



# Nerfs à vif

Jeu narratif d'horreur



## VOTRE PERSONNAGE

Choisissez un nom.

Déterminez ses traits (Force, Charisme, Chance, Intellect, Sang Froid) en répartissant les types de dé suivants : d4, d6, d8, d10, d12.

Le type de dé du trait représente son niveau : Médiocre (d4), Faible (d6), Moyen (d8), Bon (d10), Excellent (d12).

**CHARISME** : réseau, bagout, présence

**FORCE** : force, violence, corpulence

**CHANCE** : chance, intuition, sixième sens

**INTELLECT** : logique, ruse, raison froide

**SANG-FROID** : contrôle de soi, stabilité, impassibilité

## ACCOMPLIR UNE ACTION

La plupart des actions sont anodines et réussissent automatiquement.

Si l'action est **difficile et intéressante du point de vue de l'intrigue**, le joueur jette le dé du trait concerné. Puis on interprète :

→ Si le résultat est 1 ou 2, c'est un échec, et le trait baisse d'un type de dé.

→ Si le résultat est 3, 4 ou 5, c'est une réussite partielle, assortie d'un coût, d'une limite ou d'un sacrifice.

→ Si le résultat est égal ou supérieur à 6, l'action est réussie.

Si un trait est à 1d4 et baisse alors le personnage est momentanément *hors-jeu* : au meneur de déterminer les circonstances et la durée, selon le trait concerné.

Une nuit de sommeil ou huit heures de repos complet permettent de récupérer un niveau de dé pour chaque trait (sans aller au delà du maximum).

## CONFRONTATION

Chaque joueur jette le dé de trait de son personnage. Celui qui fait le meilleur score l'emporte. En cas d'égalité, on rejette les dés.

# LES ACTIONS POSSIBLES

## ⊗ **USER DE VIOLENCE : FORCE**

Quand tu prends un risque physique ou que tu fais usage de violence pour parvenir à tes fins (et cette violence est dirigée contre quelqu'un de force similaire qui peut réagir et riposter)...

1-2 tu n'y parviens pas et tu te blesses ou pire, et la partie adverse riposte

3-5 tu y parviens mais tu te blesses, ou subis un sacrifice, dommage ou effet secondaire

6+ tu parviens à tes fins sans dommage

## ⊗ **MANIPULER, MENACER, CONVAINCRE (CHARISME)**

Quand tu travailles quelqu'un ou son réseau de contact afin d'obtenir un objet ou une information ou pour le convaincre d'agir comme tu le souhaites

1-2 ton contact refuse en bloc de coopérer, se braque, ou te trahit

3-5 tu obtiens quelque-chose mais prix, délai, qualité, quantité, disponibilité ou fiabilité sont à revoir

6+ tu obtiens ce que tu souhaites

## ⊗ **ANALYSER LES COMPORTEMENTS ET SITUATIONS (INTELLECT)**

Quand tu cherches à saisir ce que pense quelqu'un, les enjeux d'une situation, les éléments ou indices significatifs et les rapports de force

1-2 tu ne comprends pas grand chose et ton comportement suscite la suspicion ou l'irritation (ou pire)

3-5 tu as quelques idées parcellaires mais c'est déjà ça

6+ tu as une bonne idée de la situation, des enjeux et des motivations

## ⊗ **GARDER SON SANG FROID (SANG-FROID)**

Quand il s'agit de rester maître de soi dans une situation angoissante, dangereuse ou terrifiante

1-2 tu te trahis, bafouilles, hurles, fuis, restes immobile, te tires une balle dans le pied ou t'emmêles les pinceaux

3-5 tu contrôles l'action en cours mais elle réussit moins bien que prévu, nervosité oblige

6+ tu restes de marbre, maître de tes nerfs

## ⊗ **SE SORTIR DE LA MOUISE (CHANCE)**

Quand tu es dans le pétrin et qu'un coup de pouce du destin serait bienvenu...

1-2 le destin a mieux à faire que s'occuper d'un poissard comme toi et tu t'enfonces encore plus profond dans les ennuis

3-5 un coup de pouce du destin, mais avec des contreparties, complications et effets secondaires

6+ un coup de veine te tire d'affaire miraculeusement

