

## Decembre : Noel

Si les cadeaux sont sources de pouvoir, Noël est la période rêvée pour récolter la magie. Les Enfants des Nuits ont une longueur d'avance. Big Hal et les Habitueés qui lui sont encore fidèles vont devoir mettre les bouchées doubles pour contrer leurs adversaires. Mais les règles ont changé, et l'ennemi compte bien en profiter...

### Réussites et échecs critiques :

Il arrive parfois que le hasard transforme une action banale en un superbe coup d'éclat, ou en une lamentable bourde. Ces règles s'appliquent avant la modification du jet par une compétence.

Si dans le jet il y a plus de 1 que de réussite, c'est un échec critique. Le personnage échoue lamentablement et se retrouve dans une situation désavantageuse pour lui ou ses compagnons.

S'il y a deux fois plus de réussites que la difficulté, c'est une réussite critique. L'action a des effets secondaires positifs pour le joueur ou ses amis.

### Les Fléchettes, les règles du O'Wween's :

Le but est de fermer en une seule volée 6 marques différentes. Chaque lanceur fait préalablement un jet de FLA. Chaque réussite permettra à chaque volée d'ajouter 1 au score d'un dé. Durant une volée, les lanceurs doivent faire un triple avec 3D6 en 3 lancer. Il est possible de ne pas relancer les dés de son choix. Si on ne fait pas de triple on gagne 7 points, sinon on gagne la valeur de son triple. Le gagnant est celui qui a le moins de points après 6 volées. Il récupère les Dons que ses adversaires ont dépensé en Arnaque.

### L'Arnaque :

L'Arnaque est une forme de magie ancienne qui permet de manipuler les Dons pour modifier les règles de la réalité. L'ère moderne a énormément affaibli les pouvoirs de l'Arnaque, les humains croyant désormais plus en la technologie qu'en la magie.

**Usage des Dons :** Dès que l'on réunit 13 Dons, ils disparaissent automatiquement pour augmenter le maximum de Bonbonus de 1. Il est donc impossible de posséder plus de 12 Dons. Réduire son maximum de Bonbonus de 1 crée seulement 7 Dons.

**Sorts :** Un sort permet de changer un mot ou un chiffre dans une règle établie. Pour 1 Don l'Arnaqueur peut augmenter ou réduire un chiffre de 1 point, ou changer le nom d'une caractéristique. Selon la puissance des effets du sort, le MJ est libre de le refuser ou d'en augmenter le coût. L'effet d'un sort dure autant de tour que le score actuel de NAI de l'Arnaqueur, et affecte toute personne visible par l'Arnaqueur. Un sort ne peut pas modifier les règles d'Arnaque ou de pouvoir.

**Lancer un sort :** Il faut réussir un jet de NAI contre le plus haut BOU présent. En plus des Dons nécessaires au lancement du sort l'Arnaqueur perd temporairement 1 en NAI. En dépensant plus de Dons, il est possible d'améliorer les effets :

\* +1 Don : durée en minute / le sort s'arrête quand le veut l'arnaqueur / le sort peut affecter les règles de pouvoir.

\* +2 Dons : durée en heure / difficulté du jet réduite de 1 (1 min.).

\* +3 Dons : durée en jour / l'arnaqueur affecte une cible unique.

\* +4 Dons : durée en semaines / seul les amis ou les ennemis de l'arnaqueur sont affectés.

\* +5 Dons : durée en mois / affecte tout un village ou un quartier.

### Exemples de sort :

**Louvolement alcoolique (2 Dons)** / Durée : tour / Cible : toutes.

C'est un jet de PEP que l'on retire désormais aux blessures.

**Y a plus de saisons (2 Dons)** / Durée : tour / Cible : toutes.

Les habitués peuvent utiliser le pouvoir du mois précédent.

**Alka-Seltzer (3 Dons)** / Durée : heure / Cible : toutes.

1 heure de repos suffit pour récupérer 2 points perdus à se pinter.

**Coup de pouce (5 Dons)** / Durée : minutes / Cible : unique.

C'est désormais le 5 qui vaut 2 réussites. Le 6 en vaut une.

### Apprendre l'Arnaque :

S'il est possible de devenir un arnaqueur autodidacte (pour un

coup triple, justifiant les essais et erreurs multiples), Un maître facilite grandement la tâche. Toutefois, celui-ci demandera, en plus de divers petits services, 1 Don par semaine d'apprentissage. Celui-ci dure Bourdon fois 5 semaines, et nécessite de réduire son maximum de Bonbonus de 1 pour être validé.

### Pouvoirs de décembre :

- **Magie de Noël :** Donnez 2 BB+ à votre cible. Vous augmentez sa NAI de 1 point, jusqu'à ce qu'elle dépense un de ces BB+.

### Décembre au O'Wween's.

Ormis le concours de fléchettes du Réveillon de Noël, très prisée des Arnaqueurs, décembre est un mois plutôt paisible. Même la grande parade de Noël organisée une fois par semaine par l'excentrique municipalité, ne semble pas altérer le calme ambiant.

### Les Arnaqueurs :

Indépendants, ils ne se réunissent que pour se défier, ou pour des rituels importants. Avoir un apprenti est pour eux très importants car un complice est indispensable pour toute Arnaque d'envergure.

\* **Erc O'Cilin**, Bookmaker au O'Wween's, Arnaqueur, Habitué.

Joueur avant tout, Erc récoltent les paris des non-habitués de la ville pour couvrir ses frais. Les Habitueés n'ignorent pas son usage de l'arnaque mais, amusés, ils se gardent de prévenir les victimes.

**Caractéristiques :** ENC=2 / ECL=2 / PEP=3 / FLA=5  
**Dons :** 9 BAG=4 / NAI=4 / BOU=1 / BB+ : 9

**Compétences :** Fléchettes : 3 / Arnaque : 2

Être ailleurs quand on le cherche : 2 / Se pinter : 1

\* **Fionna "Fionn" O'Cúáin**, joueuse professionnelle.

Fuyant les régions où son talent est reconnu, elle se déguise en homme pour prouver qu'elle est meilleure qu'O'gan.

**Caractéristiques :** ENC=2 / ECL=2 / PEP=3 / FLA=5  
BAG=4 / NAI=1 / BOU=5 / BB+ : 11

**Compétences :** Fléchettes : 4 / Se pinter : 2

En avoir dans le pantalon : 2 / Coup Bas : 2

\* **Bran O'Gan**, champion de fléchettes, opportuniste.

Une malédiction a transformé sa chair en un horrible costume de père Noël. Les Enfants des Nuits lui ont offert une paire de lunettes annulant la malédiction en échange de son allégeance.

**Caractéristiques :** ENC=3 / ECL=2 / PEP=3 / FLA=6  
**Dons :** 12 BAG=3 / NAI=5 / BOU=1 / BB+ : 16

**Compétences :** Fléchettes : 4 / Arnaque : 3

Passer par la cheminée : 2 / Acrobaties : 2

**Pouvoir :** Pour 2 Dons, il cri un Hohoho! paralysant tout individu réussissant un jet de FLA diff 3. Durée : marge de réussite tours.

### Exemples de scénarios :

**L'Arnaque :** Un Arnaqueur confond un PJ avec un ennemi, et lui donne la guigne. Empêcher un journaliste de révéler l'Arnaque au monde. Se débarrasser d'un fou furieux qui traque les Arnaqueurs.

### Scénario 03 : Noël au balcon.

**Récolte :** Big Hal demande aux PJs de voler les cadeaux que les clients ont réservés au Grand Magasin. Mais durant le casse, ils découvrent des Enfants des Nuits et O'Gan (sans ses lunettes) posant des explosifs. Ils s'enfuient dans la rue, profitant de la grande parade pour disparaître. Il laisse toutefois un indice : une invitation non-nominative au tournoi de fléchettes du O'Wween's.

**Réveillon :** Cette invitation est un leurre laissé par O'Gan pour détourner l'attention des PJs. Il se cache en effet parmi les joueurs de fléchettes, mais c'est pour permettre à des Enfants des Nuits déguisés en Pères Noël de passer par les cheminées pour voler les cadeaux de Noël. Si les PJs ne se font pas piéger, il fouillera le O'Wween's en leur absence. Découvert, il fuira par les toits, se mêlant aux faux Pères Noël, sous le regard intrigué des enfants du village. Étrangement, Big Hal est absent de toute la soirée...