

CADWALLON

Tableau de Menace

PALIER PAR DEFAUT

“REPOS!”

Aucune tension.

PALIER CLASSIQUES

“QUI VA LÀ?”

Les PNJs se doutent de quelque chose, ils ont recours à Guetter/Dis pour s'assurer que tout est normal, et Identifier/Sub (ou Traquer/Opp pour les animaux) pour en savoir plus.

“PREMIERE SOMMATION!”

Les PNJs demandent aux PJs de baisser les armes ou de partir (qu'ils aient été repérés ou non), en utilisant éventuellement Intimider/Har.

PALIER DE SURVEILLANCE

“BRANLE-BAS DE COMBAT!”

La présence d'intrus est certaine ou presque.

Toutes les zones sont Surveillées.

Toutes les zones Gardées ou Patrouillées le sont par le double de PNJs. En intérieur, ce nombre ne peut dépasser le nombre de PNJs dans la Réserve.

Les PNJs en poste se rendent au lieu d'augmentation du NM.

Le niveau de Bruit augmente d'un rang le temps de déplacement des PNJs.

Les PNJs envoyés en renfort cumulent les effets de “Qui va là?” (Guetter/Dis ou Identifier/Sub), “Arme au poing!” et “A l'attaque!” si ces comportements sont inscrits sur la grille des paliers.

PALIER DE FIN D'OPPOSITION

“AU NOM DU DUC!”

La milice cerne le plateau. L'opposition s'achève, tous les protagonistes sont emprisonnés.

Si les PJs tentent de fuir, 9 miliciens (6 dans la Ville Basse) sont déployés.

Si les PJs engagent le combat et sont reconnus, ils perdent 1 point d'Intimité avec le Duc, 2 si des miliciens sont morts.

“ARME AU POING!”

Les PNJs se préparent au combat, sortent leurs armes ou se rendent à la caserne de milice.

“A L'ATTAQUE!”

Les PNJs attaquent à vue.

Les PNJs fuient ou hurlent si le combat tourne en leur défaveur.

“ALERTE!”

La présence d'intrus est certaine ou presque.

Toutes les zones Gardées ou Patrouillées le sont par le double de PNJs. En intérieur, ce nombre ne peut dépasser le nombre de PNJs dans la Réserve.

Les PNJs en poste se rendent au lieu d'augmentation du NM.

Le niveau de Bruit augmente d'un rang le temps de déplacement des PNJs.

Les PNJs envoyés en renfort cumulent les effets de “Qui va là?” (Guetter/Dis ou Identifier/Sub), “Arme au poing!” et “A l'attaque!” si ces comportements sont inscrits sur la grille des paliers.

“FUYEZ, PAUVRES FOUS!”

Les PNJs fuient ou se cachent des PJs (Se cacher/Opp).

ZONES CLASSIQUES

ZONE HABITÉE/FRÉQUENTÉE

Un habitant, la foule ou un monstre occupe la zone.

ZONE TRANQUILLE

Aucun PNJ n'est présent ou surveille la zone. Annoncer un fait à voix basse suffit pour être Furtif lors de cette action.

Les Indices sont découverts lors d'un "Branle-bas de combat!".

ZONE GARDÉE

Des PNJs (miliciens, marauds...) sont présents et agissent selon le NM. Ils peuvent être immobile (en Faction) ou suivre une ronde prédéterminée.

Les Indices sont découverts à la prochaine relève.

ZONES SPECIALES

ZONE PATROUILLÉE

Des PNJs sont présent par intermittences. Les zones Patrouillées forment un seul parcours traversé de manière prédéterminée (tracé ou jalon).

Un intrus pénètre dans une zone Patrouillée : si le NM est supérieur ou égal au nombre de zone, la patrouille est présente, sinon, elle est ailleurs et la zone est Tranquille. Un point supplémentaire est ajouté pour chaque zone Déjà Patrouillée.

Un intrus qui réussit un test de Guetter/Dis localise la zone de la patrouille (dans la limite des effets du talent).

Les Indices sont découverts lors du passage d'un PNJ.

ZONE SURVEILLÉE

Aucun PNJs n'est présent dans la zone, mais celle-ci est surveillée à distance. Soit les PNJs ont une ligne de vue, soit ils utilisent des moyens magiques ou technologique pour le faire.

Les zones Surveillées mentionnent depuis quel lieu elles le sont.

Une zone ne peut être surveillée que si elle est claire et calme. Si ce n'est pas le cas, la zone est Tranquille.

Les Indices sont découverts lors d'un "Branle-bas de combat!".

TABLEAU DE MENACE CLASSIQUE

| NM | CHALANDS | FORCES DE L'ORDRE/MARAUDS | CREATURES |
|----|-----------------------|---------------------------|------------------------|
| 13 | "Au Nom du Duc!" | "Au Nom du Duc!" | "Fuyez, pauvres fous!" |
| 11 | "Fuyez pauvre fou!" | "Alerte!" | |
| 9 | | "A l'attaque!" | "A l'attaque!" |
| 7 | "Arme au poing!" | "Arme au poing!" | "Première Sommation!" |
| 5 | "Première Sommation!" | "Première Sommation!" | |
| 3 | "Qui va là?" | "Qui va là?" | "Qui va là?" |
| 1 | "Repos!" | "Repos!" | "Repos!" |

SALLE DE GARDE ET RÉSERVE

La salle de garde est l'endroit où se trouve le chef de la garde, de la milice, etc... Relèves, rapports, messages et prisonniers partent d'ici.

La réserve contient autant de garde que de PNJs en jeu. C'est d'ici que partent les renforts en cas "d'Alerte" ou de "Branle-bas de combat!".

Neutraliser la salle de garde est risquée, mais ceci fait, les paliers "Alerte!" et "Branle-bas de combat!" ne produisent plus d'effet.

LES INDICES

Lorsqu'un Indice est découvert, le NM augmente d'un point. Les Indices peuvent être masquer par le talent "Dissimuler/Opp".

L'absence d'un PNJ (cet indice non dissimulable) ;
une trace d'effraction (porte ouverte, serrure abîmée...);
un corps ou un cadavre ;
une trace de combat (entailles, traces de sang...);
une trace de pas, etc...

RAPPEL DES PAGES

| | |
|-----------------------|------------------------|
| Zone et Terrain p.200 | Menace p.207 |
| Perception p.202 | "Y'a quelqu'un?" p.210 |
| Vue p.203 | Indice p.211 |
| Nyctalopie, Ouïe, | Comportement p.214 |
| Odorat p.206 | Tableaux p.216 |