comme le don **Transformation**. Il peut s'agir d'invisibilité, d'élasticité, de changement d'apparence.

DOMINATION : s'attaque à la Volonté des victimes, il fonctionne comme **Télépathie**.

DESTRUCTION : s'attaque aux points de Vie. Il fonctionne comme les talents **Bagarre**, **Tir**, **Lame** etc. Toutefois, le mutant peut choisir de doubler les pertes en points de vie qu'il inflige à sa victime.

PUISSANCE : fonctionne comme **Zen**, mais pour les points de Vie.

LES DONS DES VAMPIRES

1. **ARAIGNEE** : bondir, se catapulter d'un point à un autre, rester collé au plafond.
2. **ETREINTE** : le héros capte autant de points de vie que de points de réussite.
3. **FASCINATION** : idem pour les points de volonté.
4. **GRIFFES** : équivalent à **Lame** ou **Bagarre** pour les ongles, cheveux, langue, etc.
5. **METAMORPHOSE** : devenir monstrueux, humain, imiter l'apparence d'un autre.
6. **RESISTANCE** : les points de réussite annulent les dégâts dûs aux énergies.

Les vampires sont immunisés contre les dons de zombies.

Il existe de nombreuses formes de vampires, certaines vulnérables aux énergies comme les fortes lumières (qui occasionnent à chaque tour une perte de points de vie égale au score d'un dé à 6 faces). Des vampires plus exotiques peuvent être par exemple vulnérables à des sons anormalement puissants.

ARAIGNEE fonctionne comme le talent **Course Poursuite** et **Acrobatie**. Toutefois, le vampire double automatiquement ses points de réussite, c'est à dire la distance couverte.

ETREINTE : un vampire au contact de sa victime peut lui voler un point de vie par point de réussite. Il choisit la nature des points de vie volés (temporaires, durables, définitifs). De ce fait, les points de vie correspondant du vampire peuvent alors dépasser leur maximum. Il faut noter qu'**une victime vampirisée devient liée** au vampire. Le vampire peut alors utiliser **Fascination** où que la victime se trouve. Le vampire a toujours la « clé » de la victime, ce qui peut être utile pour par exemple utiliser le talent **Invocation**.

FASCINATION : fonctionne comme **Télépathie**, sauf pour l'emprunt de talent ou de carrière.

GRIFFES : fonctionne comme **Métamorphose**.

PURE FEAR – Tous droits réservés David Sicé

Reproduction à usage pédagogique autorisée. Version 1.01

RESISTANCE : fonctionne comme **Puissance**.

LES DONS DES ZOMBIES

1. **CANNIBAL** : tout être vivant avalé donne ses points de vie au héros.
2. **COMMANDEMENT** : permet de se faire obéir par des morts animés.
3. **CONTAMINATION** : créer un mort animé par exposition au héros, puis décès.
4. **GENERATION** : faire (re)pousser une arme naturelle, un membre, guérir.
5. **PARASITE** : transformer une victime en une copie du héros, autonome.
6. **TRAQUE** : retrouver une victime aperçue ou à l'aide d'un objet personnel.

COMMANDEMENT : chaque point de réussite fait venir un point de vie d'un mort animé. Un zombie dont les points de volonté définitifs tombent à zéro devient un mort animé (voir plus bas.)

CANNIBAL : le zombie doit s'attaquer à une victime privée de volonté, inconsciente ou immobilisée. La victime doit encore être vivante au tour de l'action. Les points de vie gagnés s'ajoutent aux points de vie du héros.

CONTAMINATION est une attaque (morsure, crachat etc.) qui fait tomber à zéro les points de vie temporaire de la victime. Celle-ci tombe alors malade. Dès qu'elle meurt, elle devient un mort animé, sans volonté propre et qui cherche seulement à se nourrir et retrouver un espace, une activité ou des êtres familiers.

GENERATION : le zombie doit perdre autant de points de vie que de points de réussite gardés. La durée du membre ou de l'arme supplémentaire dépend de la nature des points investis (temporaires, durables ou définitifs). Chaque membre ou arme supplémentaire permet de porter une attaque supplémentaire dans le même tour. Le héros peut se débarrasser plus tard de l'excroissance en s'automutilant, mais celle-ci conserve ses points de vie et devient un personnage autonome.

PARASITE : le zombie doit en quelque sorte « pondre » dans sa victime. Un double de lui-même se met alors à pousser à l'intérieur et / ou à la surface du corps de la victime : pour chaque point de réussite, un point de vie de la victime devient un point de vie du parasite. Détruire dans le tour qui suit la partie du corps touchée permet de stopper le parasitisme, mais la victime reste contaminée et tombera malade.

TRAQUE : chaque point de réussite donne une information sur où se trouve la victime et ce qu'elle fait. Fonctionne aussi comme le talent *Course / Poursuite*.

CHAPITRE SEPT

QUESTIONS

Qu'est-ce que l'Agence ?

Une organisation secrète, qui utilise des champions (les héros) pour éliminer toute menace surnaturelle à travers l'espace, le temps et ses multiples dimensions parallèles.

Qu'est-ce qu'une dimension parallèle ?

Une autre terre, différente par son histoire, sa géographie, sa société, ses lois physiques.

Comment on devient un Champion ?

L'Agence recrute les héros par les moyens habituels : petite annonce, démarchage. Parfois, ce sont d'autres champions qui débarquent dans la vie du héros, pour le sauver d'une mauvaise passe ou le « retourner » s'il est sur une mauvaise voie.

Est-ce que l'Agence défend le Bien ?

On le dirait, mais son action se limite à détruire les Monstres qui massacrent les Innocents. Autrement dit, le but de l'Agence n'est pas de changer le monde ou d'abattre les dictatures, ou encore de mettre fin au Chaos ou à un Ordre plutôt qu'un autre.

Comment des monstres ou des demi-monstres peuvent être des héros ?

D'abord ils doivent tous pouvoir passer pour des humains. La plupart utilisent leurs dons ou leurs aptitudes naturelles. D'autres disposent d'un moyen (une technologie, un enchantement) qui déguise leur apparence.

Qu'arrive-t-il si un héros fait le Mal ?

L'Agence sait tout. Tout ce que voit le meneur de jeu, en tout cas. S'il s'agit d'un accident, d'un complot, rien ne se passe – en tout cas du côté de l'Agence. S'il s'agit d'une volonté délibérée du héros de défier l'Agence, il se retrouve sous la responsabilité d'un autre Champion, auquel il doit obéir. En cas de récidive, l'Agence cherchera à l'éliminer par tout moyen.

Comment faire en cas de paradoxe temporel ?

Il n'y a jamais de paradoxe temporel : si le héros tue son père avant d'avoir été conçu, quand il revient à son époque, il existe toujours, et son père est toujours vivant. Chaque époque est une dimension parallèle, elle existe en elle-même.

Que faire si les joueurs sortent du scénario ?

Par exemple, les joueurs décident de partir à Las Vegas au lieu de rester à New-York pour résoudre le problème. Le meneur de jeu résume sans détailler ce qui arrive à Las Vegas, et suit la chronologie indiquée dans le scénario. Celle-ci indique ce qui arrive si les héros ne font rien. Si c'est la fin du monde, les héros mourront à Las Vegas, ce n'est pas un problème.

Si les héros échouent, peuvent-ils recommencer ?

Parfaitement. S'ils le souhaitent, l'Agence peut les renvoyer à la même époque, au même moment, avant que les héros se plantent.

Que font les héros entre deux aventures ?

Des stages, des entraînements, des séminaires, des retraites mystiques, encore des stages.

Est-ce que ça paye bien, être champions ?

Lors du recrutement, l'Agence fournit les revenus nécessaires au héros pour mener le train de vie de son choix, en général sous une couverture.

Et si le héros révèle à la presse l'existence de l'Agence ?

L'Agence lui retire son revenu. Et le héros risque d'avoir beaucoup de mal à prouver quoi que ce soit.

Pure Fear est-il un jeu de rôles complet ?

Oui, dans sa version de base. S'il manque des points de règles, ils seront ajoutés à la version électronique ultérieurement. Il vous faudra alors télécharger à nouveau la version mise à jour.

En revanche, des livres supplémentaires (toujours en téléchargement gratuit) sont déjà prévus : **Le Livre du joueur** permettra d'étoffer les personnages ; **Le Livre du meneur** proposera de la documentation sur les talents, les dons, les créatures et les univers du jeu. Des **scénarios** pour joueurs débutants et pour joueurs confirmés seront régulièrement proposés sur le site, ainsi que des récits.