

Renaître

Les personnages sont identifiés par leur surnom au sein de la Fraternité et définis par leurs scores de Destinée et Compétence, entre lesquels ils partagent 100 points.

Agir

Pour réussir une action, lancer 1d100 et faire un jet inférieur ou égal à sa Compétence.

Tuer

Pour réussir une mission, il faut réussir cinq à vingt jets de Compétence, selon la difficulté de la mission (et le nombre de tueurs).

Chaque échec occasionne un Contrecoup :

- ◆ Personnage blessé : Compétence -20%
- ◆ Augmentation du danger global de la scène (compétence -10% pour tous les joueurs) : incendie, pneus crevés, policiers, etc.
- ◆ Catastrophe majeure (plusieurs dizaines de morts) : -10% en destinée pour tous

Oser

En faisant un jet inférieur ou égal à sa Destinée, le joueur peut contrecarrer les effets d'un Contrecoup ou obtenir l'équivalent de deux succès de Compétence. Pour faire ce genre de choses, il faut décrire une cascade invraisemblable. Après avoir forcé le destin, le joueur perd 1d10 points de Destinée.

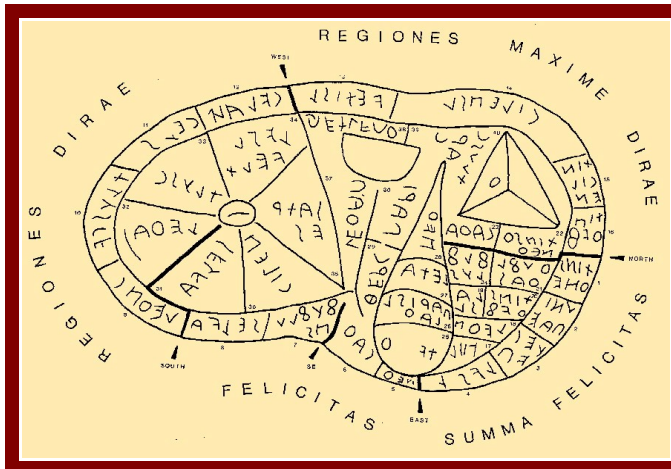
Un échec cause un Contrecoup aussi invraisemblable que la cascade tentée.

Évoluer

Après une mission réussie, les personnages récupèrent leur Compétence et Destinée, et ajoutent 1d10 points à l'une ou à l'autre.

Trompe-la-mort

Philippe Tromeur, mardi 29 juillet 2008



La Fraternité

Dans ce jeu de rôle, les personnages font partie d'un mystérieux groupe d'assassins, simplement surnommé la Fraternité.

Ils ont été choisis pour leurs dons naturels à défier le destin et frôler sans cesse la mort...

Leur quartier général est dans une boucherie industrielle d'Istanbul, dans les sous-sols de laquelle se situe leur centre d'entraînement.

La Fraternité agit dans le monde entier : ses cibles sont souvent dirigeants tyranniques de minuscules pays, chefs de groupes criminels organisés, renégats de la Fraternité...

Les Haruspices

Les cibles sont désignées par les 7 dirigeants masqués de la Fraternité : les Haruspices.

Jouer

Seuls les joueurs lancent des dés lors des parties de Trompe-la-mort, et décident eux-même de décrire la mort d'éventuels sbires des méchants et les dégâts collatéraux.

Lorsque la mission est réussie, le joueur qui a réussi le plus de jets de Compétence aura le privilège de décrire la mort de la cible !

Missions

Cosa Nostra

Les personnages vont en Sicile. Leur mission est de tuer un chef de la Cosa Nostra pendant l'un de ses rares sorties : le mariage de l'un de ses cousins dans un petit village montagnard !

Seuil de réussite : 5 + nombre de joueurs

Exemples de contrecoups :

- Enfants pris en otage (comp.-10% à tous)
- Mitrailage d'un tueur (comp.-20%)
- Explosion de grenade (catastrophe)

Sorcellerie !

Les personnages ont pour mission de tuer Rachid Ibn Hassan, un mystérieux criminel libanais au coeur de Beyrouth.

Ce que les joueurs ne savent pas, c'est que ce personnage est un sorcier doué de la faculté de jouer avec le destin... Tous les jets de Destinée se font avec un malus de -25% !

Seuil de réussite : 5 + nombre de joueurs

Exemples de contrecoups :

- hordes de zombies (comp. -10% à tous)
- intervention de l'ONU (-10% à tous)
- malédiction (comp. -20% à un joueur)
- bombardements mystérieux (catastrophe)