



Une aide de jeu en Technicolor© par Solaris

PARI DU YAKUZA

Mettre 2d6 dans un gobelet et parier sur le résultat pair ou impair ne pariant un ryo.

GAIN AU CHOIX

- ☑ **Blesser l'autre** : la manche gagnée ou pas, le personnage inflige à son adversaire une blessure à la fin de la manche.
- ☑ **Changer de terrain** : la manche gagnée ou pas, le personnage amène le combat sur un terrain plus favorable à ses techniques ou plus gênant pour son adversaire (le joueur peut faire des suggestions mais le MJ reste seul juge).
- ☑ **Conserver l'initiative** : la manche gagnée ou pas, le personnage gardera l'initiative lors de la manche suivante.
- ☑ **Emporter l'autre avec soi** : ce pari peut être appliqué lorsque le personnage échoue au test et perd en même temps le conflit. Si pari réussit, le vainqueur subit des conséquences relatives au nombre de manches que son adversaire a remportées (un personnage qui a gagné mais a perdu 2 manches auparavant peut donc être assommé, perdre un objet précieux, etc.).
- ☑ **Forcer l'égalité** : si le personnage a réussi son pari mais a échoué au test et que son résultat final est inférieur de 3 points ou moins à celui du gagnant, considérez que l'opposition se solde in extremis par une égalité ; personne ne remporte la manche.
- ☑ **La bonne technique au bon moment** : grâce à une raison abracadabrante, le personnage ne subit aucun malus pour technique inappropriée ou variété des techniques au test en cours.
- ☑ **Serrer les dents** : le personnage peut ignorer les malus dus à ses blessures pour le test en cours.
- ☑ **Soigner l'autre** : s'utilise uniquement par un personnage qui tente d'en soigner un autre ; s'il réussit son test et son pari, il peut ôter 2 blessures au lieu d'1.

PARIS SPECIAUX

Ce sont des exceptions au système et être précisés avant que les dés soient lancés et que le résultat soit connu.

☑ **Tenter le tout pour le tout** :

- **Réussite du pari et du test** : le personnage remporte 2 manches d'un seul coup.
- **Échec au test, pari soit réussi ou non** : le personnage perd 2 manches. Si un des participants dépasse ainsi le nombre de manches qu'il devait normalement remporter, le meneur de jeu est en droit d'aggraver les conséquences du conflit (un personnage normalement assommé est grièvement blessé voire tué).
- **Échec au pari mais triomphe au test** : il ne remporte qu'une seule manche.

☑ **Se sacrifier pour la victoire** :

Le personnage met tout en jeu pour triompher ou perdre la tête haute.

- **Si le pari réussit** : les 2 camps remportent chacun une manche en plus de celle obtenue par le vainqueur du test.

Et si l'un des participants dépasse ainsi le nombre de manches qu'il devait normalement remporter, le meneur de jeu est en droit d'aggraver les conséquences du conflit.

Le MJ doit également appliquer les effets du pari «Emporter l'autre avec soi» ; il est ainsi possible que deux guerriers s'entre-tuent grâce à ce pari.





RECUPERER DES RYO

- ☐ **Au début d'un scénario**, chaque personnage dispose de 1 ryo. Les éventuels jetons gagnés lors des précédentes parties sont perdus.
- ☐ **Le MJ peut aussi attribuer 1 ryo** à un personnage ayant accompli une action particulièrement belle ou héroïque.
- ☐ **Un personnage gagne également 1 ryo** chaque fois qu'il se met en danger pour respecter son code d'honneur, ou chaque fois que son look, son chemin d'errance ou la dynamique de groupe qui l'unit à un personnage lui attirent de gros ennuis ou le frustrent d'une victoire.

LES RYO DU MENEUR

- ☐ **Réserve de ryo unique pour tous les PNJs**. Libre au MJ de les dépenser quand il le souhaite.
- ☐ **Au début de la partie, le MJ dispose d'autant de ryo que de joueurs à sa table (lui compris)**.
- ☐ **Si un joueur utilise un pari du yakuza contre un autre joueur, le MJ récupère les jetons misés**. Les affrontements entre héros sont toujours annonceurs de drames.
- ☐ **Chaque fois qu'un personnage s'éloigne de son chemin d'errance**, trahit son code d'honneur ou refuse s'assumer sa dynamique de groupe avec un autre personnage, le MJ gagne 1 ryo.

L'EXPERIENCE

Il est possible de dépenser de l'xp entre deux aventures, mais aussi en plein milieu d'un scénario voire d'un conflit (mais sous accord du MJ).

LES TECHNIQUES PERMANENTES

Un personnage ne peut en effet augmenter le score d'une technique de plus d'un point par scénario.

- ☐ **Nouvelle technique à 6 : 1 pt d'xp.**
- ☐ **Si Technique ≤ 12 : 1 pt d'xp pour 1 pt.**
- ☐ **Si Technique > 12 : 2 pts d'xp pour 1 pt.**

Il est impossible pour une technique de dépasser 15.

LA TECHNIQUE TEMPORAIRE

Certains héros savent étudier les méthodes de leurs adversaires soit disant invincibles pour trouver la faille dans leur style. Il est ainsi possible pour un personnage d'acquérir temporairement une nouvelle technique.

- ☐ **1 pt d'xp pour une technique à 9,**
- ☐ **2 pts pour une technique à 12.**

Ces techniques temporaires ne sont valables que pour le temps d'un conflit et disparaissent aussitôt après, que le personnage soit vainqueur ou non.

CHANGER DE VIE

Il peut arriver qu'un personnage souhaite totalement modifier son mode de vie ou ne soit plus en mesure de se conduire comme il le faisait, entraînant le changement d'un certain nombre de techniques devenues obsolètes. Une telle situation doit être extrêmement rare et dûment justifiée ; les héros des Errants sont souvent monolithiques et dramatiques, plus susceptibles de changer les choses que d'être changés par elles.

Dans la plupart des histoires où un héros se retrouve handicapé et devient incapable de se défendre, il finit après bien des brimades par compenser son talent perdu voire à le dépasser.

Dans les Errants, cela signifie que le joueur va non seulement devoir traverser une séance de jeu avec un personnage amoindri (utilisez les malus d'inadéquation), mais qu'il devra aussi trouver un moyen de vaincre son handicap (une astuce, un maître, un parchemin de technique secrète) et le mettre en scène.

Quand toutes ces épreuves seront derrière lui, il pourra alors changer le nom d'une ou plusieurs techniques, à la stricte condition qu'il augmente chaque technique ainsi modifiée d'1 pt, en dépensant l'xp nécessaire, pour représenter sa revanche sur le monde.

