

Nom :

Dou, Bon, Abe, Bouh, T, Kal, Bai, Char, Jan, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di, Dez, Doc, Core, Roulettes, Buzz, Key, Gabby, Biz, Bish, Phil, Inch, Pogue, Suture.

Look

Genre : *homme, femme, ambigu, transgressif, dissimulé*

Physique : *trapu, corpulent, sec, imposant, de grande bringue, baraqué*

Visage : *amical, grave, usé, bagard, mignon, animé*

Regard : *vif, dur, attentionné, brillant, rieur, clair*

Vêtements : *fringes de travail, vêtements confortables et de travail, vêtements de récup et de travail*

Caracs

Carac	Actions	Cochée
<div>COOL</div> <div></div>	agir face au danger	<input type="checkbox"/>
<div>DUR</div> <div></div>	agresser quelqu'un; agresser par surprise; se battre	<input type="checkbox"/>
<div>SEXY</div> <div></div>	séduire ou manipuler	<input type="checkbox"/>
<div>RUSÉ</div> <div></div>	faire le point; cerner quelqu'un	<input type="checkbox"/>
<div>ZARB</div> <div></div>	ouvrir son cerveau	<input type="checkbox"/>

Dégâts

compteur

12

9

3

6

☐ stabilisé

Quand la vie devient insoutenable :

☐ reviens avec -1dur

☐ reviens avec +1zarb (max+3)

☐ crée un nouveau personnage

☐ meurs

L'ange gardien

Hx

aider ou interférer;
fin de session

Spécial

Si tu as un moment d'intimité avec un autre personnage, ton Hx avec lui sur ta fiche monte à +3, et il reçoit un +1 à son Hx avec toi, sur sa fiche. Si ça amène son Hx avec toi à +4, ça retombe à +1, comme d'habitude, et il coche donc une bulle d'expérience.

Progression

expérience

>> choisis :

☐ reçois +1cool (max cool+2)

☐ reçois +1dur (max dur+2)

☐ reçois +1dur (max dur+2)

☐ reçois +1zarb (max zarb+2)

☐ reçois une nouvelle action d'ange gardien

☐ reçois une nouvelle action d'ange gardien

☐ reçois un fournisseur (cf, détail avec le MC)

☐ reçois une action d'un autre livret

☐ reçois une action d'un autre livret

Options débloquées après 5 progressions :

☐ reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3

☐ mets ton personnage à la retraite, et crée un nouveau personnage à jouer

☐ crée un second personnage à jouer, et maintenant tu en joues deux

☐ change le livret de ton personnage

☐ choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée

☐ gagne la version avancée des 3 autres actions de base

Actions de l'ange gardien

Choisis deux actions :

☐ **Sixième sens** :

quand tu ouvres ton cerveau au maelström psychique, tu jettes dés+rusé au lieu de dés+zarb.

☐ **Infirmier** :

tu reçois une infirmerie, une unité de chirurgie avec du matos de soins intensifs, un labo pharmaceutique et deux infirmiers à tout faire (Shigusa et Mox, si ça se trouve). Mets-y des patients et tu peux travailler dessus comme un machiniste dans son atelier (*cf*).

☐ **Compassion professionnelle** :

tu peux choisir de jeter dés+rusé au lieu de dés+Hx quand tu aides quelqu'un.

☐ **Médecin de guerre** :

quand tu t'occupes de quelqu'un sans penser à combattre, tu gagnes +1armure.

☐ **Imposition des mains** :

quand tu poses tes mains peau contre peau sur une personne blessée et que tu lui ouvres ton cerveau, lances dés+zarb. **Sur 10+**, soigne 1 segment. **Sur 7-9**, soigne 1 segment mais tu ouvres ton cerveau, tu dois faire cette action ensuite. **Sur un échec** : déjà, il n'est pas soigné. Ensuite, vous avez tous les deux ouvert votre cerveau au maelström psychique, sans protection ni préparation. Pour toi, comme pour ton patient si c'est le personnage d'un autre joueur, ça marche comme si vous aviez effectivement ouvert votre cerveau au maelström et que vous aviez raté votre jet. Si le patient appartient au MC, c'est ce dernier qui décide ce qu'il subit et s'il s'en tire.

☐ **La mort en face** :

quand quelqu'un est inconscient sous tes soins, tu peux l'utiliser comme un **auspice**. Quand quelqu'un meurt sous tes soins, tu peux utiliser son corps comme un **auspice**.

Autres actions

Matos et troc

Équipement de départ

Choisis une arme petite mais utile :

☐ revolver (2-dégâts proche recharge bruyant)

☐ automatique (2-dégâts proche recharge bruyant)

☐ grosse lame (2-dégâts contact)

☐ canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)

☐ taser (assommant-dégâts contact recharge)

Tu débutes aussi avec :

☐ un kit d'ange gardien sans fournisseur

☐ du bric-à-brac valant 1-troc

☐ des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire valant 1-armure si tu le souhaites (détaille-le)

Kit d’ange gardien

Ton kit d’ange gardien est plein de merdouilles : ciseaux, chiffons, rubans, aiguilles, colliers de serrage, bombes de froid, lingettes, alcool, garrots, coagulants injectables, sachets de sang instantané en poudre, tubes de cicatrisant, injecteurs d’aiguilles osseuses, chemodoses, biodoses, narcodoses en quantité et un défibrillateur pour quand on en arrive là. C’est assez gros pour remplir le coffre d’une bagnole. Quand tu t’en sers, dépense des réserves : tu peux dépenser 0-3 réserves par utilisation. Pour te réapprovisionner, ça te coûte 1-troc pour 2-réserves si les circonstances te permettent de trouver du matos médical.

Tu commences le jeu avec 6-réserves.

Pour **stabiliser et soigner quelqu’un à 9:00 ou plus** : dés+réserves dépensées. Sur une réussite, tu le stabilises et le ramènes à 6:00 mais le MC choisit 1 possibilité suivante (sur 10+) ou 2 (sur 7-9) :

- Il se débat, et tu lui injectes une narcodose. Combien de temps sera-t-il dans le gaz ?
- La douleur et les drogues lui font bredouiller des vérités. Demandes-lui quel secret il laisse échapper.
- Il répond très bien au traitement. Récupères 1 des stocks dépensés si tu en as dépensé.
- Il est à ta merci. Que lui fais-tu ?
- L’évolution de son rétablissement t’en apprends un peu plus sur ton métier. Coche une bulle d’expérience.
- Il t’est redevable de ton temps, ton attention, tes ressources dépensées, et tu ne vas pas l’oublier.

Sur un échec, il encaisse 1-dégât à la place.

Pour **accélérer la guérison de quelqu’un à 3:00 ou 6:00** : pas de dés. Le patient choisit : soit tu dépenses 1-stock et il passe 4 jours (3:00) ou toute une semaine (6:00) raide défoncé aux narcodoses, immobile mais aux anges, soit il attend que ça passe comme tout le monde.

Pour **réanimer quelqu’un dont la vie est devenue insoutenable** : dépenses 2-stock. Tu le ramènes, mais tu choisis comment. Choisis un dans la liste « quand la vie devient insoutenable », ou choisis un dans la liste suivante :

- Il revient et il a une énorme dette envers toi.
- Il revient avec une prothèse (détaille-la).
- Lui et toi revenez avec +1zarb (max +3).

Pour **soigner un PNJ**, dépenses 1-stock. Il est stable et il se remettra avec le temps.

☐ **Tu as un fournisseur.** Au début de chaque session, gagnes 1-réserves (max 6-réserves).

RÉSERVES

Créer un ange gardien

1. Choisis ton nom

2. Choisis ton look

3. Choisis tes caracs

Choisis un profil :

- Cool+1, Dur=0, Sexy+1, Rusé+2, Zarb-1
- Cool+1, Dur+1, Sexy=0, Rusé+2, Zarb-1
- Cool-1, Dur+1, Sexy=0, Rusé+2, Zarb+1
- Cool+2, Dur=0, Sexy-1, Rusé+2, Zarb-1

4. Choisis tes actions

5. Choisis ton matos

6. Choisis tes Hx

Faites un tour de table pour présenter votre personnage par son nom, son look et son matos. Lors de l’introduction des autres personnages joueur, écris leur nom.

Après l’introduction, refaites un tour de table pour l’Hx et à ton tour, poses 1, 2 ou toutes les 3 questions suivantes :

- Lequel d’entre vous est, à mon avis, voué à se foutre en l’air ? Pour ce personnage, marques Hx-2.
- Lequel d’entre vous m’a donné un coup de main quand j’en avais besoin et m’a aidé à sauver une vie ? Pour ce personnage, marques Hx+2.
- Lequel d’entre vous m’accompagne depuis un bout de temps et a vu tout ce que j’ai vu ? Pour ce personnage, marques Hx+3.

Pour tous les autres, marques Hx+1. Tu gardes les yeux ouverts.

Progression

Tu coches une bulle d’expérience quand :

- Tu lances une carac cochée
- Tu gagnes un Hx avec quelqu’un alors que son Hx sur ta feuille est à +3. Son Hx repasse à +1.
- Tu perds un Hx avec quelqu’un alors que son Hx sur ta feuille est à -3. Son Hx repasse à -1.

Lorsque la 5^e bulle est cochée, efface-les toutes et coche une option de progression.

Marchandage

Au début d’une session, dépenses 1- ou 2-troc selon le style de vie que tu mènes. Si tu ne peux pas ou ne veux pas, dis-le au MC et réponds à ses questions.

Si tu as besoin de te renflouer pendant une session, dis au MC que tu voudrais faire un petit boulot :

- S’occuper de la santé d’une dizaine de familles ou plus.
- Servir d’ange gardien personnel à un riche PNJ.
- Servir de médecin de combat à un seigneur de guerre.
- Autres services négociés.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles :
une nuit de luxe en excellente compagnie ; n’importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une session de protection rapprochée par un individu violent ; la réparation d’un matos high-tech ; quelques sessions d’impôts à un seigneur de guerre ; quelques sessions d’entretien pièces et main-d’œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n’importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N’espère pas aller faire tes courses sur le domaine d’un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternelle.

Nom :

Neige, Pourpre, Ombre, AzurNeige, Pourpre, Ombre, Azur, Minuit, Scarlett, Violette, Ambre, Rouge, Damas, Crépuscule, Émeraude, Rubis, Raksha, Japon, Milan, Mousson, Smith, Animal, Baaba, Mélodie, Mar, Tavi, Absinthe, Miel

Look

Genre :
homme, femme, ambigu, transgressif
Physique :
adorable, svelte, superbe, musclé, anguleux

Visage :
lisse/rasé de près, doux, beau, soigné, d'enfant, qui attire l'œil
Regard :
calculateur, impitoyable, glaçant, désarmant, indifférent
Vêtements :
classiques, provocants, de luxe, décontractés, visiblement blindés

Caracs

Carac	Actions	Cochée
<div>COOL</div> <div></div>	agir face au danger	<input type="checkbox"/>
<div>DUR</div> <div></div>	agresser quelqu'un; agresser par surprise; se battre	<input type="checkbox"/>
<div>SEXY</div> <div></div>	séduire ou manipuler	<input type="checkbox"/>
<div>RUSÉ</div> <div></div>	faire le point; cerner quelqu'un	<input type="checkbox"/>
<div>ZARB</div> <div></div>	ouvrir son cerveau	<input type="checkbox"/>

Dégâts

compteur

12

9

3

6

☐ stabilisé

Quand la vie devient insoutenable :

☐ reviens avec -1dur

☐ reviens avec +1zarb (max+3)

☐ crée un nouveau personnage

☐ meurs

La beauté fatale

Hx

aider ou interférer;
fin de session

Spécial

Si tu as un moment d'intimité avec un autre personnage, tu annules son spécial. Quel qu'il soit, rien de particulier ne se passe.

Progression

expérience

☐☐☐☐☐

 >> choisis :

☐ reçois +1dur (max dur+2)

☐ reçois +1sexy (max sexy+2)

☐ reçois +1rusé (max rusé+2)

☐ reçois +1zarb (max zarb+2)

☐ reçois une nouvelle action de beauté fatale

☐ reçois une nouvelle action de beauté fatale

☐ reçois un allié (cf, détail avec le MC)

☐ reçois un gang (détaille-le) et commandement

☐ reçois une action d'un autre livret

☐ reçois une action d'un autre livret

Options débloquées après 5 progressions :

☐ reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3

☐ mets ton personnage à la retraite, et crée un nouveau personnage à jouer

☐ crée un second personnage à jouer, et maintenant tu en joues deux

☐ change le livret de ton personnage

☐ choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée

☐ gagne la version avancée des 3 autres actions de base

Actions de la beauté fatale

Choisis deux actions :
☐ **Mortel & sexy** : quand tu arrives dans une situation tendue, dés+sexy. **Sur 10+**, tu retiens 2. **Sur 7-9**, tu retiens 1. Tu dépenses ce que tu as retenu, 1 pour 1, pour regarder un PNJ présent droit dans les yeux, qui se fige ou flanche et ne peut rien faire jusqu'à ce que tu rompes le contact. **Sur 6-**, tes adversaires te prennent immédiatement pour leur principal problème.
☐ **Nerfs d'acier** : quand tu agresses un PNJ, dés+cool au lieu de dés+dur. Quand tu agresses le personnage d'un autre joueur, dés+Hx au lieu de dés+dur.
☐ **Impitoyable** : quand tu infliges du dégât, tu infliges +1dégât.
☐ **Vision de mort** : quand tu arrives sur un champ de bataille, dés+zarb. **Sur 10+**, nomme une personne qui va mourir et une personne qui va survivre. **Sur 7-9**, nomme une personne qui va mourir OU une personne qui va survivre. Ne désigne que des PNJ, pas les personnages d'autres joueurs. Le MC réalisera ta vision même si ça tient à peine debout. **Sur 6-**, tu vois ta propre mort, et en conséquence tu prends -1 pendant le reste de la bataille.
☐ **Instinct sans faille** : quand tu fais le point et que tu prends en compte les réponses du MC pour agir, prends +2 au lieu de +1.
☐ **Réflexes improbables** : la façon dont tu bouges sans fardeau compte comme une armure. Si tu es nu ou presque, 2-armure ; si ne tu portes rien de blindé, 1-armure. Si tu portes une armure, utilise l'armure à la place.

Autres actions

Matos et troc

Équipement de départ
Tu débutes avec :

- 2 armes sur mesure
- du bric-à-brac valant 4-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire valant 1-armure ou une armure valant 2-armure si tu le souhaites (détaille-le)

Armes sur mesure

Armes à feu sur mesure

Base (1 au choix) :

- ☐☐ pistolet (2-dégâts proche recharge bruyant)
- ☐☐ canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)
- ☐☐ fusil (2-dégâts loin recharge bruyant)
- ☐☐ arbalète (2-dégâts proche lent)

Options (1 au choix) :

- ☐☐ ouvragé (+précieux)
- ☐☐ antiquité (+précieux)
- ☐☐ semi-automatique (-recharge)
- ☐☐ tir en rafales (+1-dégât)
- ☐☐ automatique (+zone)
- ☐☐ silencieux (-bruyant)
- ☐☐ puissant (proche/loin ou +1-dégât de loin)
- ☐☐ balles perces-blindage (+perforant)
- ☐☐ lunette (+loin ou +1-dégât de loin)
- ☐☐ imposant (+1-dégât)

Armes de contact sur mesure

Base (1 au choix) :

- ☐☐ bâton (1-dégât contact zone)
- ☐☐ matraque (1-dégât contact)
- ☐☐ manche (1-dégât contact)
- ☐☐ chaîne (1-dégât contact zone)

Options (1 au choix) :

- ☐☐ ouvragé (+précieux)
- ☐☐ antiquité (+précieux)
- ☐☐ masse (+1-dégât)
- ☐☐ piques (+1-dégât)
- ☐☐ lame (+1-dégât)
- ☐☐ longue lame * (+1-dégât)
- ☐☐ grosse lame * (+1-dégât)
- ☐☐ plusieurs lames * (+1-dégât)
- ☐☐ dissimulé (+infini)

** compte pour 2 options*

Créer une beauté fatale

1. Choisis ton nom

2. Choisis ton look

3. Choisis tes caracs

Choisis un profil :

- Cool+3, Dur-1, Sexy+1, Rusé+1, Zarb=0
- Cool+3, Dur-1, Sexy+2, Rusé=0, Zarb-1
- Cool+3, Dur-2, Sexy+1, Rusé+1, Zarb+1
- Cool+3, Dur=0, Sexy+1, Rusé+1, Zarb-1

4. Choisis tes actions

5. Choisis ton matos

6. Choisis tes Hx

Faites un tour de table pour présenter votre personnage par son nom, son look et son matos. Lors de l'introduction des autres personnages joueur, écris leur nom.

Après l'introduction, refaites un tour de table pour l'Hx et à ton tour, demande à chacun des autres joueurs si tu peux avoir confiance en son personnage.

- Pour les personnages en qui tu peux avoir confiance, marques Hx-1.
- Pour les personnages en qui tu ne peux pas avoir confiance, marques Hx+3.

La sécurité ne t'intéresse pas. Tu es attiré par le danger.

Progression

Tu coches une bulle d'expérience quand :

- Tu lances une carac cochée
- Tu gagnes un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à +3. Son Hx repasse à +1.
- Tu perds un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à -3. Son Hx repasse à -1.

Lorsque la 5° bulle est cochée, efface-les toutes et coche une option de progression.

Marchandage

Au début d'une session, dépenses 1- ou 2-troc selon le style de vie que tu mènes. Si tu ne peux pas ou ne veux pas, dis-le au MC et réponds à ses questions.

Si tu as besoin de te renflouer pendant une session, dis au MC que tu voudrais faire un petit boulot :

- Extorquer, braquer ou voler une riche population.
- Commettre un meurtre commandité par un riche PNJ.
- Servir de garde du corps à un riche PNJ.
- Autres services négociés.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles :

une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une session de protection rapprochée par un individu violent ; la réparation d'un matos high-tech ; le coût du matériel nécessaire à une réanimation par un médecin ; quelques sessions d'impôts à un seigneur de guerre ; quelques sessions d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternelle.

Nom :

Smith, Dupont, Jackson, Marsb, Peeters, Vivant, Joyeuse, Iris, Marie, Amiette, Suselle, Cybelle, Pâle, Pêcheur, Charmeur, Compassion, Attelle, Couchant

Look

Genre :
bonne, femme, ambigu, transgressif, dissimulé

Physique :
anguleux; et ingrat, doux; fin, estropié, gras

Visage :
balafre, lisse, pâle, osseux, mou et moite, adorable

Regard :
doux, mort, profond, attentionné, pâle, détruit, larmoyant

Vêtements :
très guindés, de clinique, fétichistes, bondages, tenue de protection inadaptée à l'environnement local

Caracs

Carac	Actions	Cochée
COOL	agir face au danger	
DUR	agresser quelqu'un; agresser par surprise; se battre	
SEXY	séduire ou manipuler	
RUSÉ	faire le point; cerner quelqu'un	
ZARB	ouvrir son cerveau	

Dégâts

compteur

12

9 3 6

☐ stabilisé

Quand la vie devient insoutenable :

☐ reviens avec -1dur

☐ reviens avec +1zarb (max+3)

☐ crée un nouveau personnage

☐ meurs

Le céphale

Hx

aider ou interférer;
fin de session

Spécial

Si tu as un moment d'intimité avec un autre personnage, tu lui fais automatiquement une sonde cérébrale en profondeur, que tu aies pris cette action-là ou pas. Dés+zarb comme d'habitude. Mais le MC choisit les questions auxquelles l'autre joueur doit répondre.

Progression

expérience

☐ reçois +1cool (max cool+2)

☐ reçois +1rusé (max rusé+2)

☐ reçois +1dur (max dur+2)

☐ reçois +1dur (max dur+2)

☐ reçois une nouvelle action de céphale

☐ reçois une nouvelle action de céphale

☐ reçois 2 nouveaux matos de céphale ou 2 de remplacement (choisi)

☐ reçois un domaine (détaille-le) et richesse

☐ reçois une action d'un autre livret

☐ reçois une action d'un autre livret

Options débloquées après 5 progressions :

☐ reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3

☐ mets ton personnage à la retraite, et crée un nouveau personnage à jouer

☐ crée un second personnage à jouer, et maintenant tu en joues deux

☐ change le livret de ton personnage

☐ choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée

☐ gagne la version avancée des 3 autres actions de base

Actions du céphale

Choisis deux actions :

☐ Transfixion sexuelle aberrante : quand tu séduis quelqu'un, dés+zarb au lieu de dés+sexy.

☐ Réception cérébrale passive : quand tu veux cerner quelqu'un, dés+zarb au lieu de dés+rusé. Ta victime doit être capable de te voir, mais tu n'as pas besoin d'interagir avec elle.

☐ Harmonisation cérébrale surnaturelle : tu reçois +1zarb (zarb+3).

☐ Sonde cérébrale en profondeur : quand tu as le temps et un peu d'intimité avec quelqu'un — volontairement, comme quand tu le tiens dans tes bras, ou pas, comme quand il est attaché à une table — tu peux lire en lui plus profondément qu'à l'habitude. Dés+zarb. Sur 10+, tu retiens 3. Sur 7-9, tu retiens 1. Quand tu lis en lui, dépense ce que tu as retenu pour poser une question à son joueur, 1 pour 1 :

- c'était quoi, le pire moment de ton personnage ?
- de quoi ton personnage cherche-t-il à se faire pardonner et par qui ?
- quelles douleurs secrètes cache ton personnage ?
- quelles sont les failles de ton personnage, dans sa tête et dans son coeur ?

Sur 6-, tu infliges 1-dégât perforant à ta victime et tu n'y gagnes rien.

☐ Murmure par projection cérébrale : tu peux jeter les dés+zarb pour obtenir la même chose qu'en agressant quelqu'un, sans l'agresser directement. Ta victime doit être capable de te voir, mais tu n'es pas obligé d'interagir avec elle. Si ta victime te tient tête, ton esprit compte comme une arme (1-dégât perforant proche bruyant-facultatif).

☐ Marionnettiste cérébral : quand tu as du temps et un peu d'intimité avec quelqu'un — volontairement ou non — tu peux implanter un ordre dans son esprit. Dés+zarb. Sur 10+, tu retiens 3. Sur 7-9, tu retiens 1. Quand tu veux, quelles que soient les circonstances, tu peux dépenser ce que tu as retenu, 1 pour 1, pour :

- infliger 1-dégât perforant à ta victime
- que la victime reçoive -1 à son jet là maintenant

Si ta victime suit ton ordre, ça dépense tout ce que tu retiens encore. Sur 6-, tu infliges 1-dégât perforant à ta victime et tu n'y gagnes rien.

RETENUES

Autres actions

Matos et troc

Équipement de départ

Choisis une petite arme fantaisie :

☐ 9mm avec silencieux (2-dégâts proche high-tech)

☐ dague ouvragée (2-dégâts contact précieux)

☐ lames dissimulées (2-dégâts contact infini)

☐ scalpels (3-dégâts intime high-tech)

☐ pistolet antique (2-dégâts proche recharge bruyant précieux)

Tu débutes aussi avec :

- 2 matos de céphale
- du bric-à-brac valant 8-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire valant 1-armure si tu le souhaites (détaille-le)

Matos de céphale

Choisis deux matos de céphale :

☐ seringue à implant (toucher high-tech)

après avoir touché quelqu'un avec, si une action de céphale te permet d'infliger des dégâts, inflige +1dégât.

☐ relais cérébral (zone proche high-tech)

pour les besoins d'une action de céphale : si quelqu'un peut voir ton relais cérébral, il peut te voir toi.

☐ drogues de réceptivité (toucher high-tech)

toucher quelqu'un te donne +1-retenue si tu utilises une actions de céphale sur lui.

☐ gant de violation (contact high-tech)

pour les besoins d'une action de céphale : toucher simplement la peau de ta victime compte comme avoir du temps et un peu d'intimité avec elle.

☐ projecteur d'ondes-douleur (1-dégât perforant zone bruyant rechargehigh-tech)

explose comme une grenade rechargeable et touche tout le monde sauf toi.

☐ bouchons d'oreille interne (porté high-tech)

protège le porteur contre toutes les actions et tous les matos de céphale.

Créer un céphale

1. Choisis ton nom

2. Choisis ton look

3. Choisis tes caracs

Choisis un profil :

- Cool+1, Dur+1, Sexy-2, Rusé+1, Zarb+2
- Cool=0, Dur=0, Sexy+1, Rusé=0, Zarb+2
- Cool+1, Dur-2, Sexy-1, Rusé+2, Zarb+2
- Cool+2, Dur-1, Sexy-1, Rusé=0, Zarb+2

4. Choisis tes actions

5. Choisis ton matos

6. Choisis tes Hx

Faites un tour de table pour présenter votre personnage par son nom, son look et son matos. Lors de l'introduction des autres personnages joueur, écris leur nom.

Après l'introduction, refaites un tour de table pour l'Hx et à ton tour, poses 1, 2 ou toutes les 3 questions suivantes :

- Lequel d'entre vous a dormi en ma présence (consciemment ou non) ? Pour ce personnage, marques Hx+2.
- Lequel d'entre vous observé-je en secret ? Pour ce personnage, marques Hx+2.
- Lequel d'entre vous m'aime le moins et me fais le moins confiance ? Pour ce personnage, marques Hx+3.

Pour tous les autres, marques Hx+1. Tu connais étrangement les gens plus que ce que l'on pourrait croire.

Progression

Tu coches une bulle d'expérience quand :

- Tu lances une carac cochée
- Tu gagnes un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à +3. Son Hx repasse à +1.
- Tu perds un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à -3. Son Hx repasse à -1.

Lorsque la 5° bulle est cochée, efface-les toutes et coche une option de progression.

Marchandage

Au début d'une session, dépenses 1- ou 2-troc selon le style de vie que tu mènes. Si tu ne peux pas ou ne veux pas, dis-le au MC et réponds à ses questions.

Si tu as besoin de te renflouer pendant une session, dis au MC que tu voudrais faire un petit boulot :

- Interroger les prisonniers de guerre d'un seigneur de guerre.
- Extorquer ou faire chanter un riche PNJ.
- Servir de céphale à domicile à un riche PNJ.
- Autres services négociés.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles :

une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une session de protection rapprochée par un individu violent ; la réparation d'un matos high-tech ; le coût du matériel nécessaire à une réanimation par un médecin; quelques sessions d'impôts à un seigneur de guerre ; quelques sessions d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternelle.

Nom :

Clébard, Domino, Côtelette, Pnant, Satan, Lars, Bastos, Dés, Tête de Con, Pinte, Flingueur, Diamant, Goldie, Bidouilleur, Lavette, Frangin, Juck, Marteau, Gnôle, Double Un, Petit Orteil, Câble, Blues

Look

Genre :
bomme, femme, ambigu, transgressif
Physique :
trapu, élancé, noueux, robuste, gras
Visage :
buriné, solide, étroit, sévère, gueule cassée
Regard :

yeux rapprochés, yeux brûlés, calculateur, fatigué, aimable
Vêtements :
combi de combat, combi m'as-tu vu, combi pouilleuse, combi cuir-SM

Caracs

Carac	Actions	Cochée
<div>COOL</div>	agir face au danger	<input type="checkbox"/>
<div>DUR</div>	agresser quelqu'un; agresser par surprise; se battre	<input type="checkbox"/>
<div>SEXY</div>	séduire ou manipuler	<input type="checkbox"/>
<div>RUSÉ</div>	faire le point; cerner quelqu'un	<input type="checkbox"/>
<div>ZARB</div>	ouvrir son cerveau	<input type="checkbox"/>

Dégâts

compteur

12

9

3

6

☐ stabilisé

Quand la vie devient insoutenable :

☐ reviens avec -1dur

☐ reviens avec +1zarb (max+3)

☐ crée un nouveau personnage

☐ meurs

Le biker

Hx

aider ou interférer;
fin de session

Spécial

Si tu as un moment d'intimité avec un autre personnage, il change de suite sa feuille pour avoir Hx+3 avec toi. Il choisit aussi si tu prends -1 ou +1 à ton Hx avec lui, sur ta feuille.

Progression

expérience

>> choisis :

☐ reçois +1dur (max dur+3)

☐ reçois +1cool (max cool+2)

☐ reçois +1rusé (max rusé+2)

☐ reçois +1zarb (max zarb+2)

☐ reçois +1zarb (max zarb+2)

☐ choisis une nouvelle option pour ton gang

☐ choisis une nouvelle option pour ton gang

☐ reçois un domaine (détaille-le) et richesse

☐ reçois une action d'un autre livret

☐ reçois une action d'un autre livret

Options débloquées après 5 progressions :

☐ reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3

☐ mets ton personnage à la retraite, et crée un nouveau personnage à jouer

☐ crée un second personnage à jouer, et maintenant tu en joues deux

☐ change le livret de ton personnage

☐ choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée

☐ gagne la version avancée des 3 autres actions de base

Actions du biker

Choisis deux actions :

☒ Mâle alpha

: quand tu essaies de forcer ton gang à faire ce que tu veux, dés+dur. **Sur 10+**, tous les 3. **Sur 7-9**, 1 au choix :

☐ ils font ce que tu veux (dans le cas contraire, ils refusent)

☐ ça ne déclenche pas une bagarre (dans le cas contraire, une bagarre se déclenche)

☐ tu n'as pas à faire un exemple de l'un d'entre eux (dans le cas contraire, tu dois faire un exemple)

Sur 6-, un de tes gars essaie de prouver qu'il a plus d'autorité que toi sur le reste du gang.

☒ Put*** de voleurs

: quand tu demandes à ton gang de fouiller ses poches et ses sacs pour un truc, dés+dur. Ça doit être assez petit pour tenir dans une sacoche de moto. **Sur 10+**, un de tes mecs a justement ça dans sa poche, ou en tout cas un truc qui peut servir. **Sur 7-9**, un de tes mecs a un truc qui peut servir, sauf si c'est high-tech et dans ce cas tu peux te brosser. **Sur 6-**, un de tes mecs en avait un, il en est sûr, mais visiblement un trou du cul a dû le piquer.

Autres actions

Matos et troc

Équipement de départ

Choisis deux vrais armes :

☐ magnum (3-dégâts proche recharge bruyant)

☐ pistolet mitrailleur (2-dégâts proche automatique bruyant)

☐ canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)

☐ barre à mine (2-dégâts contact salissant)

☐ machette (3-dégâts contact salissant)

☐ arbalète (2-dégâts proche lent)

☐ arbalète de poignet (1-dégât proche lent)

Tu débutes aussi avec :

☐ ta bécane et ton gang

☐ du bric-à-brac valant 2-troc

☐ des fringues qui collent à ton look qui te donnent 1-armure ou 2-armures (détaille-les)

Ta bécane

Ta bécane a par défaut vitesse=0, maniabilité=0, 0-armure et taille=0.

Points forts (1 ou 2 au choix) :	Apparences (1 ou 2 au choix) :	Faiblesse (1 au choix) :	Option de combat (1 au choix) :
<ul style="list-style-type: none">rapiderobusteagressivecompacteénormenerveuse	<ul style="list-style-type: none">profiléevintagetunée à mortrugissanteimposantemuscléeflashyluxueuse	<ul style="list-style-type: none">lentebranlanteconsommatrice en carburanttrop légèreperd des piècesmanque de répondantpas fiable	<ul style="list-style-type: none">vitesse+1maniabilité+1

Gang

Par défaut, ton gang compte à peu près 15 bâtards enragés, avec des armes et des armures de récupération et sans aucune discipline (2-dégâts gang petit sauvage 1-armure).

Choisis 2 avantages au choix :

☐ ton gang rassemble une trentaine de bâtards enragés : **moyen** au lieu de petit

☐ ton gang est bien armé : **+1dégât**

☐ ton gang sort couvert : **+1armure**

☐ ton gang est discipliné : **efface sauvage**

☐ ton gang aime la liberté et peut rafistoler et entretenir ses bécanes sans avoir une base fixe : **+mobile**

☐ ton gang se débrouille tout seul et fait ses courses en pillant et en recyclant : **+riche**

Choisis 1 problème au choix :

☐ les bécanes de ton gang sont en sale état et on doit les rafistoler sans arrêt, vulnérable :

panne

☐ les bécanes de ton gang sont classes mais faut y faire attention, vulnérable :

capricieux

☐ ton gang est instable, les membres vont et viennent comme ils le sentent ; vulnérable :

désertion

☐ ton gang a une grosse dette envers quelqu'un de puissant, vulnérable : **obligation**

☐ ton gang est crade et négligé, vulnérable : **maladie**

Créer un biker

1. Choisis ton nom

2. Choisis ton look

3. Choisis tes caracs

Choisis un profil :

- Cool+1, Dur+2, Sexy-1, Rusé+1, Zarb=0
- Cool+1, Dur+2, Sexy+1, Rusé=0, Zarb-1
- Cool+1, Dur+2, Sexy=0, Rusé+1, Zarb-1
- Cool+2, Dur+2, Sexy-1, Rusé=0, Zarb-1

4. Choisis tes actions

5. Choisis ton matos

6. Choisis tes Hx

Faites un tour de table pour présenter votre personnage par son nom, son look et son matos. Lors de l'introduction des autres personnages joueur, écris leur nom.

Après l'introduction, refaites un tour de table pour l'Hx et à ton tour, poses 1, 2 ou toutes les 3 questions suivantes :

- Lequel d'entre vous a fait partie de mon gang ? Pour ce personnage, marques Hx+1.
- Lequel d'entre vous s' imagine qu'il peut me tenir tête en combat, si on en arrive là ? Pour ce personnage, marques Hx+2.
- Lequel d'entre vous nous a déjà tenu tête, à moi et mon gang ? Pour ce personnage, marques Hx+3.

Pour tous les autres, marques Hx-1. Tu t'en fous un peu, des autres.

Progression

Tu coches une bulle d'expérience quand :

- Tu lances une carac cochée
- Tu gagnes un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à +3. Son Hx repasse à +1.
- Tu perds un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à -3. Son Hx repasse à -1.

Lorsque la 5^e bulle est cochée, efface-les toutes et coche une option de progression.

Marchandage

Au début d'une session, dépenses 1- ou 2-troc selon le style de vie que tu mènes. Si tu ne peux pas ou ne veux pas, dis-le au MC et réponds à ses questions.

Si tu as besoin de te renflouer pendant une session, dis au MC que tu voudrais faire un petit boulot :

- Extorquer, braquer ou voler une riche population.
- Commettre un meurtre commandité par un riche PNJ.
- Servir de garde du corps à un riche PNJ.
- Autres services négociés.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles :

une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une session de protection rapprochée par un individu violent ; la réparation d'un matos high-tech ; le coût du matériel nécessaire à une réanimation par un médecin; quelques sessions d'impôts à un seigneur de guerre ; quelques sessions d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternelle.

VITESSE

MANIABILITÉ

ARMURE

TAILLE

MOTS-CLÉS

TAILLE

DÉGÂTS

ARMURE

± 1dégât / différence de taille vs. des gangs plus petits/gros

MOTS-CLÉS

Nom :

Lauren, Audrey, Farley, Sammy, Katherine, Marilyn, James, Bridget, Paul, Annette, Marlene, Frankie, Marlon, Kim, Erol, Humphrey, Phoenix, Mustang, Mercedes, Katkat, Escort, Cobra, Spitfire, Corsa, Grand Cherokee, Jag, Bébème

Look

Genre :
homme, femme, ambigu, transgressif
Physique :
fin, enrobé, trapu, solide, grand, fort

Visage :
beau, à tomber, sévère, à l'ossature fine, usé, sale tronche

Regard :
calme, dur, triste, froid, pâle, cernes sous les yeux
Vêtements :
vintage, décontractés, de travail, en cuir, m'as-tu-vu récupérés

Caracs

Carac	Actions	Cochée
<div>COOL</div> <div></div>	agir face au danger	<input type="checkbox"/>
<div>DUR</div> <div></div>	agresser quelqu'un; agresser par surprise; se battre	<input type="checkbox"/>
<div>SEXY</div> <div></div>	séduire ou manipuler	<input type="checkbox"/>
<div>RUSÉ</div> <div></div>	faire le point; cerner quelqu'un	<input type="checkbox"/>
<div>ZARB</div> <div></div>	ouvrir son cerveau	<input type="checkbox"/>

Dégâts

compteur

12

9

3

6

☐ stabilisé

Quand la vie devient insoutenable :

☐ reviens avec -1dur

☐ reviens avec +1zarb (max+3)

☐ crée un nouveau personnage

☐ meurs

Le passeur

Hx

aider ou interférer;
fin de session

Spécial

Si tu as un moment d'intimité avec un autre personnage, dés+cool. Sur 10+, c'était cool. Sur 7-9, ajoute +1 à son Hx avec toi sur sa fiche, mais donne -1 à ton Hx avec lui, sur ta fiche. Sur 6-, tu dois y aller : prends -1 continu jusqu'à ce que tu lui prouves que ce n'était pas du sérieux ou que tu ne cherchais pas à te rapprocher.

Progression

expérience

☐☐☐☐☐

>> choisis :

☐ reçois +1cool (max cool+3)

☐ reçois +1sexy (max sexy+2)

☐ reçois +1rusé (max rusé+2)

☐ reçois +1zarb (max zarb+2)

☐ reçois une nouvelle action de passeur

☐ reçois une nouvelle action de passeur

☐ reçois un nouveau véhicule (détaille-le)

☐ reçois un garage (atelier, détaille-le) et des assistants

☐ reçois une action d'un autre livret

☐ reçois une action d'un autre livret

Options débloquées après 5 progressions :

☐ reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3

☐ mets ton personnage à la retraite, et crée un nouveau personnage à jouer

☐ crée un second personnage à jouer, et maintenant tu en joues deux

☐ change le livret de ton personnage

☐ choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée

☐ gagne la version avancée des 3 autres actions de base

Actions du passeur

- Choisis deux actions :
- ☐ Pilote de combat : Quand tu utilises ton véhicule comme d'une arme, inflige +1-dégât. Quand tu infliges des véhicule-dégâts, ajoute +1 au jet de dégat de ta cible. Quand tu subis des véhicule-dégâts, prends -1 à ton jet de dégat.

☐ Un œil sur la sortie : Désigne ton échappatoire et lance dés+cool. Sur 10+, tu es parti. Sur 7-9, tu peux partir ou rester, mais si tu pars, tu devras laisser quelque chose ou prendre quelque chose avec toi, le MC te dira quoi. Sur 6-, tu es pris sur le fait, en train de te casser mais pas encore parti.

☐ Sentir l'orage : quand tu ouvres ton cerveau au maelström psychique, dés+cool au lieu de dés+zarb.

☐ Réputation : Quand tu rencontres quelqu'un d'important (tu choisis), lance dés+cool. Sur un succès, il a entendu parler de toi, dis ce qu'il a entendu ; le MC le fera répondre selon. Sur 10+, en plus, tu prends +1 à suivre quand tu auras affaire à lui. Sur 6-, il a entendu parler de toi mais c'est le MC qui décide de ce qu'il a entendu.

☐ Casse-cou : quand tu fonces droit vers le danger sans assurer tes arrières, tu reçois +1armure. Si tu mènes un gang ou un convoi, il reçoit +1armure tout pareil.

☐ Collectionneur : tu reçois 2 bagnoles de plus.

☐ J'ai laissé mon tank au garage : tu reçois un véhicule de combat spécialisé (détailles-le avec le MC).

Autres actions

Matos et troc

Équipement de départ

Choisis une arme pratique :

☐ revolver (2-dégâts proche recharge bruyant)

☐ automatique (2-dégâts proche bruyant)

☐ grosse lame (2-dégâts contact)

☐ canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)

☐ machette (3-dégâts contact salissant)

☐ magnum (3-dégâts proche recharge bruyant)

Tu débutes aussi avec :

• ta bagnole

• du bric-à-brac valant 4-troc

• des fringues qui collent à ton look (détaille-les)

Bagnoles

Ta bagnole

Châssis

Vitesse

Maniabilité

Armure

Taille

Mots-clés

Ta bagnole a par défaut vitesse=0, maniabilité=0, 0-armure et sa taille correspondant à son châssis.

- Châssis
- moto (taille=0, 1 option de combat)
 - petite voiture, buggy (taille=1, 2 options de combat)
 - coupé, berline, jeep, pick-up, fourgon, limo, 4x4, tracteur (taille=2, 2 options de combat)
 - semi, bus, ambulance, construction/utilitaire (taille=3, 2 options de combat)

Véhicule de combat

- (2 au choix pour ce véhicule) :
- +1 option de combat
 - mitrailleuses (3-dégât proche/loin zone salissant)
 - lance-grenades (4-dégât proche zone salissant)
 - pare-choc à pointes (+1-dégât si utilisé comme arme)
 - mitrailleuse calibre 50 (5-dégât loin zone salissant)
 - plateforme ou harnais d'abordage (+1 pour aborder un véhicule depuis celui-ci)

Bagnole 2

Châssis

Vitesse

Maniabilité

Armure

Taille

Mots-clés

Bagnole 3

Châssis

Vitesse

Maniabilité

Armure

Taille

Mots-clés

Véhicule de combat

Châssis

Vitesse

Maniabilité

Armure

Taille

Mots-clés

- Option de combat (dépend du châssis) :
- vitesse+1
 - maniabilité+1
 - taille+1
 - armure+1

Créer un passeur

1. Choisis ton nom

2. Choisis ton look

3. Choisis tes caracs

- Choisis un profil :
- Cool+2, Dur-1, Sexy+1, Rusé+1, Zarb=0
 - Cool+2, Dur=0, Sexy+1, Rusé+1, Zarb-1
 - Cool+2, Dur+1, Sexy-1, Rusé=0, Zarb+1
 - Cool+2, Dur-2, Sexy=0, Rusé+2, Zarb+1

4. Choisis tes actions

5. Choisis ton matos

6. Choisis tes Hx

Faites un tour de table pour présenter votre personnage par son nom, son look et son matos. Lors de l'introduction des autres personnages joueur, écris leur nom.

Après l'introduction, refaites un tour de table pour l'Hx et à ton tour, poses 1, 2 ou toutes les 3 questions suivantes :

- Lequel d'entre vous m'a sorti d'un sacré pétrin ? Pour ce personnage, marques Hx+1.
- Lequel d'entre vous a taillé la route avec moi pendant des jours ? Pour ce personnage, marques Hx+2.
- Lequel d'entre vous ai-je plusieurs fois surpris à fixer l'horizon ? Pour ce personnage, marques Hx+3.

Pour tous les autres, marques Hx-1. Tu n'es pas naturellement enclin à te faire de nombreux amis.

Progression

Tu coches une bulle d'expérience quand :

- Tu lances une carac cochée
- Tu gagnes un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à +3. Son Hx repasse à +1.
- Tu perds un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à -3. Son Hx repasse à -1.

Lorsque la 5^e bulle est cochée, efface-les toutes et coche une option de progression.

Marchandage

Au début d'une session, dépenses 1- ou 2-troc selon le style de vie que tu mènes. Si tu ne peux pas ou ne veux pas, dis-le au MC et réponds à ses questions.

Si tu as besoin de te renflouer pendant une session, dis au MC que tu voudrais faire un petit boulot :

- Servir de conducteur à un riche PNJ.
- Servir de coursier à un riche PNJ.
- Autres services négociés.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles :
une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une session de protection rapprochée par un individu violent ; la réparation d'un matos high-tech ; le coût du matériel nécessaire à une réanimation par un médecin; quelques sessions d'impôts à un seigneur de guerre ; quelques sessions d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternelle.

Nom :

Le chien de guerre

Actions du chien de guerre

Vonk le sculpteur, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, Man, Kartak, Barberousse, Keeler, Grekkoor, Crille, Destin, Chapelain, Rex, Fido, Boxer, Dobermann, Trey, Tueur, Butch, Fiji, Poilu, Duke, Wolf, Rover, Max, Buddy

Look

Genre :
homme, femme, ambigu, transgressif, dissimulé

Physique :
dur, épais, longiligne, ravagé, trop musclé, compact, énorme

Visage :
couturé, brut, osseux, impassible, fatigué, défoncé

Regard :
fou, enragé, sage, triste, porcin, malicieux

Vêtements :
armure disparate et rafistolée, armure ancienne et usée, armure artisanale et faite main

Caracs

Carac	Actions	Cochée
<div>COOL</div>	agir face au danger	<input type="checkbox"/>
<div>DUR</div>	agresser quelqu'un; agresser par surprise; se battre	<input type="checkbox"/>
<div>SEXY</div>	séduire ou manipuler	<input type="checkbox"/>
<div>RUSÉ</div>	faire le point; cerner quelqu'un	<input type="checkbox"/>
<div>ZARB</div>	ouvrir son cerveau	<input type="checkbox"/>

Dégâts

compteur

12

9

6

3

☐ stabilisé

Quand la vie devient insoutenable :

☐ reviens avec -1dur

☐ reviens avec +1zarb (max+3)

☐ crée un nouveau personnage

☐ meurs

Hx

aider ou interférer;
fin de session

Spécial

Si tu as un moment d'intimité avec un autre personnage, tu reçois +1 au prochain jet. Si tu veux, l'autre chope aussi +1 à son prochain jet.

Progression

expérience

☐☐☐☐☐

>> choisis :

☐ reçois +1cool (max cool+2)

☐ reçois +1rusé (max rusé+2)

☐ reçois +1zarb (max zarb+2)

☐ reçois une nouvelle action de chien de guerre

☐ reçois une nouvelle action de chien de guerre

☐ reçois un nouveau véhicule (détaille-le)

☐ reçois un domaine (détaille-le) et richesse

☐ reçois un gang (détaille-le) et mâle alpha

☐ reçois une action d'un autre livret

☐ reçois une action d'un autre livret

Options débloquées après 5 progressions :

☐ reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3

☐ mets ton personnage à la retraite, et crée un nouveau personnage à jouer

☐ crée un second personnage à jouer, et maintenant tu en joues deux

☐ change le livret de ton personnage

☐ choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée

☐ gagne la version avancée des 3 autres actions de base

Choisis deux actions :

☐ Endurci par le feu : quand tu agis face au danger ou quand tu surveilles les arrières d'un allié, dés+dur au lieu de dés+cool.

☐ Allez tous vous faire fout** : Désigne ton échappatoire et lance dés+dur. Sur 10+, tu es parti. Sur 7-9, tu peux partir ou rester, mais si tu pars, tu devras laisser quelque chose ou prendre quelque chose avec toi, le MC te dira quoi. Sur 6-, tu es pris sur le fait, en train de te casser mais pas encore parti.

☐ Instinct du soldat : quand tu ouvres ton cerveau au maelström psychique, lance dés+dur au lieu de dés+zarb, mais seulement pendant une bataille.

☐ Gros malade : tu reçois +1dur (dur+3).

☐ Préparé à l'inévitable : tu as un kit de premiers soins bien fourni et de bonne qualité. Ça marche comme un kit d'ange gardien (cf) avec 2-réserves maximum.

☐ Soif de sang : quand tu infliges des dégâts, inflige +1dégât.

☐ NE PAS FAIRE CHI** : pendant une bataille, tu comptes comme un petit gang, avec les dégâts et l'armure de ton équipement.

Autres actions

Matos et troc

Équipement de départ

Tu débutes avec :

- un put*** de gros flingue
- deux flingues qui ne rigolent pas
- une arme de réserve
- du bric-à-brac valant 1-troc
- une armure qui vaut 2-armures (détaille-la)

Armement

Put*** de gros flingues

- (1 au choix) :
- ☐ fusil de précision avec silencieux (3-dégâts loin high-tech)
 - ☐ mitrailleuse (3-dégâts proche/loin zone salissant)
 - ☐ fusil d'assaut (3-dégâts proche/loin bruyant full-auto)
 - ☐ lance-grenades (4-dégâts proche zone salissant)

Flingues qui ne rigolent pas

- (2 au choix) :
- ☐ fusil de chasse (2-dégâts loin bruyant)
 - ☐ fusil à pompe (3-dégâts proche salissant)
 - ☐ pistolet mitrailleur (2-dégâts proche full-auto bruyant)
 - ☐ tube à grenades (4-dégâts proche zone recharge salissant)
 - ☐ balles perce-blindage (perforant) ajoute perforant à tous tes flingues
 - ☐ silencieux (high-tech) enlève bruyant à un de tes flingues

Armes de réserve

- (1 au choix) :
- ☐ automatique (2-dégâts proche bruyant)
 - ☐ grosse lame (2-dégâts contact)
 - ☐ machette (3-dégâts contact salissant)
 - ☐ plein de couteaux (2-dégâts contact infini)
 - ☐ grenades (4-dégâts contact zone recharge salissant)

Créer un chien de guerre

1. Choisis ton nom

2. Choisis ton look

3. Choisis tes caracs

- Choisis un profil :
- Cool+1, Dur+2, Sexy-1, Rusé+1, Zarb=0
 - Cool-1, Dur+2, Sexy-2, Rusé+1, Zarb+2
 - Cool+1, Dur+2, Sexy-2, Rusé+2, Zarb-1
 - Cool+2, Dur+2, Sexy-2, Rusé=0, Zarb=0

4. Choisis tes actions

5. Choisis ton matos

6. Choisis tes Hx

Faites un tour de table pour présenter votre personnage par son nom, son look et son matos. Lors de l'introduction des autres personnages joueur, écris leur nom.

Après l'introduction, refaites un tour de table pour l'Hx et à ton tour, poses 1, 2 ou toutes les 3 questions suivantes :

- Lequel d'entre vous m'a laissé me vider de mon sang sans rien faire ? Pour ce personnage, marques Hx-2.
- Lequel d'entre vous a combattu fidèlement à mes côtés ? Pour ce personnage, marques Hx+2.
- Lequel d'entre vous me semble le/la plus beau/belle et/ou le/la plus intelligent/intelligente ? Pour ce personnage, marques Hx+3.

Pour tous les autres, marques Hx-1. Tu n'as pas particulièrement besoin de comprendre la plupart des gens.

Progression

Tu coches une bulle d'expérience quand :

- Tu lances une carac cochée
- Tu gagnes un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à +3. Son Hx repasse à +1.
- Tu perds un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à -3. Son Hx repasse à -1.

Lorsque la 5^e bulle est cochée, efface-les toutes et coche une option de progression.

Marchandage

Au début d'une session, dépenses 1- ou 2-troc selon le style de vie que tu mènes. Si tu ne peux pas ou ne veux pas, dis-le au MC et réponds à ses questions.

Si tu as besoin de te renflouer pendant une session, dis au MC que tu voudrais faire un petit boulot :

- Extorquer, braquer ou voler une riche population.
- Commettre un meurtre commandité par un riche PNJ.
- Servir de garde du corps à un riche PNJ.
- Autres services négociés.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles :
une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une session de protection rapprochée par un individu violent ; la réparation d'un matos high-tech ; le coût du matériel nécessaire à une réanimation par un médecin; quelques sessions d'impôts à un seigneur de guerre ; quelques sessions d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternelle.

Nom :

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin, Jackson Madame, Barbecue, Mère-grand, Tonton, Pasteur, Barnum, Colonel, Mère Supérieure

Look

Genre :
bonne, femme, ambigu, transgressif
Physique :
massif, doux, sec, gras, grand échalas, sensuel

Visage :
fort, sévère, cruel, doux, aristocratique, à tomber

Regard :
froid, autoritaire, langoureux, affûté, magnanime, généreux

Vêtements :
de luxe, m’as-tu-vu, déviants, décontractés, militaire

Caracs

Carac	Actions	Cochée
<div>COOL</div>	agir face au danger	<input type="checkbox"/>
<div>DUR</div>	agresser quelqu’un; agresser par surprise; se battre	<input type="checkbox"/>
<div>SEXY</div>	séduire ou manipuler	<input type="checkbox"/>
<div>RUSÉ</div>	faire le point; cerner quelqu’un	<input type="checkbox"/>
<div>ZARB</div>	ouvrir son cerveau	<input type="checkbox"/>

Dégâts

compteur

12

9

3

6

☐ stabilisé

Quand la vie devient insoutenable :

☐ reviens avec -1dur

☐ reviens avec +1zarb (max+3)

☐ crée un nouveau personnage

☐ meurs

Le taulier

Hx

aider ou interférer;
fin de session

Spécial

Si tu as un moment d’intimité avec un autre personnage, tu peux lui filer un cadeau valant 1-troc, sans que ça te coûte le moindre centime.

Progression

expérience >> choisis :

☐ reçois +1dur (max dur+3)

☐ reçois +1cool (max sexy+2)

☐ reçois +1sexy (max sexy+2)

☐ reçois +1rusé (max rusé+2)

☐ reçois +1zarb (max zarb+2)

☐ reçois une nouvelle option de domaine

☐ reçois une nouvelle option de domaine

☐ efface une option de domaine

☐ reçois une action d’un autre livret

☐ reçois une action d’un autre livret

Options débloquées après 5 progressions :

☐ reçois +1 à n’importe quelle carac, max +3

☐ mets ton personnage à la retraite, et crée un nouveau personnage à jouer

☐ crée un second personnage à jouer, et maintenant tu en joues deux

☐ change le livret de ton personnage

☐ choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée

☐ gagne la version avancée des 3 autres actions de base

Actions du taulier

Choisis deux actions :
☒ **Commandement** : Quand tu ordonnes à ton gang d’avancer, de se regrouper, de tenir une position, de maintenir l’ordre et la discipline, ou de donner tous ce qu’ils ont, lances dés+dur. **Sur 10+**, ils le font immédiatement, reçois +1 à suivre. **Sur 7-9**, ils le font immédiatement. **Sur 6-**, ils le font mais ça te posera des problèmes par la suite.
☒ **Richesse** : si ton domaine est en sécurité et que tu l’as bien en main, au début de la session jette dés+dur. **Sur 10+**, tu gagnes ton surplus que tu peux dépenser pour les besoins de la session. **Sur 7-9**, tu as ton surplus mais tu choisis 1 besoin. **Sur 6-**, ou si ton domaine est compromis ou ta mainmise vacillante, ton domaine est dans le besoin. La nature exacte de ton surplus et de tes besoins dépend de ton domaine, voir au verso.

Autres actions

Matos et troc

Équipement de départ
Tu débutes avec :

- ton domaine
- des fringues qui collent à ton look (détaille-le)
- Si tu le souhaites, tu peux avoir, pour ton usage personnel et avec aval du MC, quelques armes ou matos non-spécialisés venant d’un autre livret de personnage.

Domaine

Par défaut, ton domaine a :

- 75-150 âmes
- pour les jobs, un mélange de chasse, de culture rudimentaire et de récup (surplus: 1-troc, besoin : affamé)
- une enceinte faite de béton, de métal et d’armature de fortune. Ton gang chope +1armure quand il défend l’enceinte.
- un arsenal de fortune, entre la récup et le fait-maison.
- un garage avec 4 véhicules utilitaire et 4 véhicules de combat (détailles-les avec le MC)
- un gang d’une quarantaine de brutes (2-dégâts gang moyen indiscipliné 1-armure)

Choisis 4 avantages :

- ☐ tes sujets sont nombreux, 200-300 âmes ; surplus : **+1troc**, besoin : **+maladie**
- ☐ tes sujets sont peu nombreux, 50-60 âmes ; besoin : **+anxieux** au lieu de besoin : affamé
- ☐ pour les jobs, ajoute du pillage très lucratif ; surplus : **+1troc**, besoin : **+représailles**
- ☐ pour les jobs, ajoute une taxe de protection ; surplus : **+1troc**, besoin : **+obligation**
- ☐ pour les jobs, ajoute une usine ; surplus : **+1troc**, besoin : **+oisif**
- ☐ pour les jobs, ajoute un énorme marché connu à cents lieues ; surplus : **+1troc**, besoin : **+étrangers**
- ☐ ton gang est **+gros** au lieu de moyen, 60 brutes environ
- ☐ ton gang est discipliné, **+efface indiscipliné**
- ☐ ton arsenal est fourni et sophistiqué, ton gang chope **+1dégât**
- ☐ Ton garage contient **7 véhicules de combat** et quelques véhicules utilitaires supplémentaires si tu le souhaites.
- ☐ ton enceinte est grande, profonde et imposante, faite de pierre et d’acier ; ton gang chope **+2armure** quand il défend l’enceinte

Choisis 2 problèmes :

- ☐ tes sujets sont crasseux et malades, besoin : **+maladie**
- ☐ tes sujets sont fainéants et camés, besoin : **+famine**
- ☐ tes sujets sont décadents et pervers, surplus : **-1troc**, besoin : **+sauvagerie**
- ☐ ton domaine paie un impôt à un protecteur, surplus : **-1troc**, besoin : **+représailles**
- ☐ ton gang est **+petit** au lieu de moyen, juste 10-20 brutes
- ☐ ton gang est une bande de sales hyènes, **+sauvage**
- ☐ ton arsenal c’est de la daube, ton gang chope **-1dégât**
- ☐ ton garage c’est de la daube, il ne contient que **2 véhicules utilitaires** et **2 véhicules de combat**
- ☐ ton enceinte c’est des tentes, un bidonville et des planches de bois ; ton gang n’a **aucune armure en plus** quand il défend l’enceinte

Taille

Dégâts

Armure

± 1dégât / différence de taille vs. des gangs plus petits/gros

Domaine

Taille

Surplus

Jobs

Besoins

Mots-clés

Créer un taulier

1. Choisis ton nom

2. Choisis ton look

3. Choisis tes caracs

Choisis un profil :

- Cool-1, Dur+2, Sexy+1, Rusé+1, Zarb=0
- Cool+1, Dur+2, Sexy+1, Rusé+1, Zarb-2
- Cool-2, Dur+2, Sexy=0, Rusé+2, Zarb=0
- Cool=0, Dur+2, Sexy+1, Rusé-1, Zarb+1

4. Choisis tes actions

5. Choisis ton matos

6. Choisis tes Hx

Faites un tour de table pour présenter votre personnage par son nom, son look et son matos. Lors de l’introduction des autres personnages joueur, écris leur nom.

Après l’introduction, refaites un tour de table pour l’Hx et à ton tour, poses 1 ou toutes les 2 questions suivantes :

- Lequel d’entre vous est avec moi depuis le début ? Pour ce personnage, marques Hx+2.
- Lequel d’entre vous m’a trahi ou volé une fois auparavant ? Pour ce personnage, marques Hx+3.

Pour tous les autres, marques Hx+1. C’est dans tes intérêts de connaître les affaires de chacun.

Progression

Tu coches une bulle d’expérience quand :

- Tu lances une carac cochée
- Tu gagnes un Hx avec quelqu’un alors que son Hx sur ta feuille est à +3. Son Hx repasse à +1.
- Tu perds un Hx avec quelqu’un alors que son Hx sur ta feuille est à -3. Son Hx repasse à -1.

Lorsque la 5° bulle est cochée, efface-les toutes et coche une option de progression.

Marchandage

Ton domaine pourvoit à tes besoins quotidiens, donc tant que tu as la main mise dessus tu n’as pas besoin de faire des dépenses pour maintenir ton style de vie au début d’une session.

Quand tu files des cadeaux, voilà ce qui peut compter pour un cadeau valant 1-troc :

l’hospitalité pour un mois, avec un endroit où vivre et des repas à la cantine ; une nuit de luxe en excellente compagnie ; n’importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale, un chien de guerre ou autre membre de gang à ton service ; la réparation d’un matos hightech par ton machiniste favori ; un mois d’entretien pièces et main-d’oeuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; une demi-beure de ton attention la plus complète, en audience privée ; et bien sûr, du bric-à-brac valant 1-troc.

Dans les périodes d’abondance, le surplus de ton domaine est tout à toi et tu le dépenses comme tu le sens (pars du principe que la vie de tes citoyens est plus aisée aussi, toutes proportions gardées.) Tu peux estimer ce qui vaut 1-troc, avec la liste ci-dessus. Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements, très certainement en passant un traité avec un seigneur de guerre voisin.

Nom :

Vision, Espoir, Poussière, Vérité, Révélé, Toujours, Perdu, Désir, Oblige, Brillant, Tristesse, Cheval, Lapin, Truite, Chat, Araignée, Serpent, Chauve-Souris, Léopard, Chacal, Corbeau, Alouette

Look

Genre :
bonne, femme, ambigu, transgressif, dissimulé

Physique :
ossieux, dégingandé, doux, entreteenu, gracieux, gras

Visage :
innocent, sale, déterminé, ouvert, sévère, ascétique

Regard :
fascinant, perdu, magnanime, suspicieux, clair, brillant

Vêtements :
Guêtres ravagées, formels, de récup, déviant, technologiques

Caracs

Carac	Actions	Cochée
<div>COOL</div>	agir face au danger	<input type="checkbox"/>
<div>DUR</div>	agresser quelqu'un; agresser par surprise; se battre	<input type="checkbox"/>
<div>SEXY</div>	séduire ou manipuler	<input type="checkbox"/>
<div>RUSÉ</div>	faire le point; cerner quelqu'un	<input type="checkbox"/>
<div>ZARB</div>	ouvrir son cerveau	<input type="checkbox"/>

Dégâts

compteur

12

9

3

6

☐ stabilisé

Quand la vie devient insoutenable :

☐ reviens avec -1dur

☐ reviens avec +1zarb (max+3)

☐ crée un nouveau personnage

☐ meurs

Le prophète

Hx

aider ou interférer;
fin de session

Spécial

Si tu as un moment d'intimité avec un autre personnage, vous reprenez chacun 1. Vous pouvez chacun le dépenser pour aider l'autre où interférer avec lui, à distance et malgré tout ce qui vous sépare.

Progression

expérience

>> choisis :

☐ reçois +1cool (max cool+2)

☐ reçois +1dur (max dur+3)

☐ reçois +1rusé (max rusé+2)

☐ reçois une nouvelle action de prophète

☐ reçois une nouvelle action de prophète

☐ choisis une nouvelle option pour tes disciples

☐ choisis une nouvelle option pour tes disciples

☐ reçois un domaine (détaille-le) et richesse

☐ reçois une action d'un autre livret

☐ reçois une action d'un autre livret

Options débloquées après 5 progressions :

☐ reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3

☐ mets ton personnage à la retraite, et crée un nouveau personnage à jouer

☐ crée un second personnage à jouer, et maintenant tu en joues deux

☐ change le livret de ton personnage

☐ choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée

☐ gagne la version avancée des 3 autres actions de base

Actions du prophète

Choisis deux actions :

☒ Offrande : les offrandes, les surplus et les besoins dépendent de tes disciples. Au début de la session, jette dés+offrande. **Sur 10+**, tes disciples ont du surplus. **Sur 7-9**, ils ont du surplus mais tu leur choisis 1-besoin. **Sur 6-**, ils sont dans le besoin. Si leur surplus comprend du troc, comme 1-troc ou 2-troc, c'est ta part.

☐ Frénésie : quand ouvres ton coeur à la foule, jette dés+zarb. **Sur 10+**, retiens 3. **Sur 7-9**, retiens 1. Dépense ce que tu as retenu, 1 pour 1, pour que la foule :

- t'amène une ou plusieurs personne(s) devant tout le monde
- t'amène tout son bric-à-brac de valeur
- se rassemble et combat pour toi comme un gang (2-dégât 0-armure taille appropriée)
- se laisse aller dans une orgie de passion sans entrave : ça baise, ça se lamente, ça se frite, ça partage tout, ça fait la fête, comme tu veux
- retourne calmement à son train-train

Sur 6-, la foule se retourne contre toi.

☐ Charismatique : quand tu tentes de manipuler quelqu'un, dés+zarb au lieu de dés+sexy

☐ Complètement fondu : tu reçois +1zarb (zarb+3).

☐ Voir les âmes à nu : quand tu aides quelqu'un ou interfères avec quelqu'un, dés+zarb au lieu de dés+Hx.

☐ Protection divine : tes dieux te donnent 1-armure. Si tu portes une armure, utilise-la à sa place, ça ne s'ajoute pas.

Autres actions

Matos et troc

Équipement de départ

Tu débutes avec :

☐ tes disciples

☐ du bric-à-brac valant 4-troc

☐ des fringues qui collent à ton look (détaille-les)

Disciples

Par défaut, tu as une vingtaine de disciples, loyaux à ta cause mais pas fanatiques. Ils vivent leurs vies de leur côté, au sein de la population locale. (offrande+1 surplus : 1-troc besoin : désertion).

Décris-les :

- ☐ ta secte
- ☐ tes élèves
- ☐ ton équipe
- ☐ ta famille
- ☐ ta bande
- ☐ ta cour

Si tu voyages, décide :
☐ s'ils viennent avec toi
☐ ou portent la bonne parole en restant chez eux.

Choisis 2 avantages :

- ☐ tes disciples te sont entièrement dévoués ; surplus : **1-troc** et remplace besoin : désertion par besoin : **affamé**
- ☐ tes disciples ont une activité commerciale lucrative, **+1offrande**
- ☐ tes disciples, en groupe, forment une antenne psychique très efficace ; surplus : **+auspice**
- ☐ tes disciples sont pleins de joie et d'entrain, surplus : **+fête**
- ☐ tes disciples aiment réfléchir et discuter, surplus : **+conseil**
- ☐ tes disciples travaillent dur et ont les pieds sur terre, surplus : **+1troc**
- ☐ tes disciples sont motivés, enthousiastes et convaincants ; surplus: **+croissance**

Choisis 2 problèmes :

- ☐ tu as peu de disciples, moins d'une dizaine ; surplus : **-1troc**
- ☐ ce ne sont pas vraiment tes disciples, ce sont eux qui t'ont choisi ; besoin : **jugement** au lieu de besoin : désertion
- ☐ tes disciples sont complètement dépendants de toi et ne font rien sans te demander ton avis, besoin : **+désespoir**
- ☐ tes disciples sont des gros camés, surplus : **+toxico**
- ☐ tes disciples se foutent de la mode, des commodités et des conventions ; besoin : **+maladie**
- ☐ tes disciples se foutent de la loi, de la paix, du bon sens et de la communauté ; surplus : **+violence**
- ☐ tes disciples sont pervers et décadents, besoin : **+sauvagerie**

Disciples

DESCRIPTION	SURPLUS	TROC	OFFRANDE
	BESOIN		

Créer un prophète

1. Choisis ton nom

2. Choisis ton look

3. Choisis tes caracs

- Choisis un profil :
- Cool=0, Dur+1, Sexy-1, Rusé+1, Zarb+2
 - Cool+1, Dur-1, Sexy+1, Rusé=0, Zarb+2
 - Cool-1, Dur+1, Sexy=0, Rusé+1, Zarb+2
 - Cool+1, Dur=0, Sexy+1, Rusé-1, Zarb+2

4. Choisis tes actions

5. Choisis ton matos

6. Choisis tes Hx

Faites un tour de table pour présenter votre personnage par son nom, son look et son matos. Lors de l'introduction des autres personnages joueur, écris leur nom.

Après l'introduction, refaites un tour de table pour l'Hx et à ton tour, poses 1 ou toutes les 2 questions suivantes :

- Lesquels d'entre vous font partie de mes disciples ? Pour ces personnages, marques Hx+2.
- Duquel d'entre vous ai-je vu l'âme ? Pour ce personnage, marques Hx+3.

Pour tous les autres, marques Hx+1. Tu juges les autres avec rapidité et efficacité.

Progression

Tu coches une bulle d'expérience quand :

- Tu lances une carac cochée
- Tu gagnes un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à +3. Son Hx repasse à +1.
- Tu perds un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à -3. Son Hx repasse à -1.

Lorsque la 5° bulle est cochée, efface-les toutes et coche une option de progression.

Marchandage

Au début d'une session, dépenses 1- ou 2-troc selon le style de vie que tu mènes. Si tu ne peux pas ou ne veux pas, dis-le au MC et réponds à ses questions.

Si tu as besoin de te renflouer pendant une session, dis au MC que tu voudrais faire un petit boulot :

- Servir d'augure et de conseiller à un riche PNJ.
- Servir d'officiant et de célébrant pour un riche PNJ.
- Servir de conseiller, d'officiant et de célébrant pour une population.
- Autres services négociés.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles :

une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une session de protection rapprochée par un individu violent ; la réparation d'un matos high-tech ; le coût du matériel nécessaire à une réanimation par un médecin; quelques sessions d'impôts à un seigneur de guerre ; quelques sessions d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternelle.

Nom :

Cookie, Argent, Enfumé, Mixture, Directeur, Rose, Anika, LL. B. (docteur en droit), Président, Sérieux, Safran, Vie, Yen, Emmy, Julia, Choucarle, François, Escobar, Pensionnaireur, Marie, Mamie, Décide, Raison, Chute

Look

Genre :

homme, femme, ambigu, transgressif

Physique :

gras, agité, courtaud, pulpeux, inhabituel, fin

Visage :

blème, enfantin, mignon, expressif, rassasié, tatoué, en porcelaine, balafre

Regard :

froid, brillant, interrogateur, franc, espiègle, borgne

Vêtements :

décontractés, m'as-tu vu, vintage, de boucher, de fétichiste, d'un blanc immaculé

Caracs

Carac	Actions	Cochée
<div>COOL</div>	agir face au danger	<input type="checkbox"/>
<div>DUR</div>	agresser quelqu'un; agresser par surprise; se battre	<input type="checkbox"/>
<div>SEXY</div>	séduire ou manipuler	<input type="checkbox"/>
<div>RUSÉ</div>	faire le point; cerner quelqu'un	<input type="checkbox"/>
<div>ZARB</div>	ouvrir son cerveau	<input type="checkbox"/>

Dégâts

compteur

12

9

6

3

stabilisé

Quand la vie devient insoutenable :

☐ reviens avec -1dur

☐ reviens avec +1zarb (max+3)

☐ crée un nouveau personnage

☐ meurs

Le maestro D'

Hx

aider ou interférer;
fin de session

Spécial

Tu n'as pas besoin d'être seul avec quelqu'un pour que ça compte comme avoir un moment d'intimité avec quelqu'un.

Progression

expérience>> choisis :

☐ reçois +1sexy (max cool+3)

☐ reçois +1cool (max cool+2)

☐ reçois +1dur (max dur+2)

☐ reçois +1zarb (max zarb+2)

☐ reçois une nouvelle action de maestro D'

☐ reçois une nouvelle action de maestro D'

☐ reçois un nouveau système de sécurité pour ton établissement

☐ Résout l'intérêt de quelqu'un pour ton établissement

☐ reçois une action d'un autre livret

☐ reçois une action d'un autre livret

Options débloquées après 5 progressions :

☐ reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3

☐ mets ton personnage à la retraite, et crée un nouveau personnage à jouer

☐ crée un second personnage à jouer, et maintenant tu en joues deux

☐ change le livret de ton personnage

☐ choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée

☐ gagne la version avancée des 3 autres actions de base

Actions du maestro D'

Choisis deux actions :

☐ C'est moi ou il fait chaud ? : quand tu agis face au danger, lance dés+sexy à la place de dés+cool.

☐ Le diable est dans la lame : quand tu utilises une lame pour agresser quelqu'un, lance dés+sexy au lieu de dés+dur.

☐ Se servir dans toutes les assiettes : désigne quelque chose que tu veux, ça peut être une personne, un objet, un service, et lance dés+sexy. **Sur 10+**, il se trouve dans ton établissement comme par magie. **Sur 7-9**, tes gens cherchent à te faire plaisir en t'offrant quelque chose d'approchant. **Sur 6-**, il se trouve dans ton établissement mais l'obtenir sera difficile.

☐ Tout le monde doit manger : quand tu veux savoir quelque chose sur quelqu'un d'important (d'après toi), lance dés+sexy. **Sur 10+**, poses 3 questions. **Sur 7-9**, poses 1 question.

☐ Comment va-t-il ? Que fait-il ?

☐ Qui connaît-il, aime-t-il et/ou à qui fait-il confiance ?

☐ Comment puis-je l'atteindre physiquement ou émotionnellement ?

☐ Qu'est-ce qui ou qui aime-t-il le plus ?

☐ Où ai-je le plus de chance de le rencontrer ?

Sur 6-, poses 1 question, mais il sait que tu t'intéresses à lui désormais.

☐ Vous n'avez aucun mobile : désigne quelqu'un qui pourrait boire, manger ou ingérer quelque chose que tu as touché. Si c'est un PNJ, lance dés+dur. Si c'est un PJ, lance dés+Hx. **Sur 10+**, il l'ingère et subit 4-dégâts (perforant) dans les prochaines 24 heures. **Sur 7-9**, il subit 2-dégâts (perforant). **Sur 6-**, plusieurs personnes, au choix du MC, l'ingère et tous subissent 3-dégâts (perforant).

Autres actions

Matos et troc

Équipement de départ

Tu débutes avec :

☐ ton établissement

☐ une vilaine lame, tel qu'un couteau de boucher ou de long ciseaux aiguisés (2-dégâts contact).

☐ du bric-à-brac valant 2-troc

☐ des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire valant 1-armure si tu le souhaites (détaille-le)

Établissement

Ton établissement a une attraction principale supportée par 2 attractions secondaires (comme un bar fourni des boissons auxquelles s’ajoutent de la musique et de la nourriture simple). Choisis 1 attraction principale et 2 attractions secondaires :

☐ nourriture de luxe

☐ spectacle

☐ café

☐ musique

☐ nourriture simple

☐ drogues

☐ mode

☐ jeux

☐ sports

☐ beaucoup de bouffe

☐ art

☐ théâtre (voir et jouer une pièce)

☐ sexe

☐ boissons

Pour l’atmosphère de ton établissement, choisis 3 ou 4 :*agité, intimiste, enfumé, plongé dans la pénombre, parfumé, gluant, de velours, fantasmatique, cuirré, avec des lumières, acoustique, anonyme, carnivore, espion, sanglant, complotiste, violent, nostalgique, pimenté, silencieux, luxueux, dénudé, d’une certaine retenue, d’oubli, douloureux, bizarre, sucré, à l’abri, crasseux, bruyant, dansant, relaxant, masqué, avec des fruits frais, en cage.*

Tes clients réguliers incluent ces 5 PNJ : Lamproie, Ba, Camo, Toyota et Yvres.

Qui est ton meilleur client régulier ?

Qui est ton pire client régulier ?

Ces 3 PNJ (au moins) sont **intéressés par ton établissement** : Been, Rolfball, Glams.

Qui veut en faire partie ?

À qui dois-tu ton établissement ?

Qui veut le voir disparaître ?

Pour la sécurité, choisis :

☐ un gang (3-dégâts gang petit 1-armure)

Ou choisis 2 :

☐ un fusil à pompe (3-dégâts proche recharge salissant)

☐ un videur qui connaît son affaire (2-dégâts 1-armure)

☐ du contreplaqué et du grillage (1-armure)

☐ des secrets, mots de passe, codes, signaux, entrées sur invitation uniquement, tickets d’entrée, etc.

☐ tout le monde est armé : ton équipe est un gang (2-dégâts gang petit 0-armure)

☐ un dédale de cul-de-sacs, retraits, cachettes et refuges

☐ un lieu mobile, toujours un nouveau lieu

Ton ÉQUIPE

Ton équipe peut être composée entièrement de PJ, avec leur accord, ou entièrement de PNJ, ou un mélange entre les deux. S’il y a des PNJ, esquisse-les, avec un nom et une description d’une ligne, avec le MC. Fais en sorte qu’ils correspondent à ton établissement.

Créer un maestro D'

1. Choisis ton nom

2. Choisis ton look

3. Choisis tes caracs

Choisis un profil :

- Cool+1, Dur-1, Sexy+2, Rusé=0, Zarb+1
- Cool=0, Dur+1, Sexy+2, Rusé+1, Zarb-1
- Cool-1, Dur+2, Sexy+2, Rusé=0, Zarb-1
- Cool=0, Dur=0, Sexy+2, Rusé+1, Zarb=0

4. Choisis tes actions

5. Choisis ton matos

6. Choisis tes Hx

Faites un tour de table pour présenter votre personnage par son nom, son look et son matos. Lors de l’introduction des autres personnages joueur, écris leur nom.

Après l’introduction, refaites un tour de table pour l’Hx et à ton tour, poses 1 ou toutes les 2 questions suivantes :

- Lequel d’entre vous est, d’après moi, le plus attirant ? Pour ce personnage, marque Hx+2.
- Lequel d’entre vous est mon préféré ? Pour ce personnage, marque Hx+3.

Pour tous les autres, marque Hx+1. C’est ton métier d’apprendre à connaître les gens.

Progression

Tu coches une bulle d’expérience quand :

- Tu lances une carac cochée
- Tu gagnes un Hx avec quelqu’un alors que son Hx sur ta feuille est à +3. Son Hx repasse à +1.
- Tu perds un Hx avec quelqu’un alors que son Hx sur ta feuille est à -3. Son Hx repasse à -1.

Lorsque la 5^e bulle est cochée, efface-les toutes et coche une option de progression.

Marchandage

Ton établissement pourvoit à tes besoins quotidiens, donc tant que celui-ci est ouvert tu n’as pas besoin de faire des dépenses pour maintenir ton style de vie au début d’une session.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : *n’importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une session de protection rapprochée par un individu violent ; la réparation d’un matos high-tech ; le coût du matériel nécessaire à une réanimation par un médecin; quelques sessions d’impôts à un seigneur de guerre ; quelques sessions d’entretien pièces et main-d’œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n’importe qui.*

Pour de la meilleurs came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N’espère pas aller faire tes courses sur le domaine d’un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternelle.

Nom :

Léa, Josué, Tai, Ethan, Bran, Jérémie, Ammanuel, Justin, Jessica, Élise, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Hélène, Lee, Kim, Adèle, Leone, Burdick, Olivier, Goldman, Marlan, Fauçi, Hossfield, Lemma, Morrell, Ozair, Robinson, Lemieux, Whitmont, Cullen, Spector

Look

Genre :
homme, femme, ambigu, transgressif

Physique :
gras, maigrelet, voluté, sec, courtaud, bizarre

Visage :
quelconque, mignon, ouvert, expressif

Regard :
qui louche, calme, dansant, nerveux, appréciateur

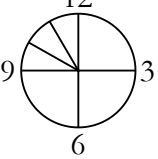
Vêtements :
pratiques et de bidouilleur, de récup et de technicien, vintage et de technicien, de mécano

Caracs

Carac	Actions	Cochée
COOL	agir face au danger	
DUR	agresser quelqu'un; agresser par surprise; se battre	
SEXY	séduire ou manipuler	
RUSÉ	faire le point; cerner quelqu'un	
ZARB	ouvrir son cerveau	

Dégâts

compteur



☐ stabilisé

Quand la vie devient insoutenable :

☐ reviens avec -1dur

☐ reviens avec +1zarb (max+3)

☐ crée un nouveau personnage

☐ meurs

Le machiniste

Hx

aider ou interférer;
fin de session

Spécial

Si tu as un moment d'intimité avec un autre personnage, il te parle comme si c'était un objet et que tu avais tiré un 10+, que tu aies pris les choses me parlent ou pas. L'autre joueur et le MC vont répondre à tes questions en se partageant le boulot. À part dans ce cas-là, cette action ne marche pas avec les gens, jamais, seulement avec les choses.

Progression

- expérience >> choisis :
- reçois +1cool (max cool+2)
 - reçois +1dur (max dur+2)
 - reçois +1rusé (max rusé+2)
 - reçois une nouvelle action de machiniste
 - reçois une nouvelle action de machiniste
 - reçois un gang (détaille-le) pour assurer la sécurité et commandement
 - ajoute 2 options pour ton atelier
 - ajoute une unité de soins intensifs à ton atelier pour bosser sur des gens
 - reçois une action d'un autre livret
 - reçois une action d'un autre livret

- Options débloquées après 5 progressions :
- reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3
 - mets ton personnage à la retraite, et crée un nouveau personnage à jouer
 - crée un second personnage à jouer, et maintenant tu en joues deux
 - change le livret de ton personnage
 - choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée
 - gagne la version avancée des 3 autres actions de base

Actions du machiniste

- Choisis deux actions :
- Les choses me parlent : dès que tu manipules ou que tu examines un objet intéressant, dés+zarb. Sur un succès, tu peux poser des questions au MC. Sur 10+, 3 questions. Sur 7-9, 1 question :
 - qui s'est servi de cet objet en dernier avant moi ?
 - qui a fabriqué ça ?
 - si quelqu'un a eu des émotions fortes près de cet objet, lesquelles ?
 - quels mots a-t-on prononcés récemment près de cet objet ?
 - qu'est-ce qu'on a fait à, ou avec cet objet récemment ?
 - qu'est-ce qui cloche dans cet objet et comment je peux l'arranger ?
 - Sur 6-, fais comme si tu avais ouvert ton cerveau au maelström et que tu avais raté le jet.
 - Comme un pressentiment : au début de la session, dés+zarb. Sur 10+, retiens 1 et +1. Sur 7-9, retiens 1. À tout moment, toi ou le MC pouvez dépenser ce que tu retiens pour être déjà sur place doté de tout ce qu'il faut et de tout ce que tu dois savoir, avec une explication crédible ou pas. Si tu as retenu 1 et +1, tu reçois +1 à ton prochain jet à partir de maintenant. Sur 6-, le MC retient 1 et peut le dépenser pour que tu sois déjà là mais coincé, pris au piège ou enfermé d'une façon ou d'une autre.
 - Toujours raison : quand un personnage vient te voir pour un conseil, annonce- lui ce que tu penses honnêtement être la meilleure marche à suivre. S'il suit ton conseil, il reçoit un +1 sur tous les jets concernant ce problème, et vous cochez une bulle d'expérience chacun.
 - La réalité perd des pièces : un de tes outils ou une de tes créations est particulièrement réceptif au maelström psychique (+auspice). Choisis lequel ou laisse le choix aux mains du MC qui te le révélera en cours de jeu.
 - Intense à faire peur : quand tu agis face au danger, quand tu surveilles les arrières d'un allié ou quand tu es l'appât, dés+zarb au lieu de dés+cool.
 - Introspection : tu reçois +1zarb (zarb+3).

Autres actions

Matos et troc

- Équipement de départ
- Tu débutes avec :
- ton atelier
 - 1 matos fait main ou 3 armes et/ou armures facilement trouvable.
 - du bric-à-brac valant 6-troc
 - des fringues qui collent à ton look (détaille-les)

Atelier

Décide de ce qu'il y a dans ton atelier. 3 éléments au choix :

- ☐ un garage
- ☐ une chambre noire
- ☐ une serre hydroponique
- ☐ des assistants qualifiés (Carna, Thuy et Pamming, par exemple)
- ☐ une casse pleine de pièces détachées
- ☐ un camion ou un van
- ☐ des merdouilles électroniques
- ☐ de quoi fabriquer des pièces de rechange
- ☐ du matériel radio
- ☐ un terrain d'essai
- ☐ une relique de l'Âge d'Or passé
- ☐ des pièges à con

Quand tu te retranches dans ton atelier et que tu te consacres à bricoler quelque chose ou à étudier un truc quelconque, décide quoi et dis-le au MC. Le MC te répondra «d'accord, pas de problème, mais...» puis entre 1 et 4 de ces trucs ci-dessous :

- ça va prendre des heures/des jours/des semaines/des mois de boulot
- tu vas devoir choper/construire/réparer/comprendre ____ avant
- tu vas avoir besoin de ____ pour te filer un coup de main
- ça va te coûter une tétrachiée de pièces détachées
- le mieux que tu puisses faire c'est une version merdique, faiblarde et bancale
- ça veut dire prendre de gros risques pour ton équipe et toi
- tu vas devoir ajouter ____ à ton atelier avant
- tu vas devoir tenter le coup plusieurs/des douzaines/des centaines de fois
- tu vas devoir démonter et récupérer les pièces de ____ pour le faire

Le MC peut les articuler avec un «et» ou se sentir magnanime et ajouter un «ou».

Une fois que tu as rempli tes prérequis, c'est bon, tu obtiens ce que tu voulais. Le MC lui donnera des caracs, ou une valeur marchande, ou n'importe quoi qui va bien.

MATOS FAIT MAIN

Créer un machiniste

1. Choisis ton nom

2. Choisis ton look

3. Choisis tes caracs

Choisis un profil :

- Cool-1, Dur=0, Sexy+1, Rusé+1, Zarb+2
- Cool=0, Dur-1, Sexy-1, Rusé+2, Zarb+2
- Cool+1, Dur-1, Sexy=0, Rusé+1, Zarb+2
- Cool+1, Dur+1, Sexy-1, Rusé=0, Zarb+2

4. Choisis tes actions

5. Choisis ton matos

6. Choisis tes Hx

Faites un tour de table pour présenter votre personnage par son nom, son look et son matos. Lors de l'introduction des autres personnages joueur, écris leur nom.

Après l'introduction, refaites un tour de table pour l'Hx et à ton tour, poses 1 ou toutes les 2 questions suivantes :

- Lesquels d'entre vous sont les plus bizarres ? Pour ces personnages, marques Hx+1.
- Lequel d'entre vous est potentiellement le plus gros problème ? Pour ce personnage, marques Hx+2.

Pour tous les autres, marques Hx-1. Tu as d'autres choses à faire et à apprendre.

Progression

Tu coches une bulle d'expérience quand :

- Tu lances une carac cochée
- Tu gagnes un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à +3. Son Hx repasse à +1.
- Tu perds un Hx avec quelqu'un alors que son Hx sur ta feuille est à -3. Son Hx repasse à -1.

Lorsque la 5° bulle est cochée, efface-les toutes et coche une option de progression.

Marchandage

Au début d'une session, dépenses 1- ou 2-troc selon le style de vie que tu mènes. Si tu ne peux pas ou ne veux pas, dis-le au MC et réponds à ses questions.

Si tu as besoin de te renflouer pendant une session, dis au MC que tu voudrais faire un petit boulot :

- Entretenir le matos délicat ou capricieux d'un riche PNJ.
- Réparer un matos high-tech d'un riche PNJ.
- Conduire des travaux de recherche pour un riche PNJ.
- Autres services négociés.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles :

une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une session de protection rapprochée par un individu violent ; quelques sessions d'embauche de main-d'œuvre pour du travail simple ; le coût du matériel nécessaire à une réanimation par un médecin ; quelques sessions d'impôts à un seigneur de guerre ; quelques sessions d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternelle.

Nom :

Octobre, Venus, Mercure, Dune, Pénombre, Héron, Mirabelle, Orchidée, Tempête, Crépuscule, Lame, Minuit, Parure, Gel, Pelouse, Juin, Verglas, Terne, Lavande, Épice, Gazelle, Lion, Paon, Grâce

Look

Genre :
bomme, femme, ambigu, transgressif, androgyne
Physique :
fin, tonique, gras, contre nature, jeune, sensuel
Visage :
frappant, doux, étrange, joli, superbe

Regard :
rieur, moqueur, ténébreux, sombre, troublé, paralysant, brillant, glacial
Vêtements :
provocants, m'as-tu-vu et de récup, de luxe, déviants, confortables

Caracs

Carac	Actions	Cochée
<div>COOL</div>	agir face au danger	<input type="checkbox"/>
<div>DUR</div>	agresser quelqu'un; agresser par surprise; se battre	<input type="checkbox"/>
<div>SEXY</div>	séduire ou manipuler	<input type="checkbox"/>
<div>RUSÉ</div>	faire le point; cerner quelqu'un	<input type="checkbox"/>
<div>ZARB</div>	ouvrir son cerveau	<input type="checkbox"/>

Dégâts

compteur

12

9

3

6

☐ stabilisé

Quand la vie devient insoutenable :

☐ reviens avec -1dur

☐ reviens avec +1zarb (max+3)

☐ crée un nouveau personnage

☐ meurs

L'envoûteur

Hx

aider ou interférer;
fin de session

Spécial

Si tu as un moment d'intimité avec un autre personnage, 1 au choix :

- Tu prends +1 pour ton prochain jet et lui aussi
- Tu prends +1 pour ton prochain jet, il prend -1
- Il doit te faire un cadeau valant au moins 1-troc
- Tu peux l'hypnotiser comme si tu avais tiré un 10+, même si tu n'as pas pris cette action-là

Progression

expérience

>> choisis :

☐ reçois +1cool (max cool+2)

☐ reçois +1cool (max cool+2)

☐ reçois +1dur (max dur+2)

☐ reçois +1rusé (max rusé+2)

☐ reçois une nouvelle action d'envoûteur

☐ reçois une nouvelle action d'envoûteur

☐ reçois un établissement (détaille-le)

☐ reçois des disciples (détaille-les) et Offrande

☐ reçois une action d'un autre livret

☐ reçois une action d'un autre livret

Options débloquées après 5 progressions :

☐ reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3

☐ mets ton personnage à la retraite, et crée un nouveau personnage à jouer

☐ crée un second personnage à jouer, et maintenant tu en joues deux

☐ change le livret de ton personnage

☐ choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée

☐ gagne la version avancée des 3 autres actions de base

Actions de l'envoûteur

Choisis deux actions :

☐ **A couper le souffle** : tu reçois +1sexy (sexy+3).

☐ **Perdu** : quand tu murmures le nom de quelqu'un dans le maelström psychique, dés+zarb. Sur une réussite, il vient à toi, avec une explication crédible ou pas. **Sur 10+**, tu reçois +1 à ton prochain jet contre lui. **Sur 6-**, le MC te pose 3 questions, réponds-y honnêtement.

☐ **De l'art et de la grâce** : quand tu pratiques ton art de prédilection — n'importe quelle activité culturelle ou forme d'expression — ou quand tu présentes tes oeuvres au public, dés+sexy. **Sur 10+**, dépense 3. **Sur 7-9**, dépense 1. Tu dépenses pour désigner un PNJ dans ton public et :

- il doit venir te rencontrer
- il doit faire appel à tes services
- il tombe amoureux de toi
- il doit te faire un cadeau
- il admire ton mécène

Sur 6-, tu ne gagnes rien mais tu ne perds rien non plus et tu ne risques rien. Tu as juste fait de l'excellent boulot.

☐ **Faire tourner les têtes** : quand tu enlèves un vêtement ou que tu le fais à quelqu'un d'autre, toutes les personnes qui regardent la scène sont incapables de faire autre chose que regarder. Tu as leur attention complète. Si tu veux, tu peux désigner quelqu'un qui n'est pas paralysé.

☐ **Hypnotique** : quand tu t'isoles un temps avec quelqu'un, il fait une fixation sur toi. Dés+sexy. **Sur 10+**, retiens 3. **Sur 7-9**, retiens 1. Ta cible peut dépenser ce que tu retiens, 1 pour 1, et :

- il te donne quelque chose que tu veux
- il devient tes yeux et tes oreilles
- il se bat pour te protéger
- il fait quelque chose que tu lui as demandé

Avec les PNJ, tant que tu retiens quelque chose contre eux ils ne peuvent pas agir contre toi. Avec un PJ, tu peux dépenser ce que tu retiens, 1 pour 1, pour qu'il soit:

- distrain en pensant à toi : il agit face au danger
- inspiré en pensant à toi : il chope +1 tout de suite

Sur 6-, la cible retient 2 contre toi, selon les mêmes conditions.

Autres actions

Matos et troc

Équipement de départ
Tu débutes avec :

- 1 arme stylée
- 2 matos de luxe
- du bric-à-brac valant 2-troc
- des fringues qui collent à ton look (détaille-le)

Matos de l’envoûteur

Armes stylées (1 au choix) :

- ☐ flingue dans la manche (2-dégâts proche recharge bruyant)
- ☐ dague ouvragée (2-dégâts contact précieux)
- ☐ couteaux dissimulés (2-dégâts contact infini)
- ☐ épée décorée (3-dégâts contact précieux)
- ☐ pistolet ancien (2-dégâts proche recharge bruyant précieux)

Matos de luxe (2 au choix) :

- ☐ monnaie ancienne (porté précieux)

avec un trou pour la porter comme bijou

- ☐ lunettes (porté précieux)

tu peux les mettre pour avoir +1rusé quand ta vue compte, mais si tu le fais, sans elles tu reçois -1rusé quand ta vue compte

- ☐ long manteau à tomber (porté précieux)

- ☐ tatouages spectaculaires (implanté)

- ☐ produits de beauté (appliqué précieux)

Savon, teintures, maquillage, crèmes et baumes : les utiliser te donne +1sexy pour ton prochain jet

- ☐ animal de compagnie (précieux vivant)

choisis et précise

Créer un envoûteur

1. Choisis ton nom

2. Choisis ton look

3. Choisis tes caracs

Choisis un profil :

- Cool+1, Dur-1, Sexy+2, Rusé+1, Zarb=0
- Cool=0, Dur=0, Sexy+2, Rusé=0, Zarb+1
- Cool-1, Dur=0, Sexy+2, Rusé+2, Zarb-1
- Cool+1, Dur+1, Sexy+2, Rusé+1, Zarb-2

4. Choisis tes actions

5. Choisis ton matos

6. Choisis tes Hx

Faites un tour de table pour présenter votre personnage par son nom, son look et son matos. Lors de l’introduction des autres personnages joueur, écris leur nom.

Après l’introduction, refaites un tour de table pour l’Hx et à ton tour, poses 1, 2 ou toutes les 3 questions suivantes :

- Lequel d’entre vous est mon ami ? Pour ce personnage, marques Hx+2.
- Lequel d’entre vous est mon amant ? Pour ce personnage, marques Hx+1.
- Lequel d’entre vous est amoureux de moi ? Pour ce personnage, marques Hx-1.

Pour tous les autres, marques Hx+1 ou Hx-1, comme tu le souhaites.

Progression

Tu coches une bulle d’expérience quand :

- Tu lances une carac cochée
- Tu gagnes un Hx avec quelqu’un alors que son Hx sur ta feuille est à +3. Son Hx repasse à +1.
- Tu perds un Hx avec quelqu’un alors que son Hx sur ta feuille est à -3. Son Hx repasse à -1.

Lorsque la 5^e bulle est cochée, efface-les toutes et coche une option de progression.

Marchandage

Au début d’une session, dépenses 1- ou 2-troc selon le style de vie que tu mènes. Si tu ne peux pas ou ne veux pas, dis-le au MC et réponds à ses questions.

Si tu as besoin de te renflouer pendant une session, dis au MC que tu voudrais faire un petit boulot :

- Se produire devant un public.
- Se produire devant une audience privée.
- Apparaître au côté d’un riche PNJ.
- Autres services négociés.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles :

une nuit de luxe en excellente compagnie ; n’importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une session de protection rapprochée par un individu violent ; la réparation d’un matos high-tech ; le coût du matériel nécessaire à une réanimation par un médecin; quelques sessions d’impôts à un seigneur de guerre ; quelques sessions d’entretien pièces et main-d’œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n’importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N’espère pas aller faire tes courses sur le domaine d’un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternelle.

Apocalypse World - Actions de base

Agir face au danger (dés+cool)

Quand tu **cherches à accomplir quelque chose malgré un danger** imminent ou que tu baisses la tête pour éviter les emmerdes, lance dés+cool. **Sur 10+**, tu y arrives. **Sur 7-9** tu cafouilles, tu hésites ou tu lambines : le MC va te proposer une issue foireuse, un choix difficile ou un prix à payer.

Agresser quelqu'un (dés + dur)

Quand tu **agresses ou menaces physiquement quelqu'un** lance dés+dur. **Sur 10+**, il doit choisir :

- te tenir tête et subir tes coups
 - plier et faire ce que tu demandes
- Sur 7-9**, il peut choisir 1 option à la place :
- foutre le camp sans traîner
 - se mettre à couvert
 - te filer quelque chose qu'il croit que tu veux ou te dire ce que tu veux savoir (ou ce que tu veux entendre)
 - faire marche arrière gentiment les mains en l'air

Agresser par surprise (dés+dur / rien)

Quand tu attaques quelqu'un qui ne soupçonne pas ta présence ou qui est sans défense, demande au MC si tu peux échouer. Si tu peux, traite cette action comme **agresser quelqu'un**, mais ta victime ne peut pas plier et faire ce que tu demandes. Si tu ne peux pas échouer, inflige tes dégâts.

Se battre

Quand tu es **en combat**, tu peux utiliser les actions de combat.

Séduire ou manipuler (dés+sexy)

Quand tu **tentes de séduire, manipuler, bluffer, mentir ou de faire ton beau parleur**, dis-lui ce que tu veux qu'il fasse, donne-lui une raison, et lance dés+sexy.

Pour un PNJ, **Sur 10+**, il fait ce que tu lui demandes, à moins que ou jusqu'à ce que la raison que tu lui as donnée soit caduque. **Sur 7-9**, il fait ce que tu lui demandes, mais il veut d'abord avoir une preuve concrète, une garantie que tu vas tenir ta parole.

Pour un PJ, **Sur 10+**, choisis les 2. **Sur 7-9**, choisis 1 :

- s'il le fait, il coche une bulle d'expérience
- s'il refuse, efface une de ces caracs cochées pour le reste de la session

Dans tous les cas, c'est le joueur du personnage qui décide de ce qu'il fera.

Aider ou interférer (dés+Hx)

Quand tu **aides ou interfères avec quelqu'un qui fait un jet de dés**, lance dés+Hx que tu as avec lui sur ta fiche. **Sur 10+**, il prend +2 (aide) ou -2 (interférence) là tout de suite. **Sur 7-9**, il prend +1 (aide) ou -1 (interférence) là tout de suite.

Faire le point (dés+rusé)

Quand tu **fais le point sur une situation tendue** ou que tu évalues tes options, lance dés+rusé. Sur un succès, tu peux poser des questions au MC. Si tu agis en prenant la réponse du MC en considération, tu reçois +1 au prochain jet. **Sur 10+**, tu peux poser 3 questions. **Sur 7-9**, 1 seule :

- quelle est ma meilleure échappatoire / entrée / manière de le contourner ?
- quel adversaire me semble le moins dangereux ?
- quel adversaire est mon plus gros problème ?
- à quoi devrais-je faire attention ?
- où se trouve réellement mon adversaire ?
- qui a l'avantage ici ?

Sur 6-, pose 1 question tout de même, mais attend toi au pire.

Cerner quelqu'un (dés+rusé)

Quand tu **essaies de cerner quelqu'un lors d'une situation tendue**, lance dés+rusé. **Sur 10+**, retiens 3. **Sur 7-9**, retiens 1. Pendant que tu discutes avec lui, tu peux dépenser 1 retenue pour poser une question :

- est-ce que ton personnage dit la vérité ?
- qu'est-ce que ton personnage ressent vraiment ?
- qu'est-ce que ton personnage a l'intention de faire ?
- qu'est-ce que ton personnage espère que je fasse ?
- comment est-ce que je peux convaincre ton personnage de ___ ?

Sur 6-, pose 1 question tout de même, mais attend toi au pire.

Ouvrir son cerveau (dés+zarb)

Quand tu **ouvres ton cerveau au maelström psychique**, dés+zarb. Sur un succès, le MC t'annonce quelque chose de nouveau et d'intéressant sur la situation telle qu'elle est, et va peut-être te poser une question ou deux : réponds-y. **Sur 10+**, le MC te donne des détails précis. **Sur 7-9**, le MC te donne juste une impression. Si tu sais déjà tout ce qu'il y a à savoir, le MC te le dira.

Style de vie et jobs

Au début d'une session, dépenses 1- ou 2-troc selon le style de vie que tu mènes. Si tu ne peux pas ou ne veux pas, dis-le au MC et réponds à ses questions.

Si tu as **besoin de te renflouer** pendant une session, dis au MC que tu voudrais faire un petit boulot.

Fin de session

A la fin de chaque session, choisis un personnage qui en sait plus sur toi qu'avant. S'il y en a plusieurs, choisis librement parmi eux. Dis à ce joueur d'ajouter +1 à son Hx avec toi sur sa fiche. Si ça l'amène à +4, il remet son Hx avec toi à +1 (et coche une bulle d'expérience dans la foulée). Si personne n'en sait plus sur toi, choisis un personnage qui ne te connaît pas aussi bien qu'il le croyait ou choisis un personnage librement. Dis à ce joueur de prendre -1 à son Hx avec toi sur sa fiche. Si ça l'amène à -3, il remet son Hx avec toi à 0 (et coche une bulle d'expérience dans la foulée).

Apocalypse World - Actions périphériques

Actions de dégâts & de soin

Quand tu **subis des dégâts**, lance dés+dégâts subis (après déduction de l'armure, si tu en portes). **Sur 10+**, le MC choisit 1 des options suivantes :

- Tu es hors combat : inconscient, prisonnier, désorienté ou en train de paniquer
- C'est pire que ça en avait l'air. Encaisse 1-dégât de plus.
- Choisis 2 sur la liste 7-9 ci-dessous.

Sur 7-9, le MC choisit 1 des options suivantes :

- Tu perds pied.
- Tu laisses échapper un truc que tu tiens.
- Tu perds la trace de quelqu'un ou quelque chose dont tu t'occupais.
- Tu passes à côté de quelque chose d'important.

Sur 6-, le MC peut quand même prendre une option sur la liste 7-9. S'il fait ça, c'est à la place d'une blessure que tu as encaissée : tu subis -1dégât.

Quand tu **infliges des dégâts au personnage d'un autre joueur**, l'autre personnage gagne +1Hx avec toi sur sa fiche pour chaque segment de dégât qu'il se mange. Si ça l'amène à Hx+4, il ramène son Hx avec toi à +1 et il coche une bulle d'expérience dans la foulée.

Quand tu **soignes les blessures du personnage d'un autre joueur**, tu gagnes +1Hx avec lui sur ta fiche pour chaque segment de dégât que tu lui soignes. Si ça t'amène à Hx+4, tu ramènes ton Hx à +1 et tu coches un bulle d'expérience dans la foulée.

Actions de marchandage

Quand tu **donnes 1-troc à quelqu'un avec une idée derrière la tête**, ça revient à manipuler quelqu'un et obtenir un 10+, le tout sans devoir jeter le moindre dé.

Quand tu **vas faire ton marché là où il y a de quoi**, que tu cherches quelque chose à acheter en particulier, et que t'es pas sûr que ça soit dispo, lance dés+vif. **Sur 10+**, en effet, tu mets la main dessus et tu peux l'acheter comme ça. **Sur 7-9**, le MC choisit 1 option dans la liste suivante :

- ça coûte 1-troc de plus que ce que tu croyais
- Ça n'est pas à vendre directement, mais tu trouves quelqu'un qui peut t'amener à quelqu'un d'autre qui le vend.
- Ça n'est pas à vendre directement, mais tu trouves quelqu'un qui l'a récemment vendu à quelqu'un d'autre. Peut-être te présentera-t-il cette personne.
- Ça n'est pas à vendre directement, mais tu trouves quelque chose de similaire. Est-ce que ça fera l'affaire ?

Sur 6-, le MC choisit 1 option et ça te coûte 1-troc de plus.

Quand tu **fais savoir que tu veux un truc et que tu arroses les gens pour que ça aille plus vite**, lance dés+troc dépensé (max 3-troc). Ça doit être un truc que tu peux avoir de cette façon. **Sur 10+**, on finit par te le filer et tu ne dois rien à personne. **Sur 7-9**, on finit par te le filer, ou en tout cas un truc qui y ressemble. **Sur 6-**, on finit par te le filer mais tu as une grosse dette envers quelqu'un.

Conseil

Quand tu peux aller voir quelqu'un pour un **conseil**, demande-lui ce qu'il pense être la meilleure chose à faire, et le MC te le dit. Si tu suis le conseil, prends +1 à tous les jets de dés que tu fais en le suivant. Si tu suis les conseils mais que malgré tout tu n'atteins pas ton objectif, coche une bulle d'expérience.

Auspice

Quand tu peux utiliser quelque chose comme **auspice**, lance dés+zarb. Sur un succès, tu peux au choix :

- passer à travers le maelström psychique et atteindre quelque chose ou quelqu'un qui y est lié
- isoler ou protéger quelque chose ou quelqu'un du maelström psychique
- isoler ou contenir un fragment du maelström psychique lui-même
- envoyer des informations dans le maelström psychique
- ouvrir une fenêtre sur le maelström psychique

De base, l'effet dure tant que tu le maintiens, il n'atteint le maelström que très superficiellement, il reste très restreint et il rend la réalité instable localement. **Sur 10+**, choisis 2 options, **sur 7-9**, choisis-en 1 seule parmi :

- l'effet reste (un petit temps) sans que tu doives le maintenir
- l'effet atteint le maelström plus profondément
- l'effet est plus étendu
- l'effet est stable, contenu et n'altère pas la réalité

Sur 6-, quoi qu'il se passe de pourri, ton antenne va prendre.

Changer les caracs cochées

début d'une session, ou à la fin si tu as oublié, n'importe qui peut demander de changer les caracs cochées. Quand quelqu'un le demande, faites-le. Faites un tour de table et procédez comme à la création du personnage : le joueur qui a le personnage avec le Hx le plus élevé coche une carac, le MC en coche une autre.

Apocalypse World - Actions de combat

Échanger coup pour coup

Quand vous **échangez coup pour coup**, les deux côtés infligent simultanément leurs dégâts et subissent les dégâts comme établi :

- Tu infliges les dégâts de ton arme, moins l'armure de ton ennemi.
- Tu subis les dégâts de l'arme de ton ennemi, moins ton armure.

Prendre par la force (dés+dur)

Quand tu tentes de **prendre quelque chose par la force**, échange coup pour coup, mais d'abord lance dés+dur.

Sur 10+, choisis 3. **Sur 7-9**, choisis 2. **Sur 6-**, choisis 1 parmi :

- Tu infliges de terribles dégâts (+1dégât).
- Tu encaisses peu de dégâts (-1dégât).
- Tu l'obtiens pour de bon.
- Tu impressionnes, effrayes ou désarçonne ton ennemi.

Variantes

- Pour **prendre d'assaut une position sécurisée**, fait ton lancer de dés pour prendre par la force, mais au lieu de choisir de l'obtenir pour de bon, tu peux choisir d'entrer de force dans la place forte.
- Pour une position ou conserver quelque chose, fait ton lancer de dés pour prendre par la force, mais au lieu de choisir de l'obtenir pour de bon, tu peux choisir d'en garder le contrôle.
- Pour **forcer le passage vers la sortie**, fait ton lancer de dés pour prendre par la force, mais au lieu de choisir de l'obtenir pour de bon, tu peux choisir de t'échapper.
- Pour **défendre quelqu'un d'une attaque**, fait ton lancer de dés pour prendre par la force, mais au lieu de choisir de l'obtenir pour de bon, tu peux choisir de le protéger des dégâts.

Combat en un contre un (dés+dur)

Quand tu **combats en un contre un**, pas de quartier, échanges coup pour coup, mais d'abord lance dés+dur. **Sur 10+**, choisis les deux. **Sur 7-9**, choisis 1. **Sur 6-**, ton adversaire choisit 1 contre toi :

- Tu infliges les dégâts de ton arme, moins l'armure de ton ennemi.
- Tu subis les dégâts de l'arme de ton ennemi, moins ton armure.

Après avoir échangé coup pour coup, tu peux choisir d'arrêter le combat. Si les deux adversaires préfèrent arrêter de se battre, le combat s'arrête. Si les deux adversaires veulent toujours se battre, le combat continue et tu dois faire cette action de nouveau. Si un seul d'entre vous préfère arrêter, celui-ci doit choisir entre fuir, abdiquer et s'en remettre à la pitié de son adversaire, ou continuer de combattre finalement.

Actions de tactique et support

Quand tu **fais un tir de couverture**, lance dés+dur. **Sur 10+**, choisis 3. **Sur 7-9**, choisis 2. **Sur 6-**, choisis 1 parmi :

- Tu fais un tir de couverture, ce qui permet à un autre personnage de se déplacer ou d'agir librement.
- Tu fais un tir d'appui, ce qui permet à un autre PJ d'obtenir +1choix à leur propre action de combat.
- Tu fais un tir de suppression, ce qui empêche un autre personnage de se déplacer ou d'agir librement. (Si c'est un PJ, il peut agir face au danger).
- Tu fais un tir opportuniste, ce qui inflige des dégâts (mais à -1dégât) sur un ennemi à portée.

Quand tu **surveilles les arrières d'un allié**, lance dés+cool. Sur un succès, si quelqu'un attaque ou interfère avec ton allié, tu l'attaques et infliges tes dégâts comme établi, et tu alertes ton allié. **Sur 10+**, choisis 1 :

- Tu infliges tes dégâts avant qu'il attaque ou interfère.
- Tu infliges de terribles dégâts (+1dégât)

Sur 6-, tu alertes ton allié mais ne parviens pas à attaquer ton ennemi.

Quand tu **fais attention à ce qui pourrait arriver**, lance dés+rusé. **Sur 10+**, retiens 3. **Sur 7-9**, retiens 2. **Sur 6-**, retiens 1. Pendant le combat, tu peux dépenser tes retenues, 1 pour 1, pour poser une question au MC sur ce qui arrive et choisir 1 :

- Dirige l'attention d'un PJ allié sur un ennemi. S'il fait une action de combat contre cet ennemi, il gagne +1choix pour cette action.
- Donne un/une ordre/instruction/suggestion à un PJ allié. S'il le fait, il gagne +1 sur chaque lancer de dés tant qu'il suit cet ordre.
- Dirige l'attention d'un allié sur un ennemi. S'il attaque cet ennemi, il inflige +1dégât.
- Dirige l'attention d'un allié sur un danger. Il prend -1dégât de ce danger.

Actions de ruse

Quand tu **es l'appât**, lance dés+cool. **Sur 10+**, choisis 2. **Sur 7-9**, choisis 1 :

- Tu attires ta proie dans le piège. Sinon, elle s'approche uniquement.
- Ta proie ne se doute de rien. Sinon elle est sur ses gardes.
- Tu ne t'exposes pas à des risques supplémentaires. Sinon, ta proie t'infligera +1dégât.

Sur 6-, le MC choisi 1 pour toi.

Quand tu **es le chat**, lance dés+cool. Sur un succès, tu attrapes ta proie. **Sur 10+**, tu l'a amenée où tu voulais. Désigne l'endroit. **Sur 7-9**, tu dois la suivre où elle veut aller. Elle dira où. **Sur 6-**, ta proie t'échappe.

Quand tu **es la souris**, lance dés+cool. **Sur 10+**, tu échappes à sa traque. **Sur 7-9**, le chasseur t'attrape mais après que tu l'ai amené où tu voulais. Désigne l'endroit. **Sur 6-**, le chasseur t'attrapes, le MC te dira où.

Quand on **est pas sûr que tu sois le chat ou la souris**, lance dés+rusé. Sur un succès, tu décides lequel tu es. **Sur 10+**, Tu gagnes, en plus, +1 à suivre. **Sur 6-**, tu es la souris.

Apocalypse World - Actions de guerre du bitume

Aborder un véhicule (dés+cool - écart de vitesse)

Pour **aborder un véhicule**, lance dés+cool moins sa vitesse. Pour aborder un véhicule depuis un autre véhicule, lance dés+cool moins la différence entre leur vitesse. **Sur 10+**, tu y es et ça avait l'air facile. Prends +1 à suivre. **Sur 7-9+**, tu y es, mais c'était juste. **Sur 6-**, le MC choisit : tu t'accroches de toutes tes forces ou tu es tombé.

Distancer un véhicule (dés+cool - écart de vitesse)

Quand tu **essaies de distancer un autre véhicule**, lance dés+cool modifié par l'écart de vitesse entre les deux véhicules. **Sur 10+**, tu le distances et lui échappes. **Sur 7-9+**, choisis 1 :

- Tu le distances et lui échappes, mais ton véhicule subit 1-dégât perforant comme tu y as été trop fort.
- Tu ne lui échappes pas, mais tu peux te planquer dans un endroit que tu choisis.
- Il te dépasse, mais il subit 1-dégât perforant pour avoir été poussé trop loin.

Sur 6-, ton adversaire choisit 1 contre toi.

Dépasser un autre véhicule (dés+cool + maniabilité)

Quand tu **essaies de dépasser un autre véhicule**, lance dés+cool plus la maniabilité de ton véhicule. **Sur 10+**, tu te retrouves à sa hauteur. **Sur 7-9+**, choisis 1 :

- Tu le dépasses, mais ton véhicule subit 1-dégât perforant comme tu y as été trop fort.
- Tu ne le dépasses pas, mais tu le conduis dans un endroit que tu choisis.
- Il te distance, mais il subit 1-dégât perforant pour avoir été poussé trop loin.

Sur 6-, ton adversaire choisit 1 contre toi.

Gérer les obstacles (dés+cool + maniabilité)

Quand tu dois **gérer des obstacles**, lance dés+cool plus la maniabilité de ton véhicule. **Sur 10+**, tu traverses tout ça sans encombres. **Sur 7-9+**, choisis 1 :

- Tu ralentis pour choisir la voie à suivre.
- Tu fonces et ton véhicule subit les dégâts comme établi.
- Tu laisses tomber et retourne en arrière ou cherches un autre chemin.

Sur 6-, ton adversaire choisit 1 pour toi. Les autres options ne peuvent être prises.

Charger un véhicule au coude à coude (dés+cool)

Quand tu dois **gérer des obstacles**, lance dés+cool. Sur un succès, tu le pousse sur le côté et inflige les véhicule-dégâts comme établi. **Sur 10+**, tu infliges véhicule-dégâts+1. **Sur 6-**, il te pousse sur le côté et inflige véhicule-dégât comme établi.

Création de véhicule

Créer un véhicule

Ta bagnole a par défaut vitesse=0, maniabilité=0, 0-armure et sa taille correspondant à son châssis.

Châssis

- moto (taille=0, 1 option de combat)
- petite voiture, buggy (taille=1, 2 options de combat)
- coupé, berline, jeep, pick-up, fourgon, limo, 4x4, tracteur (taille=2, 2 options de combat)
- semi, bus, ambulance, construction/utilitaire (taille=3, 2 options de combat)

Points forts (1 ou 2 au choix) : rapide, robuste, agressive, compacte, énorme, tout-terrain, nerveuse, spacieuse, endurante, facile d'entretien.

Apparences (1 ou 2 au choix) : élégante, vintage, comme neuve, puissante, excentrique, musclée, flashy, luxueuse, mignonne, artisanale, gladiateur de la route, criarde.

Faiblesse (1 au choix) : poussive, bruyante, manque de répondant, perd des pièces, rigide, capricieuse, consommatrice en carburant, pas fiable, suspensions trop souples.

Options de combat (dépend du châssis) : vitesse+1, maniabilité+1, taille+1, armure+1.

Créer un véhicule de combat

Créer un véhicule, puis choisir 2 parmi :

- +1 option de combat (vitesse+1, maniabilité+1, taille+1 ou armure+1)
- mitrailleuses (3-dégât proche/loin zone salissant)
- lance-grenades (4-dégât proche zone salissant)
- pare-choc à pointes (+1-dégât si utilisé comme arme)
- mitrailleuse calibre 50 (5-dégât loin zone salissant)
- plateforme ou harnais d'abordage (+1 pour aborder un véhicule depuis celui-ci)

Apocalypse World - Règles des dégâts - 01/02

Dégâts

Les **dégâts comme établi** sont égaux aux dégâts de l’arme de l’attaquant moins l’armure du défenseur.

Quand tu subis des dégâts, fait l’action subir des dégâts.

Échanger coup pour coup

Quand vous **échangez coup pour coup**, les deux côtés infligent simultanément leurs dégâts et subissent les dégâts comme établi :

- Tu infliges les dégâts de ton arme, moins l’armure de ton ennemi.
- Tu subis les dégâts de l’arme de ton ennemi, moins ton armure.

Degré de douleur

Pour chaque 1-dégât que tu subis, marque un segment de ton compteur de dégâts. Commence par le segment entre 12:00 et 3:00 et continue dans le sens horaire.

Les 3 segments avant 9:00 sont presque bénins, les 3 segments après 9:00 sont plus graves. Si tu coches le dernier segment, entre 11:00 et 12:00, ta vie est devenue insoutenable.

Avant 6:00, les dégâts vont guérir avec le temps. Entre 6:00 et 9:00, les dégâts ne se résorbent pas tous seul mais ne s’aggravent pas non plus. Après 9:00, les dégâts s’aggravent d’eux-mêmes si tu n’es pas stabilisé.

Quand la vie devient insoutenable :

- reviens avec -1dur
- reviens avec +1zarb (max+3)
- crée un nouveau personnage
- meurs

Quand un PNJ subit des dégâts

1-dégât : blessures superficielles, douleur, contusions, peur si le PNJ est du genre à craindre la douleur.

2-dégât : blessures, inconscience, douleur aiguë, fractures, état de choc. Probablement mortel, parfois sur le coup.

3-dégât : je lui donne une chance sur deux de s’en tirer. Sinon, de terribles blessures, état de choc, mort imminente.

4-dégât : la plupart du temps mortel sur le coup, mais parfois le pauvre bâtard attend sa mort venir en perdant des bouts.

5-dégât et plus : mortel et laisse le corps en morceaux.

Utiliser un gang comme une arme

Quand tu as un gang, tu peux **agresser quelqu’un, agresser quelqu’un par surprise, ou faire des actions de combat**, en utilisant ton gang comme une arme. Dans ce cas, lance les dés et fait tes choix, mais c’est le gang qui inflige et subit les dégâts, pas toi.

Un gang **inflige et subit des dégâts comme établi** : il inflige des dégâts égale à ses dégâts, moins l’armure de l’adversaire, et il subit des dégâts égaux aux dégâts de l’adversaire moins sa propre armure. Dégâts = arme – armure.

- Quand il y a une **différence de taille** entre les groupes qui se battent, le plus gros des deux inflige +1dégât et gagne +1armure pour chaque niveau d’écart de taille :
- Contre une personne seule, un petit gang inflige +1dégât et gagne +1armure. Un gang moyen inflige +2dégât et gagne +2armure. Un grand gang inflige +3dégât et gagne +3armure.
 - Contre un petit gang, un gang moyen inflige +1dégât et gagne +1armure. Un grand gang inflige +2dégât et gagne +2armure.
 - Contre un gang moyen, un grand gang inflige +1dégât et gagne +1armure.

Quand un gang subit des dégâts

1-dégât : quelques blessés, un ou deux gravement, pas de pertes.

2-dégâts : pas mal de blessés, plusieurs gravement, une perte ou deux.

3-dégâts : la plupart blessés, pas mal gravement, plusieurs pertes.

4-dégâts : la plupart blessés gravement, pas mal de pertes.

5-dégâts et plus : la plupart morts, quelques survivants.

Le gang tient bon ?

Quand le gang a à sa tête un chef solide qui les accompagne, le gang tient bon tant qu’il subit jusqu’à 4-dégâts. Si le chef est mou ou absent, le gang tient bon tant qu’il subit jusqu’à 3-dégâts. Si le chef est mou et absent, il tient peut-être jusqu’à subir 1- ou 2-dégâts. Sans chef à sa tête, le gang tient bon s’il subit 1-dégât, mais pas plus.

Un chef de gang peut imposer à son gang de tenir bon en imposant sa volonté s’il a mâle alpha, ou en lui donnant l’ordre de maintenir l’ordre et la discipline s’il a commandement. Sans une de ces deux actions, on utilise les règles ci-dessus, idem pour les PNJ.

Les PJ en tant que membres d’un gang ?

Si le PJ fait partie du gang qui subit des dégâts, ce qu’il subit dépend de son rôle dans le gang. Si c’est le chef ou s’il est à l’avant ou attire l’attention, il subit autant de dégâts que le gang. S’il suit juste le mouvement ou s’il essaie de couvrir ses miches et de rester à l’arrière, il subit -1dégât.

Apocalypse World - Règles des dégâts - 02/02

Utiliser un véhicule comme une arme

Quand tu te trouves derrière un volant, tu peux **agresser quelqu'un, agresser quelqu'un par surprise, ou faire une action de combat**, en utilisant ton véhicule comme une arme. Dans ce cas, lance les dés et fait tes choix, mais c'est le véhicule qui inflige et subit les dégâts, pas toi.

Contre une personne :

- Heurter la personne inflige 2-dégât (perforant).
- Heurter la personne de plein fouet inflige 3-dégât (perforant) plus taille du véhicule.

Contre un autre véhicule :

- Heurter le véhicule lui inflige véhicule-dégât.
- Heurter de plein fouet le véhicule lui inflige 3-dégât (perforant) plus taille du véhicule attaquant moins taille du véhicule cible moins armure du véhicule cible. Traiter les dégâts 0-dégât et moins comme des véhicule-dégât.
- Quand tu peux percuter un véhicule sur le côté, tu infliges les dégâts d'un coup de plein fouet (3-dégât + taille – armure adverse – taille adverse).

Contre un bâtiment ou une structure :

- Heurter la structure lui inflige 2-dégât.
- Heurter de plein fouet le véhicule lui inflige 3-dégât + taille du véhicule attaquant – armure de la structure.

Quand un véhicule subit des dégâts

Les véhicules subissent les dégâts normaux des balles, explosions, heurts de plein fouet d'autres véhicules, ou des véhicule-dégât des heurts d'autres véhicules.

Quand un véhicule subit des dégâts normaux, des dégâts sont appliqués au véhicule et à ses passagers.

1-dégât : dégâts cosmétiques. Impacts de balles, bris de glace, fumée. **0-dégât peut passer à travers** et toucher les passagers.

2-dégât : dégâts inquiétants. Fuite de carburant, pneu crevé, ratés du moteur, problèmes avec la direction, les freins ou l'accélérateur. **1-dégât peut passer à travers** et toucher les passagers.

3-dégât : dégâts graves. Tout foire à gauche et à droite, mais tu peux réparer sur le terrain. **2-dégât peuvent passer à travers** et toucher les passagers.

4-dégât : déclassé. Plus rien ne marche, tu peux réparer si tu arrives à le traîner au garage, ou tu peux récupérer quelques pièces dessus. **3-dégât peuvent passer à travers** et toucher les passagers.

5-dégât et plus : destruction totale. **Les dégâts sont infligés aux passagers au complet**, et ils peuvent manger plus grave si le véhicule explose ou s'écrase.

Le MC décide si des dégâts sont infligés aux passagers selon les circonstances.

Véhicule-dégât

Les **véhicule-dégât infligés comme établi** sont égaux à taille du véhicule attaquant moins, au choix de la cible, la taille ou la maniabilité du véhicule cible.

Quand tu **subis des véhicule-dégât**, lance dés+véhicule-dégât subit. **Sur 10+**, tu perds le contrôle de ton véhicule et l'attaquant choisit 1 :

- Tu t'écrases quelque part.
- Tu dérapes.
- Choisis 2 de la liste 7-9.

Sur 7-9, tu n'as d'autre choix que de faire une embardée. L'attaquant choisit 1 :

- Tu cèdes du terrain.
- Tu es éjecté de la course, ou forcer à prendre un autre chemin.
- Ta boîte de vitesse en prend un coup. Ton véhicule prend 1-dégât perforant.

Sur 6-, tu fais une embardée, mais tu te rétablis sans désavantages.

Quand un bâtiment subit des dégâts

Les dégâts subis par les bâtiments et autres structures ne sont pas cumulatifs. Il n'est donc pas nécessaire de faire un compteur de dégâts pour les bâtiments. Tirer 3 fois au fusil à pompe pour 3-dégât ne va pas s'additionner pour faire un total de 9-dégât et faire s'écrouler le bâtiment.

Quand un bâtiment ou une structure subit des dégâts

1-dégât – 3-dégât : dégâts cosmétiques. Impacts de balles, bris de glace, traces de brûlure. **0-dégât peut passer à travers** et toucher les occupants.

4-dégât – 6-dégât : dégâts inquiétants. Plein de trous ou de large trous dans la structure, pas une vitre en un seul morceau, incendie. **2-dégât peut passer à travers** et toucher les occupants.

7-dégât – 8-dégât : dégâts graves. Murs ou piliers porteurs qui commencent à s'affaisser, effondrement partiel, fournaises. **4-dégât peut passer à travers** et toucher les occupants. Davantage de dégâts structurels pourront provoquer l'effondrement total du bâtiment.

9-dégât et plus : destruction totale. **Les dégâts sont infligés aux occupants au complet**, et ils peuvent manger plus grave si le bâtiment ou la structure s'effondre.

Le MC décide si des dégâts sont infligés aux occupants d'un bâtiment selon les circonstances. Ne restez pas près des fenêtres !