

I Poser la Scène

- ◆ **Vu d'ensemble:** Qui est impliqué dans le conflit? Est ce que le conflit est de nature mental ou physique ? Décrivez l'environnement.
- ◆ **Les Aspects de Scène:** En codifiant les lieux ou l'environnement, le meneur peut créer 2 à 3 aspects qui doivent être utiles, intéressants ou amusants.
- ◆ **Zones:** Si vous pensez que cela peut vous aider, divisez l'environnement en 2 à 3 zones. Posez vous la question de savoir si il est difficile de se déplacer entres elles ?
- ◆ **Déterminer qui est avec qui :** Si nécessaire, répartissez les personnages dans des camps opposées.

II Determiner qui agit quand

- ◆ Dans un conflit physique, le niveau en remarquer détermine l'ordre d'action . En cas d'égalité utilisez soit athlétisme, soit physique pour départager.
- ◆ Dans un conflit mental, le niveau en empathie détermine l'ordre d'action. En cas d'égalité utiliser soit charmer, soit volonté pour départager.
- ◆ le PNJ avec la compétence la plus adaptée est dans la file *, les autres peuvent agir avec avec lui ou après

III Echange(s)

- ◆ A votre tour, choisissez une action et résolvez la.
 - **En général:** Quand votre tour arrive, vous pouvez soit attaquer, soit créer un avantage (le plus souvent avec un aspect de scène) pour votre utilisation ou le transférer à un autre pj
 - **Defense Totale :** Au détriment de votre action pour cet échange, vous gagnez + 2 a tous les jets de défense.
 - **Resoudre les attaques:** Chaque cran au dessus de seuil de réussite peut être absorbé par une case de Stress et/ou une conséquence. Si ce n'est pas possible, la cible est hors jeu !
- ◆ Quand c'est le tour d'un autre personnage, défendez vous ou répondez si besoin à ces actions
- ◆ Quand tous les joueurs ont agis, démarrer un nouvel échange. Déterminez à nouveau qui agis quand, si nécessaire.

IV Conclure le conflit

- ◆ ... Quand un des camps concède ou est hors jeu.
- ◆ **Gain de point de destin:** Vous gagnez des points de destin si...
 - **A)** Des aspects de votre personnage ont été contraint durant le conflit, ou
 - **B)** Si votre personnage (ou votre équipe) à concédé le conflit.
- ◆ **Remettez les cases de Stress à 0 et noter les consequences.**

*La compétence la plus élevée et qui correspond à la situation.