

A person is shown from the waist up, wearing a red gas mask with a circular filter and a black corrugated hose. They are holding a small, dark, cylindrical object in their hands. The background is dark with a faint, glowing orange and yellow flame-like pattern. The text "D. VINCENT BAKER" is written in a small, white, sans-serif font above the title "APOCALYPSE WORLD", which is in a large, white, distressed, stencil-like font.

D. VINCENT BAKER
**APOCALYPSE
WORLD**

APOCALYPSE WORLD

67.

484



Auteur : D. Vincent Baker

Illustrations : D. Vincent Baker avec l'aide de stock photos par Dreamstime et Istockphoto

Couverture de Ivan Blitznetsov via Dreamstime.

Traduction et Maquette : Gregory Pogorzelski

Relecture : Jérôme Bouscaut, Laurent Devernay, Ludovic Papaïs, Laure Valentin

© 2K+10 D. Vincent Baker

©2012 La Boite à Heuhh pour cette version française

Droits gérés par Shadow di Michele Gelli (Italie)

Imprimé par Digital Print Rimini - Dépôt légal septembre 2012

TABLE DES MATIERES

POUR TOUT LE MONDE

Les bases	6
Les actions	19
Les livrets de personnage	27
Création de personnage	96

POUR LE MC

Le maître de cérémonies	108
La première partie	124
Les fronts	136
Actions en chaîne	152

EN DÉTAIL

Dégâts et soins	161
Améliorations	180
Les actions de base	192
Les actions des personnages	218
Le matos	240

...ET PLUS

Perversités techniques	274
Ludographie	296
Index	304







LA FIN DU MONDE

Personne ne se souvient du comment ni du pourquoi. Peut-être que personne n'a jamais vraiment su. Les plus vieux survivants en ont quelques souvenirs d'enfance : les villes en feu, la société sombrant dans le chaos, des familles entières fuyant dans la panique, quand le ciel en feu rendait le cœur de la nuit rouge sang comme un coucher de soleil. À présent plus rien n'est pareil. Regarde autour de toi : définitivement plus pareil. Tu peux aussi fermer les yeux : comme un bruit de fond, quelque chose hurle sans arrêt, plein de haine et de terreur. Et il n'y aucun moyen d'échapper à ce maelström psychique.



L'ANGE GARDIEN

Quand tu es couché dans la poussière de la fin du monde avec tes tripes un peu partout, qui pries-tu ? Les dieux ? Partis sans laisser d'adresse. Tes bien-aimés camarades ? Tous des enculés, tu n'en serais pas là sans eux. Ta très chère maman ? Elle est adorable, mais elle ne peut pas te remettre les intestins dans le bide de manière à ce qu'ils y restent. Non, tu pries pour qu'un gamin adroit ou qu'un vétérán ou que *n'importe qui d'autre* se pointe ici avec un branle-cœur, de quoi suturer et un plein bidon de morphine. Et quand ce n'importe qui arrive, c'est *lui* ton ange gardien.



LES BASES



L'ARRANGEUR

C'est la fin du monde et on fait avec ce qu'on a, hein ? Et ce que l'on a, c'est d'un côté Dremmer et Balloches, un seigneur de guerre esclavagiste et son salopard de bras droit, qui pillent tout ce qui passe près de leur forteresse de béton et d'acier. De l'autre côté, on a un village sur péniches qui fait des allers-retours sur le fleuve pollué en attendant de crever d'une maladie ou d'une autre. Un peu plus bas, on a le Phare, une secte de tarés qui jeûnent dans leur tour perchée en haut des plaines de ruines carbonisées.

Et toi, tu cherches juste à faire ton chemin et à avoir un peu la paix - mais tu dois bien faire avec ce que tu as. C'est pas vraiment la joie.

LA BEAUTÉ FATALE

Même dans un décor aussi mortel que la fin du monde, une beauté fatale c'est un peu, hmm... Tu sais que tu devrais baisser les yeux et passer ton chemin, mais pas moyen. C'est comme les lampes bleues qui font ce bruit, tu vois ? Les regarder c'est tomber amoureux, ou tu en as l'impression, et quand tu t'approches trop c'est un zillion de volts qui te brûlent les ailes comme si c'était du papier.

Mortel.





LE BIKER

À la fin du monde, c'est clair, on manque de tout. De bouffe mangeable, d'eau potable, de sécurité, de lumière, d'électricité, d'enfants, d'espoir.

Bizarrement, il y a deux trucs dont on ne manque pas : de l'essence et des balles. Quand la fin est venue, faut croire que les blaireaux de l'Âge d'Or en ont eu moins besoin que nous.

Et voilà, biker. Tout ce qu'il te faut.

LE CÉPHALE

Les céphales : les médiums défoncés au maelström, les tordus télépathes de la fin du monde. Ils contrôlent ton cerveau, tirent les ficelles, te glacent le sang, n'ont pas d'âme et leur regard est éteint. Ils restent dans ton angle mort et murmurent dans ta tête sans te quitter des yeux. Ils te voilent le regard et t'arrachent tes secrets.

C'est le genre d'accessoire de goût que tout village digne de ce nom se doit de posséder.



LE CHIEN DE GUERRE

La fin du monde c'est sale, moche et violent. Plus de loi, plus de société, tout s'est écroulé. Ce qui t'appartient ? C'est à toi parce que tu t'y accroches. La paix ? C'est du passé. Si tu veux te protéger, creuse-toi un trou à mains nues dans le béton et l'acier, et défends-le par le sang et les armes.

Parfois, la solution la plus simple est la meilleure.

L'ENVOÛTEUR

Même dans la crasse de la fin du monde, on trouve encore de la bouffe qui ne soit pas mortelle, de la musique qui change des cris d'animaux, des sentiments autres que la peur, des corps qui ne soient pas juste de la viande attendrie, des coucherries qui ne puent pas le désespoir, des danses qui sonnent vrai. Il y a des moments qui sont plus vrais que la crasse, la boue et le sang. On peut encore trouver quelque chose de beau dans ce monde pourri.

Où ça ? Chez l'envoûteur. Est-ce qu'il partage ? Ça dépend de combien tu payes.



LE MACHINISTE

À la fin du monde, il n'y a qu'une chose dont on peut être certain. Tout tombe en ruine.

LE PASSEUR

Quand la fin est arrivée, les infrastructures de l'Âge d'Or sont tombées en ruines. Les routes se sont fendues. Les voies de communication se sont rompues. Les villes, coupées du monde, ont explosé comme une fourmilière mise à jour, puis ont brûlé, puis se sont écroulées. Quelques-uns s'en souviennent encore : partout à l'horizon, les lumières vacillantes de la civilisation en flammes à faire pâlir les étoiles et la lune, des nuages noirs à masquer le soleil. À la fin du monde l'horizon est sombre et aucune route ne mène à lui.





LE PROPHÈTE

Ça devrait te sauter à la gueule : les dieux nous ont abandonnés à la fin du monde. Si ça se trouve, pendant l'Âge d'Or, avec ses «une nation avec Dieu» et «en Dieu nous croyons», les dieux existaient vraiment. J'en sais foutre rien. Tout ce que je sais, c'est qu'à présent ils sont loin, très loin. J'ai une théorie : ces tarés, ces prophètes ravagés du cerveau qui rassemblent les foules, quand ils évoquent les dieux, ce dont ils parlent vraiment c'est des restes de l'explosion psychique de haine et de désespoir qui a donné naissance à la fin du monde. Mon pote, c'est ça notre créateur.

LE TAULIER

C'est la fin du monde, finie la société, finis les gouvernements. Quand les tauliers régnaient sur des continents entiers, quand ils se faisaient la guerre d'un bout à l'autre du globe et pas seulement d'un coin à l'autre du tas de cendre, quand les armées comptaient des centaines de milliers d'hommes et qu'elles avaient des putain de bateaux pour mettre leurs avions dessus, c'était ça, l'Âge d'Or des légendes. De nos jours, n'importe qui avec un bloc de béton et une bande de chiens de guerre peut décider d'être le taulier. Qui va dire le contraire dans le coin ?



LES BASES

AVANT DE JOUER

Réunis trois joueurs ou plus, toi compris. Désigne un joueur qui sera le Maître de Cérémonie (ou MC). Comme ce bouquin est celui du MC, à partir de maintenant je vais te tutoyer.

Comme le jeu dure un bon paquet de séances, prends des potes qui ont du temps pour jouer. Selon moi, le jeu révèle vraiment tout son piquant après quatre ou cinq parties, et ça peut durer plus longtemps.

Imprime et prépare les livrets de personnage, un de chaque. Fais-les passer aux joueurs. Ils doivent en choisir un chacun, et il ne peut pas y avoir de doublons.

Imprime aussi tes aides de jeu : un livret de première partie et un livret de MC. Tu peux aussi imprimer quelques livrets de fronts, mais tu n'en auras pas besoin tout de suite. Les fronts servent à préparer tes parties : tu n'en auras besoin qu'après la première séance (un peu comme dans : « On est attaqué sur trois fronts différents, on est niqué ! »).

Vous aurez aussi besoin de papier, de crayons et de quelques dés à six faces, au moins deux.

LA CONVERSATION

Tu sais sûrement déjà comment marche une partie de jeu de rôle : c'est une conversation. Les joueurs et toi parlez à tour de rôle et vous discutez de vos personnages vaquant à leurs affaires dans toutes sortes de situations fictives. Comme dans toute conversation, on parle chacun son tour, mais ce n'est pas vraiment comme des *vrais* tours, hein ? Parfois on se coupe la parole, on parle en même temps, on échange des idées, on prend toute la place. Et c'est très bien comme ça.

Tout ce que font ces règles, c'est gérer cette conversation. Elles entrent en jeu quand on dit quelque chose de précis et elles limitent ce que l'on pourra dire après. Logique, non ?

LES ACTIONS

Ce «quelque chose de précis» qui fait entrer les règles en jeu s'appellent **les actions**.

Tous les personnages ont accès à toutes les actions de base. De plus, chaque livret contient une liste d'actions spéciales accessibles uniquement à ce type de personnage. Tes fronts peuvent aussi avoir leurs propres actions. Quand un joueur dit que son personnage fait un truc qui compte comme une action, on lance les dés et on ne les lance que dans ce cas-là.

La règle des actions c'est : **quand on le fait, on le fait**. Pour pouvoir faire une action et lancer les dés, le personnage doit faire quelque chose qui compte comme l'action qu'il veut faire. De même, dès que le personnage fait quelque chose qui compte comme une action, c'est une action et le joueur doit lancer les dés. D'habitude, c'est assez clair : « Merde, on va dire que je rampe hors de là. J'essaie de garder la tête baissée. J'agis face au danger, c'est ça ? — Bingo. » Mais il y a deux cas où ce n'est pas clair et c'est ton travail de MC de t'occuper de ça.

Le premier cas : quand un joueur annonce simplement que son personnage fait une action sans donner plus de détails. Par exemple : « Je l'agresse. » Ta réponse doit être : « Cool, qu'est-ce que tu fais ? » « Je prends la radio par la force. — Cool, comment tu fais ? » « J'essaie de le séduire. — Cool, comment tu t'y prends ? »

Le second cas : quand ce qu'un joueur décrit compte comme une action, mais qu'il ne s'en rend pas compte ou n'a pas envie de faire cette action à proprement parler. Par exemple : « Je le pousse hors de mon chemin. » Ta réponse doit être : « Cool, tu l'agresses, alors ? » « Je fais la moue. "Bon, si tu ne m'aimes pas vraiment..." — Cool, tu essaies de le manipuler ? » « Je me force un passage entre le tracteur et le mur pour qu'ils ne me repèrent pas. — Cool, tu agis face au danger ? »

Tu ne poses pas la question pour permettre au joueur de ne pas lancer les dés, mais pour lui donner une chance de faire marche arrière si le joueur n'a pas vraiment envie de faire cette action-là. Bon : « Oh ! Non, non, s'il est vraiment en train de me bloquer le passage, rien à foutre, je fais demi-tour. » Pas bon : « Ben non, je veux juste qu'il me laisse passer, je veux pas lancer les dés. » La règle des actions c'est **quand on le fait, on le fait**, alors tu lances les dés.

Super. Maintenant, jette un coup d'œil à la liste des actions. Chaque action dit quelle carac le joueur doit ajouter à ses dés. Pour lancer les dés+une carac, le joueur lance 2 dés, fait le total et ajoute la carac. Si le total est de 6 ou moins, c'est un échec. Si c'est 7 ou plus, c'est un succès. 7-9 c'est un succès mitigé. 10+ c'est un franc succès.

Chaque action explique ce qui arrive sur un succès, 7-9 ou 10+, tu n'as qu'à suivre les instructions. Quelques-unes expliquent ce qui arrive sur un échec, tu n'as qu'à faire pareil. Pour les autres, contente-toi de dire à tes joueurs : « Sur un échec, je raconte ce qui arrive. » Si tu veux, histoire d'éviter les mauvaises surprises pendant la partie, tu peux ajouter : « ... et promis, vous n'allez pas aimer. »

Parfois, tu tomberas sur quelque chose comme "+1 au prochain jet" ou "-1 à tous tes jets jusqu'à..." ou quelque chose dans le genre. Les +1 et -1 au prochain jet veulent simplement dire que tu ajoutes ou que tu retires 1 à ton prochain jet. Les +1 ou -1 à tous tes jets signifient que tu ajoutes ou retires 1 à tous tes jets de dés jusqu'à ce que la condition prenne fin.

Chaque personnage a aussi une action spéciale (ou "son spécial", tout simplement) qui entre en jeu quand le personnage couche avec quelqu'un. La plupart des actions spéciales ne marchent que si tu couches avec le personnage d'un autre joueur, et pas avec n'importe qui, même si quelques actions spéciales marchent avec n'importe qui. Va voir au chapitre des actions pour une description complète : les actions de base se trouvent p. 192 et les actions des personnages p. 218.

LES CARACS

Les caracs sont :

- **Cool** : bon sous pression, rationnel, réfléchi, calme, calculateur, détaché.
- **Dur** : insensible, violent, agressif, déterminé, méchant, solide physiquement et mentalement.
- **Sexy** : salement chaud, attirant, subtil, gracieux, canon, beau, charismatique, excitant.
- **Rusé** : malin, intelligent, éveillé, curieux, attentif, éduqué, talentueux, entraîné.
- **Zarb** : tordu, médium, génial, dérangent, chanceux, étrange, prophétique, mystique.
- **Hx** : l'historique (comme Rx veut dire prescription et Dx veut dire diagnostic) [il s'agit de terminologie médicale, de la sténo de salle d'urgence, NdT], l'histoire qu'on a avec quelqu'un, à quel point deux personnages se connaissent. Ça ne veut pas dire qu'ils s'apprécient, seulement qu'ils se connaissent. L'Hx est asymétrique : mon personnage peut bien connaître le tien, avec Hx+2, et le tien peut ne pas en savoir lourd sur le mien, avec Hx-1.

COOL	agir face au danger ☐ cochée
DUR	agresser ; prendre de force ☐ cochée
SEXY	séduire ou manipuler ☐ cochée
RUSÉ	faire le point ; cerner qq'un ☐ cochée
ZARB	ouvrir son cerveau ☐ cochée
HX	aider ou interférer

Le maximum pour chaque carac c'est +3, et le minimum c'est -3. La plupart du temps, une carac navigue entre -1 et +2.

Notation : cool-2 veut dire que ton cool est de -2 ; zarb=0 veut dire que ton zarb est de 0 ; Hx+1 veut dire que ton Hx (avec quelqu'un) est de +1. Les règles parlent de modifier tes caracs et, dans ce cas, le modificateur apparaît avant le nom : +1cool veut dire ajoute 1 à ton cool ; -2zarb veut dire retire 2 à ton zarb.

Chaque joueur coche 2 caracs à son personnage : une choisie par un autre joueur et une choisie par toi, le MC. Le développement du personnage dans le temps dépend des caracs cochées. Pour plus de détails, voir le chapitre sur la création de personnage, p. 105, et celui sur l'évolution des personnages, p. 180.

MATOS ET AUTRES MERDOUILLES

Tous ces personnages ont leur propre assortiment de matos et autres merdouilles, comme un domaine, un gang, des jobs, des suivants, une équipe, un atelier, des flingues ou d'autres trucs plus spécialisés.

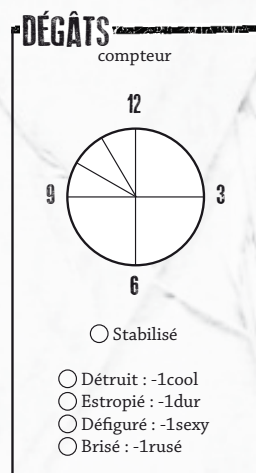
La plupart des objets importants, que ce soit du matos ou d'autres merdouilles, ont une petite liste de mots-clés, comme *magnum* (3-dégât proche recharge bruyant) ou *disciples* (offrande+2 surplus : 1-troc auspice besoin : jugement sauvagerie). Ces mots-clés fonctionnent de trois façons différentes. Certains sont simplement mécaniques, comme 3-dégât, offrande+2, surplus ou besoin. D'autres déterminent les circonstances durant lesquelles le truc peut être utile, comme *proche* ou *recharge*. D'autres te donnent des trucs à dire, toi le MC, quand le personnage l'utilise, comme *bruyant*, *auspice*, *jugement* ou *sauvagerie*.

Voir le chapitre sur le matos, p. 240, pour une description complète.

DÉGÂTS ET SOINS

Quand un personnage est blessé, le joueur coche des segments de son horloge de blessure. Coche un segment complet pour chaque 1-dégât, en commençant par le segment entre 12:00 et 3:00.

Les dégâts antérieurs à 6:00 se soignent tout seuls avec du temps. Les dégâts au-delà de 9:00 empirent avec le temps, sauf s'ils sont stabilisés. Si le joueur marque le segment entre 11:00 et 12:00, ça signifie que le personnage est mort mais qu'on peut le réanimer. Tout dégât encaissé après 12:00 veut dire que le personnage est mort pour de bon.



La plupart du temps, quand un personnage prend des dégâts, il en prend autant que les dégâts de l'arme, l'attaque ou l'accident, moins les points de l'armure que le personnage porte. C'est ce qu'on appelle *les dégâts établis*.

Au lieu de prendre des dégâts, un joueur peut parfois choisir de prendre un handicap à la place. Les handicaps sont permanents.

Pour soigner ou stabiliser quelqu'un, c'est un Ange Gardien qu'il lui faut.

Voir au chapitre sur dégâts et soins, p. 162, pour les règles complètes.

AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Un joueur marque de l'expérience — il coche une de ces petites bulles d'expérience sur sa feuille de personnage — quand un des trois trucs suivants se produit pendant la partie :

PROGRESSION
expérience ○○○○ ⊕ progression

premièrement, quand le joueur utilise une de ses caracs cochées ; deuxièmement, quand son Hx avec quelqu'un arrive à +4 ou -4 ; troisièmement, quand une action lui dit de le faire.

Quand un joueur coche sa cinquième bulle d'expérience, il améliore son personnage. À la fin de chaque livret, il y a une liste d'améliorations pour le personnage : on peut choisir une nouvelle action, parfois choper un gang ou un domaine ou un truc du genre, améliorer ses caracs, des choses comme ça. Quand on progresse, on efface toutes ses bulles d'expérience et on recommence à zéro.

Une fois qu'un personnage a progressé 5 fois, tu peux lui proposer de nouvelles options. Voir un avenir incertain, p. 184, pour plus de détails.

POURQUOI JOUER ?

Un : parce que les personnages sont chauds comme la braise.

Deux : parce que tout chauds qu'ils soient, ces personnages sont au mieux de leur forme quand on les met ensemble. Amants, rivaux, amis, ennemis, du sang et du foutre — tout ça c'est de la bonne came.

Trois : parce que les personnages se serrent les coudes face à un monde atroce. Ils se creusent leur petit coin d'espoir et de liberté dans la crasse et la violence, et ils vont s'y accrocher. Est-ce qu'ils ont ce qu'il faut pour ça ? Qu'est-ce qu'ils vont devoir faire pour y arriver ? Sont-ils assez préparés, forts, solides et décidés ?

Quatre : parce qu'ils sont ensemble, d'accord, mais il n'y a aucun espoir et beaucoup de pression. S'il n'y en a pas assez pour tout le monde — et il n'y en a *jamais* assez pour tout le monde — qui va se serrer les coudes ? Et qui va planter un couteau dans le dos de qui ? À qui fais-tu confiance ? À qui *devrais-tu* faire confiance ? Et qu'est-ce qui se passe si tu te trompes ?

Cinq : parce qu'il y a un truc qui cloche en ce bas-monde, et je ne sais pas ce que c'est. Le monde n'était pas brisé et violent comme cela avant. Il n'y avait pas de maelström psychique qui hurlait en bruit de fond en attendant que tu lui ouvres ta cervelle pour s'y engouffrer. Qui a foutu le monde en l'air, et comment ? Est-ce qu'on peut réparer ça ? Aller de l'avant ? S'il y a bien quelqu'un pour le découvrir, ce sont vos personnages.

Voilà pourquoi.



ACTIONS DE BASE

Tous les personnages peuvent accomplir toutes les actions suivantes.

AGIR FACE AU DANGER

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 peut te proposer une issue foireuse, un choix difficile ou un prix à payer.

AGRESSER QUELQU'UN

Quand tu **agresses ou menaces physiquement quelqu'un**, lance dés+dur. Sur 10+ il doit choisir : soit de te tenir tête et subir tes coups, soit de plier et faire ce que tu veux. Sur 7-9, il peut choisir 1 option à la place :

- *foutre le camp sans traîner et se mettre à couvert*
- *te filer quelque chose qu'il croit que tu veux*
- *faire marche arrière gentiment les mains en l'air*
- *te dire ce que tu veux savoir (ou ce que tu veux entendre)*

PRENDRE PAR LA FORCE

Quand tu **tentes de prendre quelque chose par la force** ou de protéger ce qui t'appartient, lance dés+dur. Sur un succès, choisis tes options. Sur 10+ tu en choisis 3, sur 7-9 tu en choisis 2 parmi les suivantes :

- *tu l'obtiens pour de bon*
- *tu encaisses peu de dégâts*
- *tu infliges plein de dégâts*
- *tu impressionnes, effrayes ou désarçannes ton ennemi*

LES ACTIONS

SÉDUIRE OU MANIPULER

Quand tu **essaies de séduire ou manipuler quelqu'un**, dis-lui ce que tu veux et lance dés+sexy. Sur un PNJ : sur un succès, il te demande de promettre quelque chose d'abord, et il le fait ensuite. Sur 10+ c'est à toi de voir si tu tiens ta promesse plus tard. Sur 7-9 il veut d'abord avoir une preuve concrète, là tout de suite, que tu vas tenir ta parole. Sur un PJ : sur 10+ choisis les 2 options, sur 7-9 choisis-en 1 :

- *s'il le fait, il coche une bulle d'expérience*
- *s'il refuse, il agit face au danger*

Mais c'est le joueur qui décide s'il le fait ou non.

FAIRE LE POINT

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 chopes +1 au prochain jet. Sur 10+ tu peux poser 3 questions parmi les suivantes ; sur 7-9, 1 seule question :

- *quelle est ma meilleure échappatoire/entrée/manière de la 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 ?*

CERNER QUELQU'UN

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 interagis avec lui, tu peux dépenser 1 de ce que tu retiens pour poser 1 des questions suivantes à son joueur :

- *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 faire __ ?*

OUVRIR SON CERVEAU

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.

AIDER OU INTERFÉRER

Quand tu **aides quelqu'un qui fait un jet de dés ou interfères avec lui**, lance dés+Hx avec lui. Sur une réussite, il prend +1 (aide) ou -2 (interférence) là tout de suite. Sur 7-9 tu t'exposes toi-même au danger, aux ennuis, à une revanche ou à un prix à payer.

FIN DE PARTIE

À la fin de chaque partie, choisis un personnage qui en sait plus sur toi qu'avant. S'il y en a plusieurs, choisis-en un 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).

ACTIONS PÉRIPHÉRIQUES

ACTIONS DE DÉGÂTS ET DE SOINS

De base, on utilise toujours les actions de dégâts et de soins, mais le MC peut décider de s'en passer au coup par coup.

L'action qui suit est un peu bizarre dans le sens où une réussite, c'est mauvais pour le joueur et un échec, c'est bon pour lui.

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 deux options sur la liste 7-9 ci-dessous*

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

- *tu perds l'équilibre*
- *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 un échec, 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 une bulle d'expérience dans la foulée.

Quand tu blesses les gens, ils savent de quoi tu es capable. Quand tu soignes quelqu'un, tu en apprends long sur lui.

ACTIONS DE MARCHANDAGE

De base, tous les personnages peuvent faire des actions de marchandage, mais le MC peut décider de les limiter.

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 tu n'es pas sûr que ça soit dispo, lance dés+rusé. 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*
- *je peux te l'avoir mais faut que je te présente un gars qui connaît un gars*
- *c'est con, j'en avais un, mais je viens de le vendre à ce type, là, Rolfball ; si ça se trouve il voudra bien te le laisser*
- *désolé, j'ai pas ça, tu ne veux pas ça à la place ?*

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 obtenir de cette façon. Sur un 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 un échec on finit par te le filer mais tu as une grosse dette envers quelqu'un.

AUSPICE

De base, personne ne reçoit d'auspice, mais les disciples d'un prophète ou l'atelier d'un machiniste peuvent y donner accès.

Quand tu **te sers de tes disciples ou de ton atelier pour obtenir un 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 pollue l'environnement de par sa nature. Sur 10+ choisis 2 options, sur 7-9 choisis-en 1 seule parmi les suivantes :

- 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 ne pollue pas
- Sur un échec, quoi qu'il se passe de pourri, ton antenne va prendre.

CONSEIL

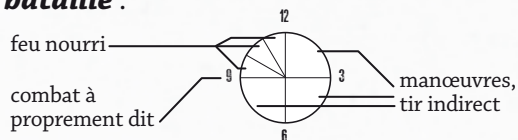
De base, personne n'a accès aux conseils, mais les disciples d'un prophète peuvent lui en donner.

Quand tu **demandes un conseil à tes disciples**, demande-leur ce qu'ils pensent être la meilleure chose à faire, et le MC te le dit. Si tu suis leurs conseils, prends +1 à tous les jets de dés que tu fais en le suivant. Si tu suis leurs conseils, mais que malgré tout tu n'atteins pas ton objectif, coche une bulle d'expérience.

ACTIONS OPTIONNELLES DE BATAILLE

De base, on ne se sert ni des actions optionnelles de bataille ni du compteur de bataille. Le MC peut décider de s'en servir.

Compteur de bataille :



Tir indirect signifie 0- ou 1-dégât (des ricochets qui touchent, des balles qui traversent des murs, des balles qui viennent de trop loin pour faire vraiment mal). Feu nourri signifie que les adversaires font vraiment mal, autant que les armes qu'ils utilisent et la taille du gang, comme d'habitude.

Quand tu **couvres quelqu'un**, lance dés+cool. Sur 10+ tu le protèges du feu nourri, même passé 9:00. Sur 7-9 sa position ou sa trajectoire est intenable et il doit réagir en conséquence. Sur un échec, il subit immédiatement un feu nourri (si on est avant 9:00, on passe maintenant à 9:00).

Quand tu **tiens une position ou une trajectoire intenable**, lance dés+dur. Sur 10+ tu tiens bon et tu ne subis que du tir indirect pendant les trois prochaines passes même passé 9:00. Sur 7-9 tu tiens bon et tu ne subis que du tir indirect pendant la prochaine passe. D'une façon ou d'une autre, tu peux laisser tomber avant que le temps soit écoulé et éviter le feu nourri. Sur un échec, tu laisses tomber tout de suite ou tu subis un feu nourri de suite (et si on est avant 9:00, on passe maintenant à 9:00).

Quand tu **couvres tes fesses**, lance dés+rusé. Sur un succès, tu as plus ou moins la paix jusqu'à la fin de la bataille. Sur 10+ tu ne te fais pas tirer dessus. Sur 7-9 tu ne subis que des tirs indirects. Sur un échec, tu dois te casser de ta planque là maintenant ou subir un feu nourri.

Quand tu **suis le mouvement de quelqu'un d'autre**, lance dés+Hx. Si c'est un personnage du MC, dés+rusé. Sur 10+ le MC te choisit 1 option parmi les suivantes, celle qui colle le mieux à la situation :

- *tu infliges +1 dégât*
- *tu domines la position de quelqu'un*
- *tu sécurises une position ou une course intenable*
- *tu évites de prendre le moindre coup*
- *tu crées une ouverture et tu fonces pour y arriver*

Sur 7-9, tu te crées une ouverture mais tu n'y es pas encore. Le MC te dira ce que c'est et quand tu y arrives. Sur un échec, le MC choisit une option qui colle bien pour un de ses personnages.

CHANGER LES CARACS COCHÉES

Au début de la partie, ou à la fin si l'on a oublié, n'importe qui peut déclarer : « Hé, et si on changeait les caracs cochées ? » N'importe qui, y compris le MC. Quand quelqu'un le dit, faites-le. Faites un tour de table, comme quand vous avez choisi les caracs cochées à la première partie : la meilleure Hx avec toi te coche une carac et le MC t'en coche une autre.

PROGRESSION ÉTENDUE

Tu peux prendre toutes les progressions que tu veux sur ton livret de personnage, jusqu'à ce que toutes les options soient cochées. À partir de ta 6ème progression, néanmoins, tu peux choisir 1 des options ci-dessous à la place :

- Reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3.
- Mets ton personnage à la retraite (en lieu sûr), et crée un nouveau personnage à jouer.
- Crée un second personnage tout neuf à jouer, et maintenant tu en joues deux.
- Change le type de ton personnage.
- Choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée.
- Gagne la version avancée des 4 autres actions de base.

Les versions avancées des actions de base ajoutent un nouveau niveau de réussite, quand tu obtiens 12+ aux dés. Les actions de base qui ont une version avancée sont :

- **agir face au danger**
- **agresser quelqu'un**
- **prendre quelque chose par la force**
- **séduire ou manipuler quelqu'un**
- **évaluer ses options**
- **cerner quelqu'un**
- **ouvrir son cerveau au maelström psychique**

Quand tu prends la version avancée d'une action de base, le MC te file les nouveaux résultats possibles.







Quand tu es couché dans la poussière de la fin du monde avec tes tripes un peu partout, qui pries-tu ? Les dieux ? Partis sans laisser d'adresse. Tes bien-aimés camarades ? Tous des enculés, tu n'en serais pas là sans eux. Ta très chère maman ? Elle est adorable, mais elle ne peut pas te remettre les intestins dans le bide de manière à ce qu'ils y restent. Non, tu pries pour qu'un gamin adroit ou qu'un vétéran ou que n'importe qui d'autre se pointe ici avec un branle-cœur, de quoi suturer et un plein bidon de morphine. Et quand ce n'importe qui arrive, c'est lui ton ange gardien.

CRÉER UN ANGE GARDIEN

Pour créer ton ange gardien, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton matos et tes Hx.

NOM

Dou, Bon, Abe, Bouh, T, Kal, Bai, Char, Jav, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di ou Dez.

Doc, Core, Roulettes, Buzz, Key, Gaby, Biz, Bish, Phil, Inch, Pogne ou Suture.

LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif ou dissimulé.

Fringues de travail, confortables et de travail, récup et de travail.

Visage gentil, fort, usé, hagard, mignon ou animé.

Regard vif, dur, attentionné, brillant, rieur ou clair.

Physique trapu, corpulent, sec, imposant, de grande bringue ou baraqué.

L'ANGE GARDIEN

CARACS

Choisis 1 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

ACTIONS DE BASE

Tu peux faire toutes les actions de base (p. 18-20).

ACTIONS DE L'ANGE GARDIEN

Choisis 2 actions parmi les suivantes :

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

Imposition des mains : quand tu poses tes mains peau contre peau sur une personne blessée et que tu lui ouvres ton cerveau, dés+zarb. Sur 10+, soigne un segment. Sur 7-9, soigne un segment mais tu dois agir face au danger : celui de cramer le cerveau de ton patient. 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.

Infirmierie : 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 (p. 73).

La mort en face : chaque fois que quelqu'un meurt sous tes soins, tu reçois +1zarb (max zarb+3).

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

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

MATOS

Tu reçois :

- un kit d'ange gardien
- une arme petite mais utile
- 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 (précise).

Armes petites et pratiques (choisis-en 1) :

- revolver (2-dégât proche recharge bruyant)
- automatique (2-dégât proche bruyant)
- grosse lame (2-dégât contact)
- canon scié (3-dégât proche recharge salissant)
- taser (assommant contact recharge)

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-réserve si les circonstances te permettent de trouver du matos médical.

Tu commences le jeu avec 6-réserve.

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) :

- *son état doit être stabilisé avant qu'on puisse le déplacer*
- *même sous narcodose, il se débat : tu agis face au danger*
- *il sera dans le gaz total pendant les prochaines 24 heures*
- *le stabiliser te bouffe des ressources : dépense 1-réserve de plus*
- *il doit rester alité sans rien faire du tout pendant toute une semaine au moins*
- *il lui faut des soins constants et quelqu'un à son chevet pendant 36 heures*

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 de passer 4 jours (3:00) ou toute une semaine (6:00) raide défoncé aux narcodoses, immobile mais aux anges, soit d'attendre que ça passe comme tout le monde.

Pour réanimer un mort (à 12:00, pas plus loin) : dés+réserves dépensées. Sur 10+, tu le ramènes à 10:00. Sur 7-9, tu le ramènes à 11:00. Sur un échec, tu as fait tout ce que tu pouvais pour lui mais il est quand même tout mort.

HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, 1, 2 ou les 3 options au choix :

- L'un d'entre eux t'a filé un coup de main quand tu en avais besoin et ça a sauvé une vie. Annonce à ce joueur Hx+2.
- L'un d'entre eux t'accompagne depuis un bout de temps et a vu tout ce que tu as vu. Annonce à ce joueur Hx+2.
- L'un d'entre eux va se foutre en l'air en beauté, tu le sens. Annonce à ce joueur Hx-1.

Annonce à tous les autres Hx+1. Tu es un livre ouvert.

Pendant les tours des autres :

- Tu essaies de ne pas trop t'attacher. Quand un joueur t'annonce une valeur, retire-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, ton Hx avec lui sur ta fiche monte direct à +3, et il reçoit direct 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'hab, et il coche donc une bulle d'expérience.

AMÉLIORER SON ANGE GARDIEN

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis 1 truc ci-dessous. Coche-le (tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois) :

- ☐ reçois +1rusé (max rusé+2)
- ☐ 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 deux jobs (précise) et **travail au noir**
- ☐ reçois une action d'un autre livret
- ☐ reçois une action d'un autre livret

MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : *une réanimation réussie (plus le prix des consommables) ; une semaine de soins intensifs 24/24 (plus les consommables) ; un mois de travail comme ange gardien de garde (plus les consommables, si besoin).*

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : *2 recharges pour ton kit d'ange gardien ; 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 ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois 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 éternel.



C'est la fin du monde et on fait avec ce qu'on a, hein ? Et ce que l'on a, c'est d'un côté Dremmer et Balloches, un seigneur de guerre esclavagiste et son salopard de bras droit, qui pillent tout ce qui passe près de leur forteresse de béton et d'acier. De l'autre côté, on a un village sur péniches qui fait des allers-retours sur le fleuve pollué en attendant de crever d'une maladie ou d'une autre. Un peu plus bas, on a le Phare, une secte de tarés qui jeûnent dans leur tour perchée en haut des plaines de ruines carbonisées.

Et toi, tu cherches juste à faire ton chemin et à avoir un peu la paix - mais tu dois bien faire avec ce que tu as. C'est pas vraiment la joie.

CRÉER UN ARRANGEUR

Pour créer ton arrangeur, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, tes jobs, ton équipe/tes contacts, ton matos et tes Hx.

NOM

Berg, Water, Lafferty, Ebbs, Wilson, Marshall, Dolarhyde, Jésus, Bendrix, Proust, Steed ou Neron.

Amalia, Katinka, Dagny, Fox, Christine, Clover, Olympias, Illeana, Franky, Sway, Acid Burn ou Cash.

L'ARRANGEUR

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

Fringues décontractées, de travail, vintage, distinctives ou de récup.

Visage usé, mignon, honnête, bourru, dur ou ouvert.

Regard calculateur, chaleureux, aiguisé, prudent, froid ou fatigué.

Physique musculeux, filiforme, rondet, énergique ou robuste.

CARACS

Choisis 1 profil :

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

ACTIONS DE BASE

Tu peux faire toutes les actions de base (p. 18-20).

ACTIONS DE L'ARRANGEUR

Tu reçois l'action suivante :

Travail au noir : tu reçois 2-pause. Quand tu as du temps libre en jeu, ou entre deux parties, décide combien de jobs tu prends parmi ceux dont tu disposes. N'en prends pas plus que tes pauses. Dés+cool. Sur 10+ tous tes jobs font des bénéfices. Sur 7-9, au moins 1 de tes jobs fait des bénéfices : si tu en as pris plusieurs, 1 job provoque une catastrophe et les autres font du bénéf. Sur un échec, catastrophe pour tous. Les jobs dont tu ne t'occupes pas ne font ni bénéf, ni catastrophe. Chaque fois que tu reçois un nouveau job, tu reçois aussi +1pause.

Ensuite, choisis 1 action parmi les suivantes :

Inspire la confiance : quand tu séduis ou manipules le personnage d'un autre joueur, lance dés+Hx au lieu de dés+sexy. Avec un PNJ, dés+cool au lieu de dés+sexy.

Les yeux sur la sortie : annonce ton échappatoire et lance dés+cool. Sur 10+ tu es déjà parti. Sur 7-9 tu restes ou tu pars, mais si tu pars ça te coûte : tu laisses quelque chose derrière toi ou tu prends quelque chose avec toi, et le MC te dit quoi. Sur un échec, tu es pris sur le fait, un pied dehors et un pied dedans.

Opportuniste : quand tu interfères avec quelqu'un qui jette les dés, lance dés+cool au lieu de dés+Hx. Connard.

Réputation : quand tu rencontres quelqu'un qui t'a l'air important, tu peux, si tu veux, lancer dés+cool. Sur une réussite, il a entendu parler de toi, et tu décides de ce qu'il a entendu : le MC le fera réagir en conséquence. Sur 10+ tu prends un +1 au prochain jet quand tu auras affaire à lui. Sur un échec, il a entendu parler de toi, mais le MC décide de ce qu'il a entendu.

MATOS

Tu reçois :

- un automatique (2-dégât proche bruyant) ou une arme distinctive (arrange-toi avec le MC)
- du bric-à-brac valant 1-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire qui vaut 1-armure si tu veux (précise)

JOBS

Choisis 3 jobs lucratifs (bénéf/catastrophe):

- garde du corps (1-troc/grosse baston)
- surveillance (1-troc/trompé)
- pillage (1-troc/grosse baston)
- patrouille (1-troc/renversé)
- travail honnête (1-troc/appauvri)
- tenir compagnie (1-troc/impliqué)
- livraisons (1-troc/guet-apens)
- infiltration (1-troc/découvert)
- récupération (1-troc/appauvri)
- intermédiaire (1-troc/mis au ban)
- travail technique (1-troc/mis au ban)
- baise (2-troc/impliqué)
- défendre un domaine (2-troc/infiltré)
- buter des gens (3-troc/grosse baston)

Ensuite, choisis 1 obligation (bénéf/catastrophe) :

- éviter quelqu'un (tu as la paix/il te chope au mauvais moment)
- payer ses dettes (tu t'en tires/tu dois payer la note)
- vengeance (tu malmènes quelqu'un/tu te fais humilier)
- protéger quelqu'un (rien de grave ne lui arrive/il est cuit)
- chercher fortune (tout roule pour toi/tu es dans la merde)
- défendre son honneur (tu tiens parole et tu gardes la face/tu dépasses les bornes)
- chercher des réponses (tu as une piste/tu es sur une fausse piste)

ÉQUIPE/CONTACTS

Ton équipe ou tes contacts peuvent tous être des personnages d'autres joueurs, des personnages du MC, ou un mélange des deux. Si tu emploies des personnages du MC, définis-les dans les grandes lignes avec son aide : des noms (Valjean, Jaim, Pé et Cramé par exemple) et une description en deux mots. Ils doivent savoir ce qu'ils font et servir à quelque chose dans les jobs que tu as choisis.

HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, 1 ou les 2 options au choix:

- L'un d'entre eux en a pris plein la face pour te sortir d'un mauvais pas. Annonce Hx+2 à ce joueur.
- L'un d'entre eux t'a planté là et t'a laissé payer la note. Annonce Hx+1 à ce joueur.

Annonce à tous les autres Hx+1.

Pendant les tours des autres:

- Quelle que soit la valeur qu'on t'annonce, ajoute-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage. Ton job, c'est d'avoir des relations.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, tu reçois une nouvelle obligation : « rendre [nom] heureux » (tu le rends heureux/tu as tout fait foirer). Si tu couches plusieurs fois avec la même personne, ne note pas le job deux fois.

AMÉLIORER SON ARRANGEUR

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis 1 truc ci-dessous. Coche-le (tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois) :

- ☐ reçois +1cool (max cool+3)
- ☐ reçois +1dur (max dur+2)
- ☐ reçois +1rusé (max rusé+2)
- ☐ reçois une nouvelle action d'arrangeur
- ☐ reçois une nouvelle action d'arrangeur
- ☐ ajoute un job et tu peux changer ton équipe
- ☐ ajoute un job et tu peux changer ton équipe
- ☐ laisse tomber ou résous une obligation pour de bon
- ☐ reçois une action d'un autre livret
- ☐ reçois une action d'un autre livret

MARCHANDAGE

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

1-troc couvre aussi la part de ton équipe pour deux-trois jobs lucratifs.

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 quelles fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois 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 éternel.



Même dans un décor aussi mortel que la fin du monde, une beauté fatale c'est un peu, hmm... Tu sais que tu devrais baisser les yeux et passer ton chemin, mais pas moyen. C'est comme les lampes bleues qui font ce bruit, tu vois ? Les regarder c'est tomber amoureux, ou tu en as l'impression, et quand tu t'approches trop c'est un zillion de volts qui te brûlent les ailes comme si c'était du papier.

Mortel.

CRÉER UNE BEAUTÉ FATALE

Pour créer ta beauté fatale choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton matos et tes Hx.

NOM

Neige, Pourpre, Ombre, Azur, Minuit, Scarlett, Violette, Ambre, Rouge, Damas, Crépuscule, Émeraude ou Rubis.

Raksha, Jupon, Brise, Mousson, LaForge, Bestial, Baaba, Mélodie, Mar, Tavi, Absinthe ou Miel.

LA BEAUTÉ FATALE

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

Fringues classiques, provocantes, de luxe, décontractées ou visiblement blindées.

Visage lisse, doux, beau, taillé, féminin, masculin, marquant.

Regard calculateur, impitoyable, glaçant, désarmant ou indifférent.

Physique adorable, fin, superbe, musclé, anguleux.

CARACS

Choisis 1 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

ACTIONS DE BASE

Tu peux faire toutes les actions de base (p. 18-20).

ACTIONS DE LA BEAUTÉ FATALE

Choisis 2 actions parmi les suivantes :

Impitoyable : quand tu blesses quelqu'un, tu infliges +1dégât.

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.

Mortel et sexy : quand tu arrives dans une situation tendue, dés+sexy. Sur un 10+, tu retiens 2. Sur un 7-9, tu retiens 1. Dépense ce que tu retiens, 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 un 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.

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.

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 un échec, tu vois ta propre mort, et en conséquence tu prends -1 sur tous tes jets pendant le reste de la bataille.

MATOS

Tu reçois :

- 2 armes personnalisées
- du bric-à-brac valant 2-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire qui vaut 1-armure ou une armure qui vaut 2-armure (précise)

Flingues personnalisés

Base (choisis-en 1):

- flingue (2-dégât proche recharge bruyant)
- canon scié (3-dégât proche recharge salissant)
- fusil (2-dégât loin recharge bruyant)

Options (choisis-en 2):

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

Armes de contact personnalisées

Base (choisis-en 1) :

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

Options (choisis-en 2) :

- ouvragé (+précieux)
- antiquité (+précieux)
- masse (+1dégât)
- piques (+1dégât)
- lame (+1dégât)
- longue lame* (+2dégât)
- grosse lame* (+2dégât)
- plusieurs lames* (+2dégât)
- dissimulé (+infini)

**compte pour 2 options*

HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour :

- Annonce à tout le monde Hx+1. Tu aimes être sous les feux de la rampe.

Pendant les tours des autres :

- Choisis le personnage en qui tu n'as aucune confiance. Quelle que soit la valeur que son joueur t'annonce, ignore-la : marque Hx+3 à côté du nom de son personnage à la place.
- Pour tous les autres, note les valeurs qu'ils t'annoncent à côté des noms de leurs personnages.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

SPÉCIAL

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

AMÉLIORER SA BEAUTÉ FATALE

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis 1 truc ci-dessous. Coche-le (tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois) :

- ☐ 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 deux jobs (précise) et **travail au noir**
- ☐ reçois un gang (précise) et **commandement**
- ☐ reçois une action d'un autre livret
- ☐ reçois une action d'un autre livret

MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour un meurtre réussi ou *une semaine de travail comme garde du corps*.

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

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 ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois 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 éternel.



À la fin du monde, c'est clair, on manque de tout. De bouffe mangeable, d'eau potable, de sécurité, de lumière, d'électricité, d'enfants, d'espoir.

Bizarrement, il y a deux trucs dont on ne manque pas : de l'essence et des balles. Quand la fin est venue, faut croire que les blaireaux de l'Âge d'Or en ont eu moins besoin que nous.

Et voilà, biker. Tout ce qu'il te faut.

CRÉER UN BIKER

Quand tu crées ton biker, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ta bécane, ton gang et tes Hx.

NOM

Clébard, Domino, Côtelette, Puant, Satan, Lars, Bastos, Dés, Tête de Con, Demi, Flingueur, Diamant, Goldie, Bidouille, Lavette, Frangin, Juck, Marteau, Piquette, Paire d'as, Minus, Câble, Blues.

LE BIKER

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

Combi de combat, combi m'as-tu-vu, combi pouilleuse ou look cuir-SM.

Visage buriné, solide, sévère, tendu, défoncé.

Regard étroit, brûlé, calculateur, fatigué, aimable.

Physique tassé, longiligne, noueux, solide, gras.

CARACS

Choisis 1 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

ACTIONS DE BASE

Tu peux faire toutes les actions de base (p. 18-20).

ACTIONS DU BIKER

Tu reçois les 2 actions suivantes :

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

- *ils font ce que tu veux*
- *ça ne déclenche pas une bagarre*
- *tu n'as pas à faire un exemple de l'un d'entre eux*

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

Putain de voleurs : quand tu demandes à ton gang de fouiller leurs poches et leurs sacs pour un truc, dés+dur. Ça doit être assez petit pour tenir dans un sac. 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 un échec, un de tes mecs en avait un, il en est sûr, mais visiblement un trou du cul a dû le piquer.

BÉCANE

Choisis 1 ou 2 points forts : rapide, robuste, agressive, solide, énorme, nerveuse.

Choisis 1 ou 2 looks : profilée, vintage, tunée à mort, grondante, imposante, musclée, flashy, de luxe.

Choisis 1 point faible : lente, branlante, trop gourmande, trop légère, perd des pièces, manque de répondant, pas fiable.

Si jamais tu as besoin du profil de ta bécane (et normalement ce n'est pas le cas), c'est : puissance+1 apparence+1 1-armure faiblesse+1.

En plus de ta bécane, précise ton style et tes fringues qui te donnent 1-armure ou 2-armure, au choix. Tu reçois aussi 2 armes efficaces :

- magnum (3-dégât proche recharge bruyant)
- pistolet mitrailleur (2-dégât proche zone bruyant)
- canon scié (3-dégât proche recharge salissant)
- barre à mine (2-dégât contact salissant)
- machette (3-dégât contact salissant)

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-dégât gang petit sauvage 1-armure).

Ensuite, choisis 2 avantages :

- ton gang rassemble une trentaine de bâtards : 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 bécane sans avoir de point de chute : +mobile
- ton gang se débrouille tout seul et fait ses courses en pillant et en recyclant : +riche

Et enfin, choisis 1 problème:

- les bécane de ton gang sont en sale état et on doit les rafistoler sans arrêt, vulnérable : panne
- les bécane de ton gang sont classe 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 malsain, vulnérable : maladie

HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour :

- Annonce à tout le monde Hx+1. Tu n'es pas un gars compliqué.

Pendant les tours des autres :

- L'un d'entre eux vous a tenu tête à toi et à ton gang. Quelle que soit la valeur que ce joueur-là t'annonce, ajoute-lui 1 et note-la en face du nom de son personnage.
- Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, retire-leur 1 et note-les en face des noms de leurs personnages. De base, c'est pas comme si tu t'inquiétais pour, tu sais, juste des gens.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

SPÉCIAL

Si tu couches 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.

AMÉLIORER SON BIKER

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis 1 truc ci-dessous. Coche-le (tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois) :

- __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 un nouvel avantage pour ton gang
- __reçois 2 jobs (précise) et **travail au noir**
- __reçois un domaine (précise) et **richesse**
- __reçois une action d'un autre livret
- __reçois une action d'un autre livret

MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : *un pillage ; un convoi protégé à travers un territoire hostile ; un avertissement délivré (haut et fort) ; une semaine de travail pour votre gang comme gros bras et milice armée.*

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

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 quel fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois 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 éternel.



Les céphales : les médiums défoncés au maelström, les tordus télépathes de la fin du monde. Ils contrôlent ton cerveau, tirent les ficelles, te glacent le sang, n'ont pas d'âme et leur regard est éteint. Ils restent dans ton angle mort et murmurent dans ta tête sans te quitter des yeux. Ils te voilent le regard et t'arrachent tes secrets.

C'est le genre d'accessoire de goût que tout village digne de ce nom se doit de posséder.

CRÉER UN CÉPHALE

Pour créer ton céphale, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton matos et tes Hx.

NOM

Dupont, Durant, Jeanfils, Dubuisson, Lajoie, Dupuis ou Croquemitaine.

Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle ou Cybelle.

Pâle, Pêcheur, Charmeur, Pitié, Entretoise ou Couchant.

LE CÉPHALE

LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif ou dissimulé.

Fringues très guindées, cliniques, fétichistes, bondage ou une tenue de protection inadaptée à l'environnement local.

Visage marqué, lisse, pâle, osseux, mou et moite ou adorable.

Regard doux, mort, profond, attentionné, pâle, détruit ou larmoyant.

Physique anguleux, doux, fin, estropié ou gras.

CARACS

Choisis 1 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

ACTIONS DE BASE

Tu peux faire toutes les actions de base (p. 18-20).

ACTIONS DU CÉPHALE

Choisis 2 actions parmi les suivantes :

Entretien cérébral surnaturel : tu reçois +1zarb (zarb+3).

Marionnettiste cérébral : quand tu as du temps et un peu d'intimité avec quelqu'un — volontairement ou non, voir plus haut — 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 1 de ce que tu retiens pour :

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

Si ta victime exécute ton ordre, ça annule tout ce que tu retiens. Sur un échec, 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).

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.

Sonde cérébrale en profondeur : quand tu as du 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 1 de ce que tu retiens pour poser 1 des questions suivantes à son joueur :

- *c'était quoi, le pire moment de la vie 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 cœur ?*

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

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

MATOS

Tu reçois :

- 1 petite arme fantaisie
- 2 matos de céphale
- du bric-à-brac valant 5-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire qui vaut 1-armure si tu veux (précise)

Petite arme fantaisie (choisis-en 1) :

- 9mm avec silencieux (2-dégât proche high-tech)
- dague ouvragée (2-dégât contact précieux)
- lames dissimulées (2-dégât contact illimité)
- scalpels (3-dégât intime high-tech)
- flingue antique (2-dégât proche recharge bruyant précieux)

Matos de céphale (choisis-en 2) :

- seringue à implant (toucher high-tech)
Après avoir touché quelqu'un, 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 permet de retenir 1 de plus pour les besoins d'une action de céphale.
- 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 recharge high-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.

HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour :

- Annonce à tout le monde Hx-1. Tu restes très secret.

Pendant les tours des autres, 1, 2 ou tous les 3 au choix :

- L'un d'entre eux a dormi en ta présence (il le sait, ou pas). Quelle que soit la valeur qu'il t'annonce, ignore-la : note plutôt Hx+3 à côté de son nom.
- L'un d'entre eux, ça fait un bout de temps que tu l' observes en secret. Quelle que soit la valeur qu'il t'annonce, ignore-la : note plutôt Hx+3 à côté de son nom.
- L'un d'entre eux ne t'aime visiblement pas et n'a pas confiance. Quelle que soit la valeur qu'il t'annonce, ignore-la : note plutôt Hx+3 à côté de son nom.

Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, ajoute-leur 1 et note-les à côté de leurs noms. Tu connais mieux les gens qu'ils ne te connaissent.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, tu lui fais automatiquement une **sonde cérébrale en profondeur** (p. 54), 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.

AMÉLIORER SON CÉPHALE

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis 1 truc ci-dessous. Coche-le (tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois) :

- ☐ 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 jobs (précise) et **travail au noir**
- ☐ reçois un domaine (précise) et **richesse**
- ☐ reçois une action d'un autre livret
- ☐ reçois une action d'un autre livret

MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : *une sonde cérébrale profonde réussie ; un ordre par tour de marionnettes cérébral payé quand le sujet s'exécute ; une semaine de travail comme céphale à domicile.*

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : *une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, matos ou fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôt à un seigneur de guerre ; un mois 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 éternel.



La fin du monde c'est sale, moche et violent. Plus de loi, plus de société, tout s'est écroulé. Ce qui t'appartient ? C'est à toi parce que tu t'y accroches. La paix ? C'est du passé. Si tu veux te protéger, creuse-toi un trou à mains nues dans le béton et l'acier, et défends-le par le sang et les armes.

Parfois, la solution la plus simple est la meilleure.

CRÉER UN CHIEN DE GUERRE

Pour créer ton chien de guerre choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton matos et tes Hx.

NOM

Vonk le sculpteur, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, Man, Kartak, Barberousse, Keeler, Grekkor, Crille, DeMort ou Chapelain.

Rex, Fido, Boxer, Dobermann, Trey, Tueur, Butch, Fifi, Fluffy, Duke, Wolf, Rover, Max ou Buddy.

LE CHIEN DE GUERRE

LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif ou dissimulé.

Armure disparate et rafistolée, ancienne et usée, ou artisanale et faite main.

Visage couturé, brusque, osseux, impassible, fatigué ou défoncé.

Regard fou, enragé, sage, triste, porcine ou malicieux.

Physique dur, épais, longiligne, ravagé, trop musclé, compact ou énorme.

CARACS

Choisis 1 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

ACTIONS DE BASE

Tu peux faire toutes les actions de base (p. 18-20).

ACTIONS DU CHIEN DE GUERRE

Choisis 3 actions parmi les suivantes :

Allez tous vous faire foutre : désigne ton échappatoire et lance dés+dur. Sur 10+ tu es déjà parti. Sur 7-9 tu restes ou tu pars, mais si tu pars ça te coûte : tu laisses quelque chose derrière toi ou tu prends quelque chose avec toi, et le MC te dit quoi. Sur un échec, tu es pris sur le fait, un pied dehors et un pied dedans.

Endurci par le feu : quand tu agis face au danger, dés+dur au lieu de dés+cool.

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

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

NE PAS FAIRE CHIER : pendant une bataille, tu comptes comme un gang (3-dégât gang petit), avec l'armure qui va bien selon les circonstances.

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 (p. 31) avec 2-réserve maximum.

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

MATOS

Tu reçois :

- 1 putain de gros flingue
- 2 flingues qui ne rigolent pas
- 1 arme de secours
- une armure qui vaut 2-armure (précise)
- du bric-à-brac valant 1-troc

Putain de gros flingues (choisis-en 1) :

- fusil de précision avec silencieux (3-dégât loin high-tech)
- mitrailleuse (3-dégât proche/loin zone salissant)
- fusil d'assaut (3-dégât proche bruyant full-auto)
- lance-grenades (5-dégât proche zone salissant)

Flingues qui ne rigolent pas (choisis-en 2) :

- fusil de chasse (2-dégât loin bruyant)
- fusil à pompe (3-dégât proche salissant)
- pistolet mitrailleur (2-dégât proche zone bruyant)
- magnum (3-dégât proche recharge bruyant)
- tube à grenades (4-dégât proche zone recharge bruyant)
- balles perce-blindage (perforant), ajoute perforant à tous tes flingues.
- silencieux (high-tech), enlève bruyant à un de tes flingues.

Armes de secours (choisis-en 1) :

- automatique (2-dégât proche bruyant)
- grosse lame (2-dégât contact)
- machette (3-dégât contact salissant)
- plein de couteaux (2-dégât contact infini)
- grenades (4-dégât contact zone recharge salissant)

HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour 1, 2 ou tous les 3 options au choix :

- L'un d'entre eux a combattu fidèlement à tes côtés. Annonce à ce joueur Hx+2.
- L'un d'entre eux t'a laissé pisser le sang par terre sans rien faire. Annonce à ce joueur Hx-2.
- Choisis celui qui te semble le plus mignon. Annonce à ce joueur Hx+2

Annonce à tous les autres Hx=0

Pendant le tour des autres :

- Choisis quel personnage est le plus malin, selon toi. Quelle que soit la valeur que ce joueur t'annonce, ajoute-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage.
- Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, note-les à côté de leur nom.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, tu reçois +1 à ton prochain jet. Si tu veux, l'autre reçoit aussi +1 à son prochain jet.

AMÉLIORER SON CHIEN DE GUERRE

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis 1 truc ci-dessous. Coche-le (tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois) :

- ☐ 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 2 jobs (précise) et **travail au noir**
- ☐ reçois un domaine (précise) et **richesse**
- ☐ reçois un gang (précise) et **mâle alpha**
- ☐ reçois une action d'un autre livret
- ☐ reçois une action d'un autre livret

MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : *un meurtre, une extorsion ou tout autre acte de violence ; une semaine de travail comme garde du corps ou chef de gang ; un mois de travail comme gros-bras à louer.*

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

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 ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois 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 éternel.



Même dans la crasse de la fin du monde, on trouve encore de la bouffe qui ne soit pas mortelle, de la musique qui change des cris d'animaux, des sentiments autres que la peur, des corps qui ne soient pas juste de la viande attendrie, des coucheries qui ne puent pas le désespoir, des danses qui sonnent vrai. Il y a des moments qui sont plus vrais que la crasse, la boue et le sang.

On peut encore trouver quelque chose de beau dans ce monde pourri. Où ça ? Chez l'envoûteur. Est-ce qu'il partage ? Ça dépend de combien tu payes.

CRÉER UN ENVOÛTEUR

Pour créer ton envoûteur, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton matos et tes Hx.

NOM

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

L'ENVOÛTEUR

LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif ou androgyne.

Fringues provocantes, m'as-tu-vu mais récup, de luxe, déviantes ou confortables.

Visage frappant, doux, étrange, mignon ou superbe.

Regard rieur, moqueur, ténébreux, ombragé, troublé, paralysant, brillant ou tranquille.

Mains fortes, expressives, vives, épaisses ou assurées.

Physique fin, tonique, gras, contre-nature, jeune ou sensuel.

CARACS

Choisis 1 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

ACTIONS DE BASE

Tu peux faire toutes les actions de base (p. 18-20).

ACTIONS DE L'ENVOÛTEUR

Choisis 2 actions parmi les suivantes :

À couper le souffle : tu reçois +1sexy (sexy+3).

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 œuvres au public, dés+sexy. Sur 10+, dépense 3. Sur 7-9, dépense 1. Quand tu dépenses 1, désigne 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 un échec, 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 1 de ce que tu retiens quand :

- *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 quand tu veux dépenser 1 de ce que tu retiens 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 un échec, la cible retient 2 contre toi, selon les mêmes conditions.

Perdu : quand tu murmures le nom de quelqu'un au 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 un échec, le MC te pose 3 questions, réponds-y honnêtement.

MATOS

Tu reçois :

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

Armes stylées (choisis-en 1) :

- flingue dans la manche (2-dégât proche recharge bruyant)
- dague ouvragée (2-dégât contact précieux)
- couteaux dissimulés (2-dégât contact inépuisable)
- épée décorée (3-dégât contact précieux)
- flingue ancien (2-dégât proche recharge bruyant précieux)

Matos de luxe (choisis-en 2) :

- 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

HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, 1, 2 ou les 3 options au choix :

- L'un d'entre eux est ton ami. Annonce Hx+2 à son joueur.
- L'un d'entre eux est ton amant. Annonce Hx+1 à son joueur.
- L'un d'entre eux est amoureux de toi. Annonce Hx-1 à son joueur.
- Annonce Hx=0 à tous les autres.

Pendant les tours des autres :

- Pour tout le monde, quelle que soit la valeur qu'on t'annonce, retire-lui 1 ou ajoute-lui 1 et note-la à côté du nom du personnage. Tu choisis au coup par coup.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, 1 option 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** (p. 66) comme si tu avais tiré un 10+, même si tu n'as pas pris cette action-là

AMÉLIORER SON ENVOÛTEUR

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis 1 truc ci-dessous. Coche-le (tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois) :

- ☐ 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 2 jobs (précise) et **travail au noir**
- ☐ reçois des disciples (précise) et **offrande**
- ☐ reçois une action d'un autre livret
- ☐ reçois une action d'un autre livret

MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : *une nuit de compagnie intime ; une soirée ou un week-end de divertissement pour un groupe (mais pas touche) ; un mois de travail occasionnel à rendre la vie du client moins moche.*

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

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 ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois 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 éternel.



À la fin du monde, il n'y a qu'une chose dont on peut être certain.

Tout tombe en ruine.

CRÉER UN MACHINISTE

Pour créer ton machiniste, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton atelier, tes projets et ton Hx.

NOM

Léa, Josué, Tai, Ethan, Bran, Jérémie, Amanuel, Justin, Jessica, Élise, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Hélène, Lee, Kim ou Adèle.

Leone, Burdick, Olivier, Goldman, Whiting, Fauci, Hossfield, Lemma, Morrell, Ozair, Robinson, Lemieux, Whitmont, Cullen ou Spector.

LE MACHINISTE

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

Fringues pratiques plus tech, récup plus tech, vintage plus tech, ou tech.

Visage quelconque, mignon, ouvert ou expressif.

Regard pincé, calme, dansant, nerveux ou appréciateur.

Physique gras, maigrelet, voûté, séché, courtaud ou bizarre.

CARACS

Choisis 1 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

ACTIONS DE BASE

Tu peux faire toutes les actions de base (p. 18-20).

ACTIONS DU MACHINISTE

Choisis 2 actions parmi les suivantes :

Comme un pressentiment : au début de la partie, 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 un échec, 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.

Intense à faire peur : quand tu agis face au danger, dés+zarb au lieu de dés+cool.

Introspection : tu reçois +1zarb (zarb+3).

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.

Les choses me parlent : quand tu manipules ou que tu examines un objet intéressant, dés+zarb. Sur un succès, tu peux poser des questions au MC. Sur 10+, 2 questions ; sur 7-9, 1 question parmi :

- *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 un échec, fais comme si tu avais ouvert ton cerveau au maelström et que tu avais raté le jet.

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 tu coches une bulle d'expérience.

ATELIER

Décide de ce qu'il y a dans ton atelier. Choisis 3 éléments parmi : 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 des 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.

N'oublie pas de préciser tes fringues. Tu as également du bric-à-brac valant 3-troc, et une poignée de trucs, d'armes ou d'armures facilement trouvables, tout à toi.

HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour :

- Choisis le personnage que tu trouves le plus bizarre. Annonce Hx+1 à son joueur.
- Dis à tous les autres Hx-1. Tu es toi-même un peu bizarre.

Pendant les tours des autres :

- Choisis le personnage qui posera le plus de problèmes, selon toi. Quelle que soit la valeur que son joueur t'annonce, ajoute-lui 1 et note-le à côté du nom de son personnage.
- Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, retire-leur 1 et note-les à côté des noms de leurs personnages. Tu as d'autres trucs à faire et à apprendre.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, il te parle (p. 74) 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-ci, cette action ne marche pas avec les gens, jamais, seulement avec les choses.

AMÉLIORER SON MACHINISTE

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis 1 truc ci-dessous. Coche-le (tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois) :

- ☐ 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 2 jobs (précise) et **travail au noir**
- ☐ reçois un gang (précise) pour assurer la sécurité et **commandement**
- ☐ ajoute une unité de soins intensifs à ton atelier, et maintenant tu peux bosser sur des gens
- ☐ reçois une action d'un autre livret
- ☐ reçois une action d'un autre livret

MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : *un matos high-tech réparé ; une semaine d'entretien d'un matos délicat ou capricieux ; un mois de travail comme technicien de garde ; une réponse claire, nette et véridique.*

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

Dépense 1-troc d'un coup 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 ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; 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 éternel.



Quand la fin est arrivée, les infrastructures de l'Âge d'Or sont tombées en ruines. Les routes se sont fendues. Les voies de communication se sont rompues. Les villes, coupées du monde, ont explosé comme une fourmilière mise à jour, puis ont brûlé, puis se sont écroulées.

Quelques-uns s'en souviennent encore : partout à l'horizon, les lumières vacillantes de la civilisation en flammes à faire pâlir les étoiles et la lune, des nuages noirs à masquer le soleil.

À la fin du monde l'horizon est sombre et aucune route ne mène à lui.

CRÉER UN PASSEUR

Pour créer ton passeur, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton matos, ta bagnole et de l'Hx.

NOM

Lauren, Audrey, Bébel, Sammy, Katherine, Marilyn, James, Bridget, Paul, Annette, Marlene, Frankie, Marlon, Kim, Erol ou Humphrey.

Phoenix, Mustang, Mercedes, Katkat, Escort, Cobra, Spitfire, Corsa, Grand Cherokee, Jag ou Béhème.

LE PASSEUR

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

Fringues vintage, décontractées, de travail, en cuir ou m'as-tu-vu et déglinguées.

Visage beau, à tomber, sévère, à l'ossature légère, usé, gueule cassée.

Regard calme, dur, triste, froid, pâle, yeux en amande.

Physique fin, rond, court, solide, grand ou fort.

CARACS

Choisis 1 profil :

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

ACTIONS DE BASE

Tu peux faire toutes les actions de base (p. 18-20).

ACTIONS DU PASSEUR

Tu reçois l'action ci-dessous :

As du volant : quand tu tiens le volant...

...ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu agis face au danger

...ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu prends quelque chose par la force

...ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu agresses quelqu'un

...ajoute l'apparence de ta bagnole à ton jet quand tu séduis ou manipules quelqu'un

...ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu aides quelqu'un ou interfères avec lui

...ajoute la faiblesse de ta bagnole au jet de ton adversaire quand on interfère avec toi

Ensuite, choisis 1 action parmi les suivantes :

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.

Excellent sous pression : quand tu agis face au danger, dés+rusé au lieu de dés+cool.

J'ai laissé mon tank au garage : tu reçois une bagnole de plus. Installe dessus des mitrailleuses (3-dégât proche/loin zone salissant) ou des lance-grenades (4-dégât proche zone salissant) et ajoute-lui +1armure.

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

MATOS

Tu reçois :

- 1 arme pratique
- du bric-à-brac valant 2-troc
- des fringues qui collent à ton look (précise)

Arme pratique (choisis-en 1) :

- revolver (2-dégât proche recharge bruyant)
- automatique (2-dégât proche bruyant)
- grosse lame (2-dégât contact)
- canon scié (3-dégât proche recharge salissant)
- machette (3-dégât contact salissant)
- magnum (3-dégât proche recharge bruyant)

BAGNOLE

Choisis 1 profil :

- puissance+2 apparence+1 1-armure faiblesse+1
- puissance+2 apparence+2 0-armure faiblesse+1
- puissance+1 apparence+2 1-armure faiblesse+1
- puissance+2 apparence+1 2-armure faiblesse+2

Choisis 1 châssis :

Coupé, compact, berline, jeep, pickup, van, semi, bus, limousine, ambulance, 4x4, tracteur, engin de chantier/utilitaire.

Choisis son ou ses point(s) fort(s) :

Rapide, robuste, agressive, cool, énorme, tout-terrain, nerveuse, fidèle, spacieuse, courageuse, facile d'entretien. Choisis-en autant que sa puissance.

Choisis son ou ses look(s) :

Élégante, vintage, comme neuve, puissante, luxe, flashy, musclée, hors du commun, mignonne, artisanale, gladiateur de la route, criarde. Choisis-en autant que son apparence.

Choisis son ou ses point(s) faible(s) :

Poussive, fragile, mal fichue, paresseuse, rigide, capricieuse, gourmande, pas fiable, bruyante, cancer des yeux. Choisis-en autant que sa faiblesse.

HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, 1 option ou les 2 au choix :

- L'un d'entre eux a taillé la route avec toi pendant des jours. Annonce à ce joueur-là Hx+2.
- L'un d'entre eux t'a tiré un jour d'une situation merdique. Annonce à ce joueur-là Hx+2.

Annonce à tous les autres Hx+1. Tout le monde en sait un petit peu sur toi et tes voyages.

Pendant le tour des autres :

- Tu n'es vraiment pas du genre à t'attacher aux gens. Quelle que soit la valeur qu'on t'annonce, retire-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, lance dés+cool. Sur 10+, c'est cool, juste un coup comme ça. 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 un échec, faut que tu y ailles : prends -1 continu jusqu'à ce que tu lui prouves que ce n'était pas du sérieux ni rien.

AMÉLIORER SON PASSEUR

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis 1 truc ci-dessous. Coche-le (tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois) :

- ☐ reçois +1cool (max cool+2)
- ☐ reçois +1dur (max dur+2)
- ☐ reçois +1sexy (max sexy+2)
- ☐ reçois +1zarb (max zarb+2)
- ☐ reçois une nouvelle action de passeur
- ☐ reçois une nouvelle action de passeur
- ☐ reçois 2 jobs (précise) et **travail au noir**
- ☐ reçois un garage (atelier, précise) et une équipe
- ☐ reçois une action d'un autre livret
- ☐ reçois une action d'un autre livret

MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : *un message ou une cargaison livrée ; un convoi protégé à travers un territoire hostile ; un mois de travail comme chauffeur personnel.*

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

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 ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois 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 éternel.



Ça devrait te sauter à la gueule : les dieux nous ont abandonnés à la fin du monde. Si ça se trouve, pendant l'Âge d'Or, avec ses «une nation avec Dieu» et «en Dieu nous croyons», les dieux existaient vraiment. J'en sais foutre rien. Tout ce que je sais, c'est qu'à présent ils sont loin, très loin.

J'ai une théorie : ces tarés, ces prophètes ravagés du cerveau qui rassemblent les foules, quand ils évoquent les dieux, ce dont ils parlent vraiment c'est des restes de l'explosion psychique de haine et de désespoir qui a donné naissance à la fin du monde. Mon pote, c'est ça notre créateur.

CRÉER UN PROPHÈTE

Pour créer ton prophète, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, tes disciples et de ton Hx.

NOM

Vision, Espoir, Poussière, Vérité, Révélé, Toujours, Perdu, Désir, Oblige, Brillant ou Tristesse.

Cheval, Lapin, Truite, Chat, Araignée, Serpent, Chauve-Souris, Léopard, Chacal, Corbeau ou Alouette.

LE PROPHÈTE

LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif ou dissimulé.
Guêtres ravagées, formelles, de récup, déviantes ou technologiques.
Visage innocent, sale, déterminé, ouvert, sévère ou ascétique.
Regard fascinant, perdu, magnanime, suspicieux, clair ou brûlant.
Physique osseux, maigrelet, doux, entretenu, gracieux ou gras.

CARACS

Choisis 1 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

ACTIONS DE BASE

Tu peux faire toutes les actions de base (p. 18-20).

ACTIONS DU PROPHÈTE

Tu reçois l'action ci-dessous :

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 un échec, ils sont dans le besoin. Si leur surplus comprend du troc, comme 1-troc ou 2-troc, c'est ta part.

Ensuite, choisis 2 actions parmi les suivantes :

Charismatique : quand tu manipules quelqu'un, dés+zarb au lieu de dés+sexy.

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

Frénésie : quand tu ouvres ton cœur à la foule, jette dés+zarb. Sur un 10+ retiens 3. Sur 7-9 retiens 1. Dépense 1 de ce que tu retiens 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 combatte 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 fritte, ça partage tout, ça fait la fête, comme tu veux*
- *retourne calmement à son train-train*

Sur un échec, la foule se retourne contre toi.

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

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

DISCIPLES

De base, 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, ta famille, tes élèves, ta bande, ton équipe, 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 : +débauche
- 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

Ensuite, choisis 2 problèmes :

- tu as peu de disciples, moins d'une dizaine ; surplus : -1troc
- ce ne sont pas vraiment tes disciples, tu les subis plus qu'autre chose ; 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 : +stone
- tes disciples se foutent de la mode, des commodités et des conventions, besoin : +maladie
- tes disciples se foutent de la loi, du calme, du bon sens et de la communauté ; surplus : +violence
- tes disciples sont pervers et décadents, besoin : +sauvagerie

De plus, précise ton apparence d'après ton look. Tu as du bric-à-brac valant 2-troc mais pas de matos à proprement parler.

HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour :

- Si un personnage est l'un de tes disciples, annonce à son joueur Hx+2.
- Annonce à tous les autres Hx=0.

Pendant les tours des autres:

- Choisis un personnage dont tu as vu l'âme. Quelle que soit la valeur que le joueur t'annonce, ignore-la : note plutôt Hx+3 à côté du nom de son personnage.
- Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, ajoute-leur 1 et note-les à côté des noms de leurs personnages. Tu te fais vite une idée sur les gens et tu tombes souvent juste.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, vous retenez chacun 1. Vous pouvez chacun le dépenser pour aider l'autre ou interférer avec lui, quelle que soit la distance entre vous et malgré tout ce qui vous sépare.

AMÉLIORER SON PROPHÈTE

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis 1 truc ci-dessous. Coche-le (tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois) :

- ☐ reçois +1cool (max cool+2)
- ☐ reçois +1dur (max dur+2)
- ☐ reçois +1rusé (max rusé+2)
- ☐ reçois une nouvelle action de prophète
- ☐ reçois une nouvelle action de prophète
- ☐ choisis un nouvel avantage pour tes disciples
- ☐ choisis un nouvel avantage pour tes disciples
- ☐ reçois un domaine (précise) et **richesse**
- ☐ reçois une action d'un autre livret
- ☐ reçois une action d'un autre livret

MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : *une prédiction claire qui se réalise; un mois de travail comme augure et conseiller; un mois de travail à conduire les cérémonies du cru.*

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

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; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste; un an d'impôts à un seigneur de guerre; un mois 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 éternel.



C'est la fin du monde, finie la société, finis les gouvernements. Quand les tauliers régnaient sur des continents entiers, quand ils se faisaient la guerre d'un bout à l'autre du globe et pas seulement d'un coin à l'autre du tas de cendre, quand les armées comptaient des centaines de milliers d'hommes et qu'elles avaient des putain de bateaux pour mettre leurs avions dessus, c'était ça, l'Âge d'Or des légendes. De nos jours, n'importe qui avec un bloc de béton et une bande de chiens de guerre peut décider d'être le taulier. Qui va dire le contraire dans le coin ?

CRÉER UN TAULIER

Pour créer ton taulier, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton domaine et tes Hx.

NOM

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Trinh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin ou Jackson.

Madame, Barbecue, Mère-grand, Tonton, Parson, Barnum, Colonel ou Mère Supérieure.

LE TAULIER

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

Fringues de luxe, m'as-tu-vu, déviantes, décontractées ou militaires.

Visage fort, sévère, cruel, doux, aristocratique ou à tomber.

Regard froid, autoritaire, langoureux, affûté, magnanime ou généreux.

Physique massif, doux, sec, gras, grand ou sensuel.

CARACS

Choisis 1 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

ACTIONS DE BASE

Tu peux faire toutes les actions de base (p. 18-20).

ACTIONS DU TAULIER

Tu reçois les 2 actions suivantes :

Commandement : quand ton gang combat pour toi, jette dés+dur. Sur 10+, retiens 3. Sur 7-9, retiens 1. Pendant le combat, dépense 1 de ce que tu retiens pour que ton gang :

- *lance une attaque frontale*
- *tienne bon face à une attaque frontale*
- *organise un repli stratégique*
- *fasse preuve de clémence envers les perdants*
- *combatte et meure jusqu'au dernier*

Sur un échec ton gang se retourne contre toi ou t'abandonne aux mains de tes adversaires.

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 reçois ton surplus que tu peux dépenser cette partie-ci. Sur 7-9, tu as ton surplus mais tu choisis 1 besoin. Sur un échec, 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 ci-dessous.

DOMAINE

De base, ton domaine comprend :

- 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, d'acier 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 gang d'une quarantaine de brutes (3-dégâts gang moyen indiscipliné 1-armure)

Ensuite, choisis 4 avantages :

- tes sujets sont nombreux, 200-300 âmes ; surplus: +1troc, besoin : +1maladie
- tes sujets sont peu nombreux, 50-60 âmes ; besoin : anxieux au lieu de besoin : affamé
- pour les jobs, ajoute du pillage très profitable ; surplus: +1troc, besoin : +représailles
- pour les jobs, ajoute un impôt 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 cent lieues ; surplus : +1troc, besoin : +oisif
- 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 enceinte est grande, profonde et imposante, faite de pierre et d'acier ; ton gang chope +2armure quand il défend l'enceinte

Enfin, 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 a -1dégât
- 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

Précise tant que tu veux la couleur et l'ambiance. 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.

HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour :

- Décide si tu es de nature généreuse aux niveaux confiance et ressources, ou plutôt réservé. Dans le premier cas, annonce à tout le monde $Hx+1$. Sinon, annonce à tout le monde $Hx=0$.

Pendant les tours des autres, 1 ou les 2 options au choix :

- L'un d'entre eux est avec toi depuis le début. Quelle que soit la valeur que ce joueur t'annonce, ajoute-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage.
- L'un d'entre eux t'a trahi ou t'a volé une fois auparavant. Quelle que soit la valeur que ce joueur t'annonce, ignore-la ; note $Hx+3$ à côté du nom de son personnage.
- Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, note-les à côté des noms de leurs personnages.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

SPÉCIAL

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

AMÉLIORER SON TAULIER

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis 1 truc ci-dessous. Coche-le (tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois) :

- ☐ reçois +1dur (max dur+3)
- ☐ reçois +1zarb (max zarb+2)
- ☐ reçois +1cool (max cool+2)
- ☐ reçois +1sexy (max sexy+2)
- ☐ reçois +1rusé (max rusé+2)
- ☐ choisis un nouvel avantage pour ton domaine
- ☐ choisis un nouvel avantage pour ton domaine
- ☐ efface un problème de ton domaine
- ☐ reçois une action d'un autre livret
- ☐ reçois une action d'un autre livret

MARCHANDAGE

Ton domaine pourvoit à tes besoins quotidiens, donc tant que tu as la mainmise dessus tu n'as pas besoin de te soucier de tout ça.

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 ou un chien de guerre à ton service ; la réparation d'un matos high-tech par ton machiniste favori ; un mois d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; une demi-heure 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.







Distribue les livrets de personnage et chaque joueur en choisit un. Pas de doublon autour de la table.

La plupart des joueurs arriveront à se bricoler un personnage en suivant les instructions du livret choisi, laisse-les faire. Ton taf, pour le moment, c'est de répondre aux questions et à la limite de réfléchir un brin à ta première partie.

COMMENCE PAR ÇA ET RÉPÈTE-LE SOUVENT

« Votre part du contrat, c'est de jouer vos personnages comme si c'était de vraies personnes, quelles que soient les circonstances qui leur tombent sur la gueule — des gens cools, compétents, dangereux et tout, mais qui sonnent vrai.

Ma part du contrat, en tant que MC, c'est de traiter vos persos comme des vraies personnes, et de mener la partie comme si c'était vraiment la fin du monde. »

L' APOCALYPSE

Parce qu'à coup sûr quelqu'un va demander.

L'apocalypse s'est passée il y a 50 ans plus ou moins. Les plus vieux en ont de vagues souvenirs d'enfance. Par contre, personne ne connaît le pourquoi du comment. Si ça se trouve, personne n'a jamais vraiment su.

CRÉER SON PERSONNAGE

« Hey, Vincent, sur ma fiche il y a marqué “le maelström psychique” — c’est quoi ? »

Je ne sais pas, à ton avis c’est quoi ? C’est partout, en bruit de fond, et si tu ouvres ta cervelle tu peux en apprendre des trucs. Et ça peut en apprendre sur toi. Si tu sais comment, tu peux même l’atteindre et provoquer des trucs dedans. C’est la cause de l’apocalypse — ou sa conséquence, personne ne sait trop quoi.

EN QUELQUES MOTS

Ça peut servir quand les joueurs se posent des questions sur un personnage mais ne trouvent pas la réponse tout de suite dans le livret.

Les **anges gardiens** soignent les gens. Si tu veux que tout le monde t’aime, ou au moins qu’ils aient tous besoin de toi, joue un ange gardien. Attention : quand tout se passe bien, si ça se trouve, personne n’aura besoin de toi. Si tu veux rester intéressant, tu devras te faire des amis ou des ennemis. Ou saboter des trucs, je sais pas.





Les **arrangeurs** sont des francs-tireurs, des trafiquants, des entrepreneurs, des dealers — bref, ils font le sale boulot. Ils sont sans arrêt à jongler avec plusieurs assiettes en même temps et il y en a toujours une prête à se casser la gueule. Si tu joues un arrangeur, tu auras toujours un truc à faire. Contrairement aux anges gardiens ou aux chiens de guerre, tu te fais ton trou toi-même. Attention : tu risques d'être sans arrêt le cul entre deux chaises. Attends-toi à te retrouver le susmentionné cul par terre de temps à autre.

Les **beautés fatales** tiennent la route en combat, fatalement, mais elles en imposent un max socialement aussi. Si tu veux jouer quelqu'un de dangereux et de provocateur, joue une beauté fatale. Attention : tu vas vite te rendre compte que tu es bien meilleur pour foutre la merde que pour arranger les choses. Si tu veux vraiment écraser tout le monde en combat, joue plutôt un chien de guerre.

Les **bikers** ont un gang de motards. Ils en imposent, mais surtout grâce à un truc externe, leur gang. Si tu veux peser lourd, joue un biker — mais si tu veux vraiment être le chef, joue un taulier à la place. Attention : dépendre des autres pour être puissant, c'est s'attendre à des emmerdes. Attends-toi donc à des emmerdes.

Les **céphales** sont inquiétants, tordus à crever, et un plaisir à jouer. Ils ont des coups surpuissants mais bizarres. Si tu veux que tout le monde ait au moins un petit peu peur de toi, c'est un bon choix. Attention : tu vas t'éclater à en jouer un, mais tu t'éclateras d'autant plus si quelqu'un a envie de te sauter même si tu es un céphale. Vise ça si tu peux.

Les **chiens de guerre** sont les plus gros bourrins du jeu. Leurs actions sont simples, directes et violentes. Sales, même. Si tu ne veux craindre personne, joue un chien de guerre. Attention : comme les anges gardiens, quand tout se passe bien tu risques de rester à te tourner les pouces. Pareil, fais-toi des amis — et des ennemis.

Les **envoûteurs** sont chauds comme la braise. Ils sont 100 % sociaux et ils ont accès à des actions qui leur permettent de faire ce qu'ils veulent de n'importe qui. Joue un envoûteur si tu veux que tout le monde

fasse attention à toi. Attention : les envoûteurs ont tout ce qu'il faut pour s'amuser mais contrairement aux tauliers, aux arrangeurs ou aux prophètes, ils ne sont pas livrés avec un objectif précis. Ça sera plus amusant pour toi si tu te fixes tes objectifs toi-même.

Les **passeurs** ont des bagnoles, ce qui veut dire bouger, être libre et aller loin. Si tu n'imagines pas la fin du monde sans voitures, tu te dois de jouer un passeur. Attention : derrière un volant tu vas tuer sa race, mais tu seras un peu dans la merde quand tu n'y seras pas, sois prévenu.

Les **prophètes** ont leur petite secte de disciples, comme les bikers ont leur gang. Ils sont bizarres, sociaux, visibles et attirants. Si tu veux manipuler les foules, joue un prophète. Attention : tu ne passeras pas inaperçu. Oh, et être un prophète, ça veut dire avoir à gérer ta putain de secte.

Les **machinistes** réparent et inventent des trucs. Ils peuvent fabriquer des choses particulièrement cool dans leur atelier et ils peuvent choper des actions qui permettent de tordre la réalité elle-même. Joue un machiniste si tu veux être un allié puissant et utile, mais si être le chef ne te tente pas plus que ça. Attention : ton atelier va te coûter cher, très cher. Il vaut mieux que tu te fasses des amis.

Les **tauliers** sont les proprios, les chefs de guerre ou les gouverneurs de leurs petits coins de paradis. Si quelqu'un joue un taulier, le jeu va tourner autour d'un endroit bien précis de la carte — votre base. Si tu veux en être le proprio, saute sur le taulier. Attention : ne choisis pas le taulier si tu n'aimes pas les responsabilités.

Autres personnages : parfois tu vas t'asseoir à une table de jeu et tu vas tomber sur un livret de personnage qui ne vient pas du jeu de base. À toi de choisir s'il te plaît ou pas.

Fatalement, je ne peux pas garantir sans les avoir lus que tous ces livrets faits maison sont équilibrés, mais je te donne ma promesse que si j'en sors un moi-même, c'est qu'il est cohérent avec les autres livrets et qu'il sera amusant à jouer.



LES CARACS

C'est juste du copié-collé de la page 14. J'aurais pu te dire d'aller voir là-bas, mais tu aurais passé ton temps à feuilleter le bouquin et à râler.

Les caracs sont :

- **Cool**, c'est-à-dire bon sous pression, rationnel, réfléchi, calme, calculateur, détaché.
- **Dur**, c'est-à-dire insensible, violent, agressif, déterminé, méchant, solide physiquement et mentalement.
- **Sexy**, c'est-à-dire salement chaud, attirant, subtil, gracieux, canon, beau, charismatique, excitant.
- **Rusé**, c'est-à-dire malin, intelligent, éveillé, curieux, attentif, éduqué, talentueux, entraîné.
- **Zarb**, c'est-à-dire tordu, médium, génial, dérangent, chanceux, étrange, prophétique, mystique.
- **Hx**, c'est-à-dire l'historique (comme Rx veut dire prescription et Dx veut dire diagnostic), en particulier l'histoire qu'on a avec quelqu'un, à quel point deux personnages se connaissent. Ça ne veut pas dire qu'ils s'apprécient, seulement qu'ils se connaissent. L'Hx est asymétrique : mon personnage peut bien connaître le tien, avec Hx+2, et le tien peut ne pas en savoir lourd sur le mien, avec Hx-1.

Notation : cool-2 veut dire que ton cool est de -2 ; zarb=0 veut dire que ton zarb est de 0 ; Hx+1 veut dire que ton Hx (avec quelqu'un) est de +1. Les règles parlent de modifier tes caracs, et dans ce cas le modificateur apparaît avant le nom : +1cool veut dire "ajoute 1 à ton cool" ; -2zarb veut dire "retire 2 de ton zarb".

LES ACTIONS ET AUTRES MERDOUILLES

Et là je VAIS t'envoyer voir plus loin, parce qu'il y a beaucoup à dire sur le sujet. Pour tout ce qui est actions, jette un œil aux chapitres correspondants qui commencent page 193 (pour les actions de base) ou page 218 (pour les actions des personnages). Pour tout ce qui concerne le matos, les armes, les gangs, les domaines et toutes les autres merdouilles, va voir au chapitre sur le matos, qui commence page 240.

Dans les livrets, tu verras des trucs comme "du bric-à-brac valant 1-troc". Le troc, dans le cadre des règles du jeu, c'est juste une abstraction qui représente ce que ta fin du monde utilise comme monnaie d'échange. Ça peut être du vrai troc (genre « une douzaine d'œufs de tortues-rochers si tu réparas mes godasses ») ou ça peut être une monnaie quelconque, d'où l'expression "bric-à-brac". 1-troc représente une belle somme, genre de quoi se payer un mois de loyer et de bouffe.

À QUOI S'ATTENDRE

Les joueurs sont en train de créer leurs personnages et te posent plein de questions : c'est le moment d'en profiter pour leur dire à quoi s'attendre en cours de jeu. Quelques points que je préfère mettre au clair dès le début :

- Vos personnages n'ont pas besoin d'être *amis*, mais ils doivent se connaître, et doivent être plus ou moins associés. Si ça se trouve ils finiront par se détester en cours de jeu, mais au début de la partie ils ne le devraient pas.
- Vos personnages sont uniques. On trouve d'autres médecins, et leurs patients les appellent peut-être leurs anges gardiens, mais t'es le seul *ange gardien*. On trouve plein de petits tyrans et de chefs de guerre avec leurs propres domaines et techniquement ce sont des tauliers, mais il n'y a que toi qu'on appelle *le taulier*.
- Certains d'entre vous peuvent choisir leur armure. 1-armure ça peut être n'importe quoi, un gilet pare-balles, une veste en cuir renforcé, un corset blindé, tout ce que tu veux. 2-armure, par contre, c'est une vraie armure. Genre une combi anti-émeutes. C'est peut-être fait main, avec des bouts de bagnoles ou quoi, mais quand tu la portes c'est clair que tu portes une *armure*.
- Au fait, quand as-tu droit à "du bric-à-brac qui vaut 3-troc" ou un truc du genre ? Est-ce une monnaie précise ou juste le fait de troquer ce que l'on a ? Je ne sais pas. « Tonton, c'est toi le taulier, on utilise quoi dans ton domaine pour payer ses dettes ? » ou alors « Wilson, tu es l'arrangeur du coin, tu demandes à être payé comment quand tu bosses ? »



- Mon but n'est pas de vous buter. Sinon on arrête là, pas vrai ? J'ai juste à dire : « Il y a un tremblement de terre, vous prenez tous 10-dégât sur le coin de la gueule, vous êtes tous morts. Fin. » Non, je suis là pour voir ce qui va se passer avec tous vos persos parce qu'ils sont intéressants, chauds à crever et prêts à botter des tonnes de culs, tout comme vous !

PRÉSENTATIONS



MARIE
LA CÉPHALE

Quand tout le monde a fini de créer son personnage, c'est le moment de faire les présentations.

Avant de commencer, soyons clairs : tout le monde connaît tout le monde. Si les persos voyagent, ils voyagent ensemble. S'ils vivent dans un patelin, ils sont associés. Ils sont amis, ou au moins collègues. Si vous avez un arrangeur à table, les autres peuvent faire partie de son équipe par exemple. Si vous avez un taulier, les autres sont peut-être ses lieutenants. Les règles d'Hx forcent un peu ça, mais il vaut mieux que ça soit clair : tout le monde est dans le même bateau.

Fais un tour de table. Demande à chaque joueur de présenter son perso par son nom, son look et ses attentes. Pose deux/trois questions à propos du perso. Tu essaies d'avoir une image plus ou moins claire de qui sont tous ces gens et de comment le groupe fonctionne.

Par exemple : « Tu as quel âge ? Tu fais quoi pour gagner ta croûte ? Depuis combien de temps ? Ça fait longtemps que vous bossez ensemble, vous deux ? Et quoi, les clients viennent vous trouver tout le temps ? Et sinon, tu te souviens un peu de l'apocalypse ? Et vous deux, vous êtes sœurs ? »

Ah oui... Si ton groupe ressemble au mien, tu en auras un qui n'aura pas encore tout à fait fini son personnage. Ne l'attends pas, soupire un grand coup et commence les présentations, ça lui fera comprendre qu'il doit se bouger les miches.

HX

Chaque perso a de l'Hx, une histoire, avec chacun des autres persos. Ton Hx avec quelqu'un te dit à quel point tu le connais bien. Ça tient à trois trucs : à quel point tu fais attention à ce qu'il fait, à quel point il se sent à l'aise avec toi et si vous avez vécu des trucs ensemble. Ton Hx avec lui, sur ta fiche, te dit à quel point tu le connais ; son Hx avec toi, sur sa fiche, te dit à quel point il te connaît. Ça ne te dit pas si tu l'aimes bien, ou si tout se passe bien entre vous, ça te dit seulement à quel point tu sais de quoi il est vraiment fait. Si ton Hx avec quelqu'un est négatif, ça veut juste dire que tu ne le connais pas vraiment et que tu ne sais pas anticiper ses réactions. Du coup, tu as des difficultés à l'aider ou à lui mettre des bâtons dans les roues. L'Hx est asymétrique : mon perso peut en savoir long sur le tien, avec Hx+2, et le tien ne rien savoir sur le mien, avec Hx-1.



Bon. Refais un tour de table pour déterminer l'Hx. Contente-toi de vérifier que tout se passe bien et que tout le monde participe à son tour. Chaque perso a ses propres règles pour déterminer ses Hx avec les autres. La plupart des règles demandent au joueur d'inventer quelque chose à propos de ses relations avec les autres : le joueur doit prendre ces décisions au moment même où il détermine ses Hx. Prenons le céphale...

À ton tour :

- Annonce à tout le monde Hx-1. Tu restes très secret.

Pendant les tours des autres, choisis 1, 2 ou les 3 options suivantes:

- L'un d'entre eux a dormi en ta présence (il le sait, ou pas). Quelle que soit la valeur qu'il t'annonce, ignore-la : note plutôt Hx+3 à côté de son nom.
- L'un d'entre eux, ça fait un bout de temps que tu l' observes en secret. Quelle que soit la valeur qu'il t'annonce, ignore-la : note plutôt Hx+3 à côté de son nom.

- *L'un d'entre eux ne t'aime visiblement pas et n'a pas confiance. Quelle que soit la valeur qu'il t'annonce, ignore-la : note plutôt Hx+3 à côté de son nom.*
- *Tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, ajoute-leur 1 et note-les à côté de leurs noms. Tu connais mieux les gens qu'ils ne te connaissent.*

« Hé, Keeler, tu as déjà dormi près de moi ? » pourrait dire le joueur de Marie, au tour de Keeler. Et au tour de Bran : « Bran, on dirait qu'éventuellement tu pourrais, disons, ne pas m'aimer et ne pas me faire confiance, tu en dis quoi ? »

Voici les règles pour l'Hx de Keeler, le chien de guerre...

À ton tour choisis 1, 2 ou les 3 options suivantes :

- *L'un d'entre eux a combattu fidèlement à tes côtés. Annonce à ce joueur Hx+2.*
- *L'un d'entre eux t'a laissé pisser le sang par terre sans rien faire. Annonce à ce joueur Hx-2.*
- *Choisis celui qui te semble le plus mignon. Annonce à ce joueur Hx+2.*

Annonce à tous les autres Hx=0.

Pendant les tours des autres :

- *Choisis quel personnage est le plus malin, selon toi. Quelle que soit la valeur que ce joueur t'annonce, ajoute-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage.*
- *Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, note-les à côté de leurs noms.*

« Damson, on a déjà combattu ensemble ? Dune, je pense que tu es le genre à m'avoir laissé pisser le sang sans rien faire, ça te va ? Et Bran, faut que tu saches, je trouve que t'es le plus mignon, et le plus malin aussi. »

En tant que MC, fais attention à comment se développent les Hx, c'est de la bonne balle, et n'hésite pas à contribuer à la chose, à poser tes questions à toi : « Hé, quand Dune a laissé Keeler pisser le sang par terre, ce n'était pas la fois où [au hasard] Pompon a attaqué le domaine, ou bien c'était une autre fois ? »

À la fin, tous les joueurs ont une liste comme suit sur leurs fiches :

Sur la fiche de Marie :

Keeler Hx+3

Bran Hx+3

Dune Hx=0

Damson Hx+2

Sur la fiche de Keeler :

Marie Hx-1

Bran Hx=0

Dune Hx-2

Damson Hx+1

Et ainsi de suite. En plus, tu as un bon paquet d'anecdotes à utiliser pour lancer la première séance de jeu.

COCHER LES CARACS

Faites un dernier tour de table. Chaque joueur détermine quel personnage a la plus haute Hx avec le sien — celui qui le connaît le mieux — et tend sa fiche à ce joueur-là. Celui-ci choisit une des caracs, celle qu'il trouve la plus intéressante, et la coche. Ensuite, le MC (toi) choisit une autre carac et la coche. Choisis la carac qui te semble la plus intéressante.

Donc : Marie, qui connaît-elle le mieux ? Elle connaît autant Keeler que Bran à Hx+3, c'est elle qui tranche. Elle choisit Bran, par pure perversité sûrement. « Bran, laquelle de mes caracs t'intéresse le plus ? » Le joueur de Bran choisit zarb, parce que parfois il faut faire ce qui est évident. Je suis le MC, je choisis cool parce que j'aime bien quand les persos agissent face au danger. Marie coche ces deux caracs sur sa fiche.

Qui est-ce que Keeler connaît le mieux ? Damson, avec Hx+1. « Damson, tu dois cocher une de mes caracs, laquelle ? » Le joueur de Damson choisit dur, parce qu'il veut voir Keeler se battre, je suppose. Je suis le MC, je choisis zarb, et le joueur de Keeler coche les deux caracs sur sa fiche. Et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait coché deux caracs.

On a fini la création des personnages, on peut donc commencer à jouer.



BISH
L'ANGE GARDIEN







C'est toi, le meneur de jeu d'**Apocalypse World**.

On peut mener une partie de jeu de rôle de cent mille façons différentes, mais **Apocalypse World** se mène d'une façon bien précise. Ce chapitre explique laquelle. Suis les règles comme elles sont écrites. Tout le reste du jeu s'appuie dessus.

OBJECTIFS

- **Rends la fin du monde vraisemblable.**
- **Rends les vies des personnages intéressantes.**
- **Joue pour voir ce qui va se passer.**

Tout ce que tu dis pendant la partie doit atteindre ces trois objectifs et aucun autre. Ton objectif n'est pas, par exemple, de faire perdre les joueurs, de leur refuser ce qu'ils veulent, ou de leur faire vivre une histoire écrite à l'avance (juste TU N'ÉCRIS PAS L'HISTOIRE À L'AVANCE, je ne plaisante pas). Ce n'est pas ton boulot de coincer les persos, de les lancer sur des fausses pistes ou de leur faire des croche-pieds pour qu'ils se cassent la gueule. Si tu fais un truc du genre, tu vas finir par emmerder tes joueurs. Ta fin du monde aura l'air artificielle, forcée, et tu te retrouveras à décider à l'avance des événements, pas à jouer pour voir ce qui se passe.

Joue pour voir ce qui va se passer : ça demande une certaine discipline, de mener **Apocalypse World**. Concentre-toi sur la logique interne des événements de jeu, laisse faire les personnages des joueurs et joue les conséquences de tout ça. Tu peux espérer qu'il va se passer quelque chose, mais quand c'est ton tour de raconter ce qui se passe, tu dois laisser tes envies de côté.

LE MAÎTRE DE CÉRÉMONIE

Ta récompense pour tous tes efforts, pour cette façon de mener, vient de cette discipline. Quand tu tombes sur un élément qui t'intéresse vraiment — genre quand tu veux vraiment découvrir si telle ou telle chose va se passer, et *comment* — laisser l'histoire répondre à ta place est étrangement satisfaisant.

PARLE TOUJOURS

- **En suivant les principes (voir ci-dessous).**
- **En suivant les règles.**
- **En suivant tes notes de partie.**
- **En étant honnête.**

Apocalypse World répartit les rôles autour de la table de façon assez traditionnelle. Les joueurs s'occupent avant tout de raconter ce que leurs personnages disent, font, ressentent et se rappellent ; ils répondent également aux questions du MC sur la vie quotidienne et l'environnement direct de leurs personnages. En tant que MC, tu t'occupes de tout le reste : tout ce qu'il y a à dire sur l'univers de jeu, et ce que tous les autres personnages disent et font *sauf* les personnages des joueurs.

Fais attention à ce que tu dis et sois généreux dans ton interprétation des faits. Les joueurs ont besoin d'infos concrètes de ta part : des choses qui les renseignent sur l'endroit où se trouvent leurs personnages, ce qui se passe où et quand. Pareil avec les règles : colle au texte mais sois généreux. Les joueurs doivent pouvoir profiter de leurs actions, de leurs jets de dés, de leurs points forts et de leurs ressources. Ne les restreins pas trop, ne tourne pas autour du pot et ne les piège pas.

Si tu mènes le jeu *contre* les joueurs, tu auras du mal à être impartial avec les règles et l'univers, et tu n'atteindras pas tes objectifs. Joue avec les joueurs, pas contre eux.

TES PRINCIPES

- **Régurgite des descriptions de fin du monde.**
- **Parle aux personnages, pas aux joueurs.**
- **Fais ton action, mais brouille les pistes.**
- **Fais ton action, mais ne prononce jamais son nom.**
- **Cherche une cible.**
- **Donne un nom à tout le monde, rends tout le monde humain.**
- **Provoque-les avec des questions et rebondis sur les réponses.**
- **Réagis avec perversité mais sois généreux de temps à autre.**
- **Sois fan des personnages des joueurs.**
- **Pense à ce qui se passe hors-champ.**
- **De temps à autre, ne prends pas la décision toi-même.**

Régurgite des descriptions de fin du monde. Imagine des paysages dévastés, des images d'apocalypse, des associations grotesques. À la fin du monde, quand la pluie tombe, elle est pleine de particules noires, comme de l'encre d'imprimante, et les plantes ont une teinte grise à force de boire l'eau polluée. Des chiens sauvages se battent entre les carcasses de voitures, et certains d'entre eux ont comme une seconde paire de paupières, en os, qui protège leurs yeux. Quand tu es trop près tu entends le cliquetis qu'ils font quand ils clignent des yeux.

Parle aux personnages, pas aux joueurs. « Marie, tu fais quoi ce matin ? » et pas « Julie, que fait Marie ce matin ? », ou « Une bonne femme s'approche de toi, elle s'appelle Rosse, et elle s'inquiète de revoir un jour sa famille. Ça se lit sur son visage. » *Ça se lit sur son visage* : d'un coup, c'est quelque chose que le personnage sait à propos de Rosse, pas une info que tu donnes direct au joueur.

Fais ton action, mais brouille les pistes. On est d'accord, tu choisis une action parce que le jeu te le demande. Un personnage arrive quelque part pour la première fois, quelqu'un rate un jet de dés, tout le monde te regarde et attend que tu dises quelque chose. Tout ça fait partie du jeu. Mais tu dois brouiller les pistes : fais comme si ton action partait de l'histoire.

Tu vas peut-être **les séparer**, par exemple, mais ne dis jamais : « Tu as raté ton jet, vous êtes séparés. » Dis plutôt quelque chose comme : « Tu essaies d'attraper son flingue » — c'était l'action du personnage — « mais il te met un coup de botte dans la figure. Tu es au sol, on te file des coups de pieds et tu vois qu'ils traînent Damson dehors. » Ça revient au même, les PJ sont séparés, mais tu en as subtilement caché la raison. Fais comme si l'histoire choisissait quelle action faire à ta place, et du coup choisis toujours une action qui semble logique par rapport à l'histoire.

Fais ton action, mais ne prononce jamais son nom. Si ça se trouve tu vas **les séparer**, mais ne le dis jamais. Raconte plutôt comment le gang de Putride en traîne un dehors et comment Putride invite les autres à partager son repas. Ou bien tu **annonces des emmerdes à venir**, mais pour l'amour du ciel ne prononce jamais les mots « emmerdes à venir ». Raconte plutôt qu'un matin une colonne de fumée noire et grasse s'élève du côté du champ de voitures, qu'est-ce qui peut bien se passer là-bas à votre avis ?

Ces deux principes parlent de causes et de conséquences. En vrai, tu as choisi une action et tu l'as faite. Mais fais comme si l'action venait de l'histoire et comme si elle avait des conséquences dans l'histoire.

Le but de ces deux principes, c'est de maintenir l'illusion pour les joueurs, pas de leur cacher tes intentions. Ne cache jamais aux joueurs les actions des PNJ, ou le déroulement des événements. Parle toujours en étant honnête. Quand il arrive quelque chose autour des personnages ou pire, aux personnages, sois toujours aussi honnête que possible.

Tes actions de MC n'ont rien à voir avec celles des joueurs. La liste de tes actions — et comment t'en servir — se trouve un peu plus loin.

Cherche une cible. Chaque fois que tu t'intéresses à quelqu'un ou quelque chose qui t'appartient — un PNJ, un décor ou une situation — pense à le buter, le foutre par terre, le cramer, le faire exploser ou l'enterrer pour de bon. Un PNJ, un groupe de PNJ, un accord entre PNJ, même tout un village et son chef de guerre — ce sont tous tes cibles. C'est un des leit-motifs du jeu : pas de statu quo à la fin du monde. Les joueurs peuvent penser que leurs personnages, leurs arrangements et leurs organisations ne craignent rien, si ça les amuse. Mais en ce qui te concerne : tout ce qui t'appartient est avant tout et surtout une cible.

Donne un nom à tout le monde, rends tout le monde humain. La première chose à faire pour rendre un personnage vraisemblable : lui donner un nom. Tu as une liste de noms pour tes PNJ dans le livret de première partie, et tu peux aussi récupérer des noms dans les livrets de personnage. Dès qu'un PNJ a la moindre réplique pendant la partie, voire même dès qu'il fait un truc intéressant, donne-lui un nom.

Pour rendre un PNJ humain, donne-lui une motivation claire et directe. Prends Roark par exemple, un de mes PNJ préférés. Roark vient d'aller incendier le domaine voisin, semant le chaos autour de lui, et il est tout content — parce qu'il n'est pas plus compliqué que ça. Il voulait cramer le domaine voisin, il l'a fait, et maintenant il veut un bain moussant parce qu'il est couvert de suie, et c'est tout ce qu'il y a à en dire. Pendant tes parties, fais en sorte que tous tes PNJ ne soient *pas plus compliqués que ça*. Ils font ce qu'ils veulent quand ils veulent, et si quelque chose les en empêche, ils s'en occupent là tout de suite. Ils passent leur vie à se faire mener par un de leurs bouts : leur nez, leur ventre, leur cœur, leur entrejambe, leurs tripes, leurs oreilles, leur enfance perdue, leurs visions.

Ceci fait, tu peux t'amuser à tisser des triangles de PJ-PNJ-PJ — ce qui rend tes PNJ encore plus humains — en t'assurant qu'ils gardent leurs motivations claires et directes bien en tête et qu'ils considèrent chaque PJ individuellement, pas comme un bloc. Arrange-toi pour montrer une facette différente de chaque PNJ à chaque PJ. Roark adore Marie parce qu'elle a de l'ambition, mais il travaille pour Tonton qui aime que les gens restent à leur place. Roark ira voir Tonton pour se vanter, Bish pour se sentir supérieur, Marie pour avoir un bain moussant. Putride veut prendre la place de Tonton et prendre possession du domaine, mais aimerait que tous les autres — Bish, Marie, Damson, Dune — restent au domaine pour le servir. Avec ce genre de relations triangulaires, les PJ auront des choses intéressantes à se dire.

Provoque-les avec des questions et rebondis sur les réponses.

Commence petit : « Ça ressemble à quoi, l'endroit où tu crèches ? » ou « Lesquels d'entre vous se connaissent depuis le plus longtemps ? » Mais au fur et à mesure que la partie avance, demande des trucs de plus en plus intimes et actuels sur la vie des personnages. Pendant les parties de test, Mikael s'était fait une liste de pistes pour ses questions : « *Sentiments, bruits, détails des objets, pensées, attitudes, odeurs, besoins, irritant, texture, à la vue de, relations, goûts, détails sur les endroits.* » Ça lui faisait poser des questions comme : « Tu as seulement de la place pour deux

personnes dans la cabine de ton tank ? Pourquoi ? », « Comment est-ce que tu te sens quand tu vois les gens de Campingville ? » ou encore « Quelle sensation as-tu quand ses lèvres se posent sur ta main ? » Des bonnes questions qui envoient.

Quand les joueurs te répondent, rebondis dessus. Ça veut dire trois choses : (1) sers-t'en pour régurgiter des descriptions de fin du monde en ajoutant tes propres détails ; (2) reviens dessus plus tard dans la partie, pour rendre tout ça réel ; (3) approprie-toi ces réponses et leurs implications, incorpore-les à ta vision de la fin du monde.

Important : n'oublie pas, quand un personnage ouvre son cerveau au maelström pour la première fois, de lui demander ce que ça lui fait. Si ça se trouve c'est la même chose pour tout le monde, ou bien chacun le vit à sa façon. Après la première fois, rebondis sur la réponse et ajoute sans arrêt tes propres détails.

Réagis avec perversité mais sois généreux de temps à autre. Et j'ai dit avec perversité, pas avec sadisme. Un peu comme quand tu te sers des réponses d'un joueur pour régurgiter ta vision de la fin du monde, mais pour tout le reste. Un petit exemple parce que ce n'est pas très clair...

Marie attrape Roark par les oreilles et lui fait comprendre qu'elle se fout de qui il bute, mais qu'elle veut qu'il lui ramène la fille à Joe (un PNJ) vivante. Pour « l'interroger » ou « l'examiner » ou que sais-je — Marie a besoin que le cerveau de la fille à Joe soit toujours en état de marche. Et voilà donc Roark qui s'en va, bute quelques personnes, et revient avec la fille à Joe. Vivante. Mais là je réagis avec perversité : il lui a *proprement* défoncé la gueule. Marie a toujours accès à son cerveau (parce qu'il faut toujours donner aux personnages le fruit de leur labeur) mais la fille est dans le coma, son dos est en morceaux et elle est défigurée. La fille à Joe est vivante, certes, mais à peine. Marie a reçu ce qu'elle méritait, mais pas vraiment ce qu'elle espérait. Tu vois où je veux en venir ? Sois fourbe. Fous tes gros doigts sales sur tout ce que tu touches.

De temps à autre, par contre, laisse-toi aller et donne à tes PJ exactement ce qu'ils espèrent, peut-être même un peu plus. Juste assez pour qu'ils sachent que parfois ça marche et que peut-être *cette fois-ci* ça va marcher. Mais jamais quand ils s'y attendent. Une fois sur trois, une fois sur deux ?

Comme tu le sens. Pas trop rarement, mais sans qu'ils sachent quand.

Sois fan des personnages des joueurs. “Rends la vie des personnages intéressante” ça ne veut pas dire “rends-la toujours pire”. Parfois oui, d’accord, mais pas toujours.

La pire façon de rendre la vie d’un personnage intéressante serait de le priver de ce qui le rend intéressant à la base. Les flingues d’un chien de guerre, par exemple, ou sa collection de vieilles photos — ce qui nous conforte dans l’image qu’on a de lui et ce qui nous surprend à son propos. Laisse-les-lui.

La deuxième plus grosse erreur serait de refuser au personnage ce pour quoi il a bossé dur, s’est battu et a gagné. Donne toujours aux personnages le fruit de leur labeur ! Et si tu veux rendre leurs succès intéressants, attache-leur des *conséquences*. Quand un PJ accomplit quelque chose, fais réagir tous tes PNJ. Repense à toutes les relations triangulaires PJ-PNJ-PJ que tu as mises sur le tapis. Qu’est-ce qui change ? Qui change d’avis sur qui ? Quel ennemi pisse à présent de trouille ? Quel adversaire essaie à présent d’être sympathique ? Laisse les accomplissements des PJ faire des vagues, laisse les conséquences changer les choses et bousculer une situation qui n’était déjà pas très stable. Pas de statu quo à la fin du monde ! Tout n’est pas toujours pourri !

“Taper aussi fort et aussi direct que tu veux” veut juste dire ça. Choisis une action, et tape aussi fort que *tu veux*. Ça ne veut pas dire “choisis la pire des actions possibles”. La fin du monde est déjà assez mortelle comme ça. Les règles sont déjà bien méchantes. Si tu t’y mets aussi en tant que MC, les pauvres petits PJ sont foutus.

Ça vaut aussi pour choisir quelle carac cocher. Quand tu choisis une carac à cocher, essaie de cocher celle qui mettra le plus le personnage en valeur. Change souvent de carac — en tout cas ne prends pas la plus basse à tous les coups — et fais en sorte que chaque perso ait au moins une bonne grosse carac cochée à chaque fois.

Pense à ce qui se passe hors-champ. Quand tu dois choisir une action, demande-toi ce que sont en train de faire les PNJ qui ne sont pas en scène. Est-ce qu’ils préparaient quelque chose hors-champ et maintenant ça va se voir ? Ça aide à rendre la fin du monde vraisemblable — et si tu gardes tes fronts en tête ça aide aussi à rendre la vie des personnages intéressante.

De temps à autre, ne prends pas la décision toi-même. Si tu veux jouer pour voir ce qui va se passer, tu vas devoir laisser des questions en suspens de temps à autre. Quand tu n'as pas envie de prendre une décision définitive par rapport à un élément de l'histoire, *ne le fais pas*. Ce jeu te donne au moins quatre moyens de ne pas prendre la décision toi-même : tu peux **laisser le PNJ décider**, tu peux **laisser les joueurs décider**, tu peux **commencer un compteur** ou tu peux **en faire un enjeu majeur**.

Disons que tu as un PNJ, Dou, que tous tes joueurs adorent. Ils veulent qu'elle reste en vie, elle est en danger et tu n'as pas envie de décider si elle va mourir là tout de suite. Ce que tu peux faire...

Tu peux (1) **laisser les PNJ décider**. Pose-toi la question : dans une situation pareille, est-ce que Birdie buterait froidement Dou ? Si la réponse est oui, Dou est cuite. Si la réponse est non, Dou vivra. On est d'accord, c'est quand même toi qui décides, mais cette méthode te donne au moins l'impression d'être impartial.

Tu peux (2) **laisser les joueurs décider**. Genre : « Dou s'est pris une balle, elle est au sol, elle tremble et elle perd connaissance. Vous faites quoi ? » Si les PJ l'aident, elle reste en vie ; si les PJ ne veulent rien faire, ou ne peuvent rien faire, elle meurt. Tu peux même pondre une action sur mesure pour l'occasion, si ça te chante. Jette un coup d'œil au chapitre sur l'avalanche d'actions, p. 152, et à celui sur la perversité technique, p. 276.

Tu peux (3) **commencer un compteur**. Jette un œil au paragraphe sur les compteurs au chapitre sur les fronts, p. 143. Griffonne en un. À 9:00, note « Dou est blessée ». À 12:00, note « Dou meurt ». Coche un segment chaque fois qu'elle prend des risques et passe direct à 9:00 si elle s'en mange une dans la face. C'est quand même toi qui décides, on est bien d'accord, mais au moins tu as réfléchi à la question et tu as des conditions concrètes qui décident de la vie ou de la mort de Dou, au lieu de décider sur un coup de tête.

Ou tu peux (4) **en faire un enjeu majeur**. Jette un œil au paragraphe sur les enjeux dans le chapitre des fronts, p. 145. « Est-ce que Dou va survivre à tout ça ? » Ce faisant, tu te jures de ne pas répondre à cette question toi-même. Chaque fois que la vie de Dou est en danger, tu *dois* laisser la réponse aux PJ, aux PNJ, aux règles ou à un compteur, sans tricher.

Et donc voici les principes :

- **Régurgite des descriptions de fin du monde.**
- **Parle aux personnages, pas aux joueurs.**
- **Fais ton action, mais brouille les pistes.**
- **Fais ton action, mais ne prononce jamais son nom.**
- **Cherche une cible.**
- **Donne un nom à tout le monde, rends tout le monde humain.**
- **Pose des questions provocantes et rebondis sur les réponses.**
- **Réagis avec perversité mais sois généreux de temps à autre.**
- **Sois fan des personnages des joueurs.**
- **Pense à ce qui se passe hors-champ.**
- **De temps à autre, ne prends pas la décision toi-même.**

Quand un joueur se retourne vers toi et attend que tu lui répondes un truc, réponds toujours en suivant ces principes.

TES ACTIONS

- **Annonce une emmerde à venir.**
- **Annonce une emmerde hors-champ.**
- **Sépare-les.**
- **Capture quelqu'un.**
- **Coinces-en un.**
- **Rends coup pour coup (dégâts établis).**
- **Inflige des dégâts (comme établis).**
- **Prive-les de leur matos.**
- **Fais-les passer à la caisse.**
- **Déclenche les défauts de leur matos.**
- **Dis-leur ce qu'il risque de se passer et pose-leur à nouveau la question.**
- **Offre-leur une opportunité, avec ou sans prix à payer.**
- **Retourne leur propre action contre eux.**
- **Choisis une action d'une de tes menaces (venant d'un front).**
- **Après chaque action : « Qu'est-ce que tu fais ? »**

Chaque fois qu'il y a un blanc dans la conversation et que tout le monde te regarde en attendant que tu dises quelque chose, choisis un de ces trucs et fais-le. Ce ne sont pas des termes techniques ni rien : "Annonce une emmerde à venir", par exemple, ça veut juste dire pense à une emmerde qui pourrait arriver bientôt et fais-le savoir. "Fais-les passer à la caisse" ça veut juste dire que si tes joueurs te demandent : « On peut avoir ce truc ? » tu leur réponds : « Oui, ça coûte tant ». Et ainsi de suite.

Après chaque action : « Qu'est-ce que tu fais ? »

Garde tes principes en tête. Souviens-toi de parler aux personnages, pas aux joueurs. Souviens-toi de brouiller les pistes et de ne jamais prononcer le nom de l'action choisie. Parle aux personnages comme si c'était *leur* monde qui était réel.

Quelques pistes pour choisir tes actions...

Choisis toujours une action qui semble être la conséquence directe de ce qui se passe dans l'histoire. Ce n'est certainement pas la seule qui colle, et ce n'est pas nécessairement la plus logique, mais elle doit coller un minimum à ce qui se passe.

La plupart du temps, contente-toi d'une action qui (a) prépare le terrain pour une action plus méchante et plus directe et (b) donne aux joueurs l'occasion d'agir ou de réagir. Raconte ce qui se passe mais repasse la main aux joueurs avant les conséquences : « Il te balance sa tronçonneuse à la face ! Qu'est-ce que tu fais ? »

Quand un joueur te laisse une opportunité grosse comme ça, par contre, tape aussi fort et direct que tu peux. Ne sois pas nécessairement le plus méchant possible, mais sois méchant quand même. Rends juste la chose irrévocable. Dis ce qui se passe, conséquences comprises, *puis* repasse la main aux joueurs : « La tronçonneuse te mord le visage et il y a des bouts de toi un peu partout ! Tu encaisses 3-dégât ! Vite, qu'est-ce que tu fais ? »

Quand le personnage d'un joueur fait une action et rate son jet de dés, c'est l'exemple même d'une opportunité grosse comme ça. Quand tu as préparé le terrain avec des actions plutôt cool et que les joueurs te laissent faire, ça compte aussi comme une opportunité grosse comme ça.

Mais si personne n'a rien fait de grave et que tu n'as rien préparé, contente-toi d'une action qui prépare le terrain, qui permet autant à toi qu'aux joueurs de faire d'autres actions.

Quand tu veux préparer le terrain, le meilleur des choix c'est encore d'**annoncer une emmerde à venir**. Si tu ne sais pas quoi faire, annonce une emmerde à venir :

« Il y a quelqu'un dans la pièce. Tu l'entends bouger. Qu'est-ce que tu fais ? »

« Au fait, Keeler, Côtelette cherche après toi. Qu'est-ce que tu fais ? »

« Elle va finir par trouver où tu te caches. Qu'est-ce que tu fais ? »

« Mec, tu as juste une demi-seconde avant que cette bestiole ne t'enfonce ses crocs dans le bras. Qu'est-ce que tu fais ? »

« "Patron, on dirait que ça roule mais les gens n'ont pas l'air super contents. Il y a eu de la bagarre près du marché, comme si des types voulaient prendre la place d'autres types." Qu'est-ce que tu fais ? »

Annoncer une emmerde hors-champ n'est pas mal non plus. Après tout, une emmerde qui se passe maintenant mais ailleurs arrivera généralement ici plus tard.

« Tu entends un coup de feu, pas très loin d'ici. Près de chez Hison, peut-être, c'est difficile à dire. Qu'est-ce que tu fais ? »

« En plein milieu de la nuit, BAM ! Vous êtes tous réveillés par une explosion. Ce n'est pas dans le domaine, ça vient de plus loin, mais pas trop loin. Le sol tremble. Qu'est-ce que vous faites ? »

« Le jour se lève, que faites-vous ? Ah oui au fait : il y a une colonne de fumée noire à l'horizon et si tu regardes avec tes jumelles, tu vois un convoi de réfugiés qui en vient. Donc, qu'est-ce que vous faites ? »

EXEMPLES D'ACTIONS DE MC

Sépare-les

« Une minute. Vous êtes trop loin l'un de l'autre pour que tu entendes ce qu'il te dit. Que fais-tu alors ? »

« Keeler, tu viens de rentrer au village mais toi, Wilson, tu es toujours en train de discuter avec la tribu aux jerricans. Keeler, qu'est-ce que tu fais en attendant Wilson ? »

Capture quelqu'un

« Le gang de Dremmer s'installe tout autour et on dirait qu'ils vont assiéger votre domaine. Si vous sortez la tête vous allez vous prendre une balle. Que faites-vous ? »

« Tu te lèves pour partir mais elle se jette sur la porte et te barre le passage. Qu'est-ce que tu fais ? »

Coinces-en un

« Bran, tu te balades dans le marché et tu vois Côtelette se rapprocher de toi. Tu jettes un œil autour et tu vois ses hommes de main t'encercler. Qu'est-ce que tu fais ? »

« Clocher et toi êtes au coude-à-coude, vos bagnoles collées l'une à l'autre, mais ton côté du viaduc est foutu en l'air et il pousse ta bagnole vers la partie écroulée. Qu'est-ce que tu fais ? »

Rends coup pour coup (dégâts établis)

« Tu arrives à te mettre à l'abri derrière un bout de mur écroulé. Tu as descendu au moins un des mecs de Dremmer, mais tu as pris une méchante balle en chemin, tu encaisses 2-dégât. Tu pisses le sang et tu as du mal à respirer. Que fais-tu ? »

« Vous vous bagarrez, et il arrive à te coller son coude au niveau de ton corset blindé. Tu encaisses 0-dégât, mais il se débrouille pour s'ouvrir la main sur ton scalpel... »

Inflige des dégâts (comme établis)

« Nom de Dieu, Wilson, il y a un sniper quelque part au-dessus de vous. Tu t'en rends compte quand Mamo grogne un coup puis tombe à genoux pour ne plus bouger du tout. Que fais-tu ? »

Pour plus de détails, jette un œil au chapitre sur les dégâts et les soins, p. 162.

Prive-les de leur matos

« Tu retournes vers ta bagnole, c'est ça ? Un des mecs de Dremmer est debout sur le toit, il a un fusil d'assaut. Hison, tu crois qu'il s'appelle. Que fais-tu ? »

« Et bien sûr, ils défoncent la porte quand Ammi et toi êtes en pleine action. Tu es à poil et la porte est par terre. Ils lèvent leurs pieds de biche et Ammi se met à gueuler... »

Fais-les passer à la caisse

« Bon, Keeler, tu as fait le plein de munitions chez Grammer. Ça fera 1-troc et pendant que tu te casses... »

« Jangry te garde au chaud sous antidouleurs pendant genre trois jours et tu sors de là avec ton compteur de blessures à 6:00. "Ça fera 3-troc et c'est un prix d'ami" qu'elle te fait... »

Déclenche les défauts de leur matos

« Elle est devant ton nez, trop près pour que tu l'alignes avec ton fusil. Elle tient une sorte de hache, genre un hachoir à viande soudé à un marteau. Qu'est-ce que tu fais à la place ? »

Dis-leur ce qu'il risque de se passer et redemande

« Si tu sors d'ici, tu seras complètement à découvert, tu t'en rends compte, hein ? Tu y vas quand même ? »

« Oui, il y a moyen que tu pousses jusqu'à Hatchet City si tu veux, mais tu seras à sec en arrivant. Tu n'auras aucun moyen de te casser si ça tourne au vinaigre. Toujours intéressé ? »

Offre-leur une opportunité, avec ou sans prix à payer

« Tu ne penses pas qu'ils soient déjà arrivés. Tu peux encore les prendre de vitesse si tu plantes Ammi ici. Tu veux ? »

« Ouuh là, vu comment ces deux-là se regardent, ça n'a pas l'air de leur faire plaisir. C'est le moment de les pousser au cul. Tu le fais ? »

Retourne leur propre action contre eux

Hison est debout sur la bagnole de Keeler et au lieu de lui coller une balle là, tout de suite, Keeler décide de la jouer cool et de faire le point. Le joueur plante son jet de dés. « Pose-moi tes questions quand même, je lui dis, mais si tu prends mes réponses en considération tu n'as aucun bonus. Si tu ne le fais pas, par contre, tu prends -1. »

Choisis une action d'une de tes menaces (venant d'un front)

Va voir la partie sur les menaces dans le chapitre sur les fronts, p. 138.

RÈGLES ET PRÉPARATIFS

Les règles te proposent des trucs à raconter. Quand le personnage d'un joueur menace ou agresse quelqu'un et que le joueur obtient un 7-9 aux dés, les règles te donnent une liste de propositions. Prends-en une et raconte-la, toujours en suivant les principes de jeu. Par exemple, s'ils *foutent le camp sans traîner* : « Elle se jette dans la tranchée et se casse en rampant dans la boue sur les coudes. » Ou, s'ils *te filent un truc qu'ils croient que tu veux* : « Elle pose les lunettes de vision nocturne sur la table. "Oh, ça va hein, je ne savais pas que tu en avais envie à ce point", elle te balance, "mais ne t'avise pas de te pointer chez moi cette nuit, trouduc." »

Tes fronts te proposent aussi des trucs à raconter. Quand un personnage ouvre son cerveau au maelström, par exemple, les règles te demandent de révéler quelque chose d'intéressant au joueur. Qu'est-ce qui peut être intéressant ? Jette un œil à tes fronts. La fille à Joe a rejoint la secte du château d'eau et je *parie* qu'ils ne s'en sont pas encore rendu compte. Raconte-leur donc ça, mais suis les principes. Un truc du genre : « Tu entends comme un bruit de vent qui te passe dans la tête, et dans ce bruit tu perçois... Comme une chanson ? Les paroles, c'est une liste de gens, répétée encore et encore... "Brioche... Nouveux... La Puce... Lala... Jadis... La fille à Joe... Shan..." » (Joueur : « Comment ça, la fille à Joe ? Putain de MERDE. »)

DEUX/TROIS TRUCS À FAIRE

Ce ne sont pas des actions ni des principes. Juste des trucs qui marchent bien et que je te conseille.

Dessine des plans comme un taré. Demande aux joueurs de dessiner des plans aussi. Et des croquis, des diagrammes, des schémas et n'importe quel gribouillage qui te semble utile.

Retourne les questions des joueurs. « Bonne question, tiens. À ton avis, à quoi ressemble la décharge autour du domaine ? »

Laisse-toi dériver. Ajoute des petits détails, comme si tu jetais un œil à la scène et que quelque chose accrochait ton regard. « Elle a épinglé des peaux de rat au mur avec des épingles-souvenirs. Il y a une petite loupe sur la tête des épingles et le dessin d'un monument en-dessous. La tour de Pise, le Colisée... »

Parfois, balance une ellipse. À d'autres moments, zoome sur les petits détails. Joue une bataille avec minutie, action après action, puis annonce en plein milieu : « Et ils vous clouent dans le bunker jusqu'à ce que la nuit tombe. » Parfois, commence la partie au moment même où la dernière s'est arrêtée, et d'autres fois laisse les jours et les semaines passer entre deux parties.

Fais pareil avec les actions. Parfois, agir face au danger c'est traverser les trois mètres qui te séparent de la sortie avec un sniper du gang de Dremmer qui essaie de t'aligner. D'autres fois, c'est traverser cent mètres de route défoncée avec tout son gang qui te court après, ou même traverser le désert de feu en entier sans tomber sur les cannibales déchaînés du clan de Tête de Chien. Laisse les actions se dilater ou se contracter dans le temps, parfois ça prend un moment et parfois ça prend des semaines.

Fais des tours de table. Fais gaffe à ce que tout le monde puisse prendre la parole et faire des trucs intéressants durant la partie. « Pendant ce temps, Dune, où es-tu ? Qu'est-ce que tu fais ? » Quand plein de trucs intéressants se passent en même temps, passe d'une scène à l'autre.

Fais des pauses, prends ton temps. C'est important, les pauses, ça permet à tout le monde de repenser à ce qui vient de se passer et de préparer un brin la suite des opérations. Des petites pauses quand tu te concentres sur un perso en particulier, des plus grosses pour prendre un café ou fumer une clope. Vous pouvez prendre des pauses entre les parties, voire même sauter une séance de temps à autre. Si tes joueurs ont l'air crevé et ne savent plus quoi faire, fais une pause et ils risquent d'être pleins d'idées après. Il vaut mieux arrêter de bonne heure plutôt que tirer sur la corde.





Les joueurs ont la vie facile. Ils n'ont qu'à remplir leurs livrets de personnage et en voiture Simone. Ton boulot est plus compliqué et tu as bien plus de choses à préparer. Les joueurs ont seulement un personnage chacun, mais toi tu as tout un *univers* à gérer.

Histoire d'être équitable, puisque tu as tout un monde à inventer, tu auras toute la première session pour le faire. Tu dois rendre la vie des personnages intéressante, alors on va te laisser une partie entière pour apprendre à les connaître.

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Imprime et prépare les livrets de personnage. Lis-les si ce n'est pas déjà fait ! C'est le cœur du jeu. Imprime aussi le livret de première partie, le livret du MC et un livret de front.

(Pour télécharger les livrets, va voir sur <http://www.bah-editions.fr>)

Lis le bouquin en entier. Tu peux survoler les chapitres sur le matos et sur les actions de personnage. Ces infos servent principalement pendant la création de personnage ou quand tu as un doute pendant une partie. Mais survole-les quand même. Lis le reste le plus attentivement possible.

Prête attention aux règles sur les fronts mais SURTOUT n'en crée aucun pour l'instant. Compose des images de fin du monde dans ta tête mais SURTOUT ne prévois pas un scénario précis.

LA PREMIÈRE PARTIE

PENDANT LA PREMIÈRE PARTIE

Supervise la création des personnages. Réponds aux questions. Ouvre le bouquin au chapitre sur la création de personnage mais garde un signet aux chapitres des actions de personnage et du matos. Fais un tour de présentation, refais un tour pour les Hx, puis un dernier pour cocher les caracs.

Après ça, perso, je balance direct aux joueurs : « Voilà, c'est déjà tout pour vous, vos persos sont prêts. J'ai un peu plus de boulot, j'aurai besoin de toute la première partie pour préparer le reste. Ne vous attendez donc pas à démarrer sur les chapeaux de roues, on va juste suivre vos personnages pendant une journée et apprendre à les connaître. Ça vous va ? »

Tu en as un ou deux qui pleurnichent, je les entends d'ici. Oh, génial, *apprendre à connaître nos persos*. Le plan parfait pour qu'il ne se passe rien du tout. Suivre les persos pendant une journée et apprendre à les connaître, ça va juste établir un bon gros statu quo bien rigide, non ?

Ça peut, mais ça ne sera pas le cas. Répète après moi : il n'y a pas de statu quo à la fin du monde. Voilà ce que ça va donner : tu vas dresser un tableau déséquilibré, plein d'inégalités, de conflits d'intérêt, de triangles PJ-PNJ-PJ et de promesses intenables. Tu vas créer une ouverture dynamique pour ta partie, pas un paysage figé que tu vas devoir pousser pour qu'il bouge comme on monte un matelas par une échelle. Non : tu veux quelque chose de déséquilibré, prêt à dégringoler ou à tomber en morceaux, mais surtout pas quelque chose de stable et d'immobile. Voici comment faire.

Tout d'abord, fais bien tout ce qu'on te demande au chapitre sur le Maître de Cérémonie (p. 108). C'est crucial. "Suivre les persos pendant une journée", c'est automatiquement une journée pourrie. La fin du monde, c'est forcément dangereux.

C'est votre première partie, mais c'est une partie quand même. Vous êtes déjà en train de jouer.

- **Fais ton boulot de MC, mets la sauce.**

Mais concentre-toi sur les points suivants :

- **Balance des descriptions. Régurgite des images de fin du monde.**
- **Rebondis sur la création des personnages.**
- **Pose des questions comme un malade.**
- **Laisse-toi des questions en suspens.**
- **Fais attention à ce qui échappe aux personnages.**
- **Pousse de ce côté-là.**
- **Pousse les joueurs à faire des actions.**
- **Fais en sorte que chacun passe du temps avec tout le monde.**
- **Jette-leur en pâture des PNJ humains, avec un nom.**
- **Et puis merde, baston.**
- **Remplis ton livret de première partie.**

Balance des descriptions. Régurgite des images de fin du monde.

Tu as déjà du bon matos avec lequel travailler. Tout ce que les joueurs ont pondu pendant la création de leurs personnages, tout ce que je t'ai filé dans ce bouquin et toutes les images que tu as en tête.

Parle du paysage, du ciel, des gens, de leurs vies de merde. Raconte à quoi ressemble la météo, si on est le matin ou le soir, décris les murs, l'odeur de la décharge, le bruit que font les bouteilles en plastique quand on marche dessus, combien il y a de personnes autour du puits, combien d'entre elles sont armées. Parle de tout ça et plus encore. Et souviens-toi...

Rebondis sur la création des personnages. Les personnages ont plein de petits détails intéressants, rebondis dessus. Regarde ce que le domaine du taulier fait pour survivre, par exemple : pour chaque job, tu as des gens qui s'en occupent et qui répondent au taulier, qui ont des noms, des sentiments et plein de détails intéressants. Donne un nom à tout le monde ! Rends tout le monde humain ! Jette un œil au gang du biker, à l'équipe de l'arrangeur, aux disciples du prophète. Jette un œil à ce que les joueurs ont tissé entre eux pendant le tour d'Hx. Demande-toi d'où ils viennent et ce qu'ils ont autour d'eux. Et comme tu ne peux pas tout savoir...

Pose des questions comme un malade. À propos du paysage, du ciel, des gens et de leurs vies de merde. Ne te contente pas de raconter, demande, partage. Retourne les questions aux joueurs : « Je n'en ai aucune idée, moi. Où est-ce que TU trouves ta bouffe ? »

Surtout, dès que tu veux savoir quelque chose, demande. Dès que tu as l'impression que ça va être intéressant, demande. Dès qu'un joueur te fait lever un sourcil, comme si c'était la partie émergée d'un iceberg ou comme s'il y avait anguille sous roche, demande. Fais participer les joueurs. Pose des questions, mais...

Laisse-toi des questions en suspens. Tu sauras quand. Un joueur balance un truc et tu te dis : « Hé, minute, il y a anguille sous roche ». Donc tu poses des questions et le joueur répond, mais tu n'as quand même pas l'impression que c'est ton "anguille". Elle a l'air toujours cachée bien profond, plus profond que tu ne le pensais, et elle a l'air plus grosse que tu ne le croyais.

Parfois ça t'arrivera avec un PNJ. Tu es en train d'expliquer ce qu'il fait et d'un coup tu te dis : « Tiens, ce type-là, la Fouine, c'est une vraie poule mouillée mais il n'a absolument *pas* peur de Marie. » Et tu te demandes pourquoi.

Tu n'as pas besoin d'avoir la réponse tout de suite ! Ne creuse pas trop, c'est juste la première partie. Mets ça de côté et une fois la partie terminée, note-le dans ton livret de première partie, dans la colonne "je me demande..."

Laisse des questions en suspens, mais...

Fais attention à ce qui échappe aux persos. Si tes joueurs sont comme les miens, ils vont vouloir tout contrôler. Et bien sûr ce n'est pas possible. Qu'est-ce qui est de leur ressort ? Qu'est-ce qui ne l'est pas ? Qu'est-ce qui est entre les deux ? De quoi dépendent-ils ? De qui ont-ils besoin, et de quoi ?

« Je me demande ce qu'ils vont faire quand la famine va frapper le village voisin », « Je me demande comment ils vont faire si le temps se détraque », « Je me demande jusqu'où ils vont aller pour protéger leur puits », « Je me demande ce qui va se passer quand Tête de Chien va envoyer chier Keeler », « Je me demande ce qui va se passer quand Bran sera à court de courant pour son atelier ». Et...

Pousse de ce côté-là. Facile, tu n'as qu'à **annoncer des emmerdes à venir** : « Wilson, tu fais le plein d'eau au puits, tu n'as pas envie de faire le point sur la situation ? Parce que l'ambiance a l'air d'être tendue ce matin », « Keeler, Tête de Chien fait ce que tu lui demandes mais pas tout de suite, il te défie des yeux une bonne minute avant de s'exécuter. Que fais-tu ? », « Bran, tu es en train de t'affairer dans ton atelier quand tes lampes faiblissent et le ronronnement du générateur, pareil : il ralentit d'un coup. Ça se rétablit après quelques secondes et tu peux te remettre à bosser. Que fais-tu ? »

Pousse les joueurs à lancer les dés. Le taulier, l'arrangeur, le prophète et le machiniste ont des actions qui se déclenchent en début de partie : commencez par ça. Réagis en conséquence.

Tout au long de la partie, rappelle à tous de regarder leurs livrets et de voir de quoi ils sont capables. Écoute bien ce que les joueurs racontent. Dès que ça te semble tendu, rappelle-leur qu'ils peuvent se cerner l'un l'autre : « Ce n'est pas très sympa, ça. Personne ne veut essayer de cerner Marie ? » Ça marche aussi pour les situations : « Dites, la situation m'a l'air salement tendue, quelqu'un veut faire le point ? »

Fais en sorte que chacun passe du temps avec tout le monde. Mets-les en scène par deux ou par trois. Groupe-les comme bon te semble, n'hésite pas à faire de drôles de couples. Joue avec leurs relations et mets-les dans des situations où ils vont avoir des tas de choses à se dire. Quelques pistes...

Rebondis sur ce que les joueurs t'ont dit quand ils ont présenté leurs personnages : « Donc Keeler, Marie, vous tendez des embuscades sur la route qui s'enfonce dans la forêt, Marie fait le guet et Keeler attaque les voyageurs quand la nuit tombe, c'est ça ? Si on voyait comment ça se passe ? Le jour va tomber... »

Invente une mauvaise nouvelle qu'un perso va devoir annoncer à un autre : « Marie, tu passes près de l'armurerie (Keeler, tu es chargée de la surveiller, c'est ça ?) et tu remarques qu'on a défoncé le cadenas. Qu'est-ce que tu fais ? »

Rassemble des personnages et demande aux joueurs d'expliquer pourquoi : « Marie, Bran, vous vous cachez dans un vieux 4x4 défoncé un peu en dehors du domaine. Il y a six mecs du gang à Dremmer en train de préparer leur camp à deux pas de vous, genre ils vont y passer la nuit. Ils ne vous ont pas encore repérés, ils viennent juste d'arriver. Qu'est-ce que vous faisiez dehors si tard, au fait ? »

Jette-leur en pâture des PNJ humains, avec un nom. Prends un nom au hasard, tu as des listes dans le livret de fronts et dans le livret de première partie.

Shreyas, à propos des noms : « À la fin du monde, c'est comme si on avait toujours les références culturelles, mais sans les référents. On n'a aucune idée de ce qu'est une mère supérieure, mais on se dit qu'on appellerait bien son gosse comme ça. »

Rappel : si tu veux que tes PNJ aient l'air humain, donne-leur un objectif clair et direct. Prends un de leurs bouts — leur ventre, leurs tripes, leur entrejambe, leur horloge biologique, leur petit cœur craintif (ou leur gros cœur généreux) — et laisse ce bout les guider.

« La Fouine passe la porte. Il revient de sa mission de reconnaissance et il a sûrement plein de choses à te dire, Keeler, mais là, il a perdu le fil. Il vous regarde toutes les trois et, ta main à couper, il se demande devant laquelle de vous il va sortir sa bite. »

Et comme toujours, tisse un triangle PJ-PNJ-PJ : « Il a l'air de se décider. “Hé Marie, genre on trouverait un p'tit coin pour faire connaissance, t'sais, par derrière ?” »

Le joueur de Keeler : « Dis, la Fouine, t'avais pas un truc à me dire ? » Moi : « Ah ça, à tous les coups, mais là il est occupé à draguer lourdement Marie. “Hé Keeler, ma jolie, attends ton tour, et p'têt que t'auras les restes.” »

Le joueur de Keeler : « Il sert à quoi ce type ? Ça dérange quelqu'un si je le bute ? »

Et puis merde, baston. Ce n'est pas parce que c'est la première partie qu'on ne peut pas.

Un truc marrant à faire : « Keeler, il y a quelqu'un qui s'appelle III qui te coince pendant la nuit. Elle a l'air remontée et elle te fonce dessus les poings fermés. Tu lui as fait quoi pour qu'elle soit dans un état pareil ? » Si ça se trouve, le joueur de Keeler va te répondre : « Oh, allez oui, j'ai couché avec son mec. » Impec, on y va. Ou il va te répondre : « Hein quoi ? Mais je n'ai rien fait ! » et ça marche quand même, III la prend pour quelqu'un d'autre. Tête de Chien aura piqué une conserve à III mais elle pense que c'est Keeler qui l'a fait. Balance : « Super ! Tu ne sais pas pour quoi. N'empêche, elle arrive sur toi. Qu'est-ce que tu fais ? »

Tant que les intentions de tes PNJ sont simples et directes, tu peux leur faire faire n'importe quoi, baston comprise.

Garde les grosses batailles pour plus tard, pour quand tu auras des fronts pour les assumer. Je déconseille de balancer une bande rivale contre le village des PJ par exemple. Pour la première partie, restes-en à des *mano a mano* ou à la limite des deux contre deux. Je ne suis pas sûr que les règles optionnelles de bataille soient vraiment indispensables pendant la première partie. Mais alors vraiment, vraiment pas. Gère tes premières bastons avec les actions de base : faire le point, agresser, prendre par la force, agir face au danger.

Remplis ton livret de première partie. Note les noms des PJ dans le cercle au milieu du livret. Pense à la zone autour comme à une carte, où les pénuries et les manques remplacent les points cardinaux. Quand tu donnes un nom à un PNJ, note-le quelque part sur la carte, dans le cadran qui explique au mieux pourquoi ce PNJ est une menace pour les personnages.

Tiens, regarde le livret à droite. Putride est une menace pour les PJ à cause de son envie. L'équipe de Bran ou les pillards de Tonton sont des menaces à cause de leur ambition et de la famine, respectivement. Les plaines brûlantes sont un danger pour quiconque s'y aventure, et je l'ai noté entre la sécheresse et l'ignorance parce que ça me semblait juste. La secte du château d'eau est une menace à cause de la corruption qu'elle représente.

Tant qu'on y est, décris chaque menace en deux/trois mots, histoire de ne pas oublier ce que tu veux dire. Tu as aussi un cadre pour noter ce que tu te demandes.

(Et tu peux même tout écrire dans le bon sens, et pas comme j'ai fait dans l'exemple.)

APRÈS LA PREMIÈRE PARTIE

Pas *tout de suite* après, laisse tes idées reposer un peu. D'habitude je m'y mets le lendemain, j'y pense distraitemment pendant que je bosse sur autre chose.

Tu as une liste de ressources dans le livret. En-dessous de chaque menace, fais la liste des ressources dont elle dispose. Ça te donnera une idée de qui ils sont, de ce qu'ils veulent et de ce qu'ils sont capables de faire pour l'obtenir. Chaque fois que tu donnes une ressource, barre-la dans la liste — pénurie, je te rappelle. Concentre-toi sur les ressources qui manquent aux PJ.

Et maintenant repasse sur tout ça. Prends chaque information dans ton livret de première partie et sers-t'en pour construire tes fronts en suivant les règles du chapitre suivant. Maintenant que tu y réfléchis au calme, est-ce que les pillards de Tonton sont vraiment une meute de chasse, ou est-ce qu'ils ne seraient pas une bande de débauchés, plutôt ? Bran et son équipe, c'est une famille ou bien un truc plus tordu, genre Carna est leur reine-mère et le reste protège la ruche ? Est-ce que les plaines brûlées sont plutôt une fournaise ou une fosse d'incubation ?

Quand tes menaces te semblent solides, réunis-les en fronts. Prends chacun des trucs dans la colonne "je me demande..." et fais-en un des enjeux majeurs d'un front. Ajoute des compteurs et des actions sur mesure, autant que tu veux.

Les règles pour les fronts et les menaces se trouvent au chapitre suivant, p. 136.

POUR LA DEUXIÈME PARTIE ET LE RESTE

Continue comme ça. Chaque PJ a son heure de gloire, cherche ce qui échappe aux PJ, jette-leur en pâture des PNJ humains, avec un nom, etc. Mais maintenant tu as aussi des fronts et des menaces pour rendre les choses intéressantes. Ta da.

NOMS

- Nouveaux, Tondou, Leblanc, Lala, Bill, Crine, Mercier, Pompon, Ik, Shan, Ila, Ula, ~~W~~we, Dremmer, Balloches, Amy, Rufe, Jakabaka, Ba, la Souris, Tête de Chien, Hugo, ~~W~~Wemaine, Pierre, Norvell, G. Onie, Sage, Corbett, Jeannette, Rhum, Piquant, Marilda, Rothschild, Réveur, Bar, Crin, Desseché, Millions, Grome, Foster, Mill, Danceny, Isa, Newton, Tao, Raté, III, Princy, Herse, Levant, Bouillotte, ~~W~~Wernier, Dernier, Deux Coups, Patrick, ~~W~~Wabondo, Mimi, Fianelli, Frank, Pelet, Li, Harpie, Riz, Do, Ridé, Fusible, Viage, Repus, Gueulard, Inam, Gros-Éil, Timbré, Laporte, Monton, Gros-Yeux, Shazra, Faune, Soléil, Hoche, Richard, Guirde, Douillette, Pomme de Pin, Fital, Angleur, Goudry, Marteau, la Suisse, Antoine, Deuil.

JE ME DEMANDE...

- Ils pillent qui ?
- la secte fait quoi ?
- Putride : elle a un plan ou bien ?
- Est-ce que des PJ vont rejoindre la secte ?
- y'a qui entre Marie & la fille à Joe ?
- Roark va-t-il faire ce que Bran lui demande ?

RESSOURCES

- Viande, sel, céréales, produits frais
- plante de base, conserves, viande d'origine douteuse, eau potable, eau chaude, ~~W~~W, liberté, ~~W~~W, libre, carburant, chaleur, sécurité, temps, santé, produits médicaux, information, statut, matériel spécialisé, produits de luxe, essence, armement, main-d'œuvre, main-d'œuvre, qualités, enthousiasme, loyauté, liens de sang, position stratégique, drogues, animaux de bât, bétail, ~~W~~W, faux, murs, habitat, entrepôts, machinerie, relations, commerce, matières premières, livres.

MENACES

- Seigneurs de guerre** : esclavagiste, reine-mère, gourou, collectionneur, dictateur, male alpha.
- Deviants** : cannibale, mutant, tortionnaire, infecté, marionnettiste, erreur de la nature.
- Décors** : prison, fournaise, labyrinthe, mirage, fosse d'incubation, fortresse.
- Malheurs** : maladie, condition, coutume, illusion, sacrifice, barrière.
- Brutes** : meute de chasse, débauchés, gros bras, secte, foule, famille.

PENDANT LA 1^{ère} PARTIE

- Balance des descriptions. Régurgite des images de fin du monde.
- Rebondis sur la création de personnages.
- Pose des questions comme un malade.
- Laisse-toi des questions en suspens.
- Fais attention à ce qui échappe aux personnages.
- Pousse de ce côté-là.
- Pousse les joueurs à faire des actions.
- Fais en sorte que chacun passe du temps avec tout le monde.
- Jette-leur en pâture des PNJ humains, avec un nom.
- Et puis merde, baston.
- Remplis ton livret de 1^{ère} partie.

FAMINE

- Pillards à Tonton
- Roark (mente chasse)
- Danceny

- un peu de bouffe
- liberté
- armement
- machinerie (bécanes)
- marchandises

SÉCHERESSE

- Plaines brûlantes (fournaise ?)
- (incubation ?)

IGNORANCE

- temps
- position stratégique

LES PJ & LEURS RESSOURCES

- Tonton (faulxier)
- Marie (céphale)
- Bran (machiniste)
- Keeler (ch. de guerre)

- eau potable
- loyauté
- famille
- drogues
- position strat. (château d'eau)

PEUR

- secte château d'eau (secte, fatalement)
- Brioche
- Fille à Joe

CORRUPTION

AMBITION

- Carna, Thuy, Pamming
- Equipe de Bran (famille ?)
- main d'œuvre qualifiée
- savoir-faire
- atelier

ENVIE

- Putride & co (chef de meute)
- Domaine rival

- abri
- sécurité
- loyauté
- armement
- position strat.
- murs

DÉSACCORD







Un front — dans le sens militaire du terme — est un groupe de menaces. J'entends par "menace" des gens, des lieux et des événements qui, par ce qu'ils sont et ce qu'ils font, mettent inéluctablement en danger les personnages des joueurs. Un front c'est la liste de plusieurs menaces séparées qui font partie d'une même situation, d'une même "partie" du monde.

Pour préparer tes fronts, tu vas devoir te décider sur le passé et les motivations de tes PNJ. De vraies, grosses décisions sur lesquelles tu ne reviens pas et pour lesquelles tu devras être créatif, attentif et prudent. Tu fais ça hors-jeu, entre deux parties, histoire de pouvoir y réfléchir au calme et de prendre le temps qu'il faut.

De loin ça a l'air technique, mais créer un front c'est surtout une histoire de thèmes et d'idées. Le but est d'avoir des choses intéressantes à dire pendant le jeu. En tant que MC tu vas jouer les fronts et les menaces mais ce n'est pas une histoire de règles. Tu dois juste à raconter ce qu'ils font. Tu n'as qu'à t'en servir pour donner aux joueurs des choses à faire et réagir de façon intéressante à ce que les PJ font.

Tout ça pour dire : quand tu prépares tes fronts, suis ton inspiration. Choisis des éléments qui t'attirent, qui t'évoquent de chouettes images de fin du monde, de romance, de violence, de bains de sang, de dangers et de cicatrices. Prends ce que tu aimerais voir dans un bon film mais que tu ne vois jamais, et mets de côté les éléments qui te laissent froid.

LES FRONTS

PRÉPARER UN FRONT

Pour préparer un front, prends un livret de front et :

- Choisis sa pénurie fondamentale.
- Ponds 3 ou 4 menaces.
- Note ses objectifs/son funeste destin.
- Note 2 à 4 enjeux majeurs.
- Fais la liste des PNJ qui en font partie.
- Ajoute un compteur général.

Et puis tu as le front domestique pour y mettre ce qui dépasse :

- Pas de pénurie fondamentale.
- Pas d'objectif ou de funeste destin.
- Pas de compteur général.
- Tous les PNJ orphelins (pas de front) en tant que menaces.
- Tes actions sur mesure génériques, ceux qui marchent tout le temps.
- Les enjeux majeurs qui n'appartiennent à aucun front en particulier.

PÉNURIE FONDAMENTALE

Chaque front est construit sur une pénurie fondamentale. Choisis-en 1 parmi les suivantes :

• Famine	• Corruption
• Sécheresse	• Désespoir
• Ignorance	• Envie
• Peur	• Ambition

Demande-toi qui, en cas de famine, serait une menace pour les PJ ? En cas de sécheresse ? Quel groupe, par ignorance, pourrait taper sur les PJ ? Et ainsi de suite. À un moment ou à un autre ça va te frapper comme une tonne de briques te tombant sur le coin de la gueule : « Bon sang mais c'est bien SÛR. Il y a un autre domaine plus loin et son chef meurt *d'envie* de conquérir le village des joueurs ! Excellent ! »

Donc tu prends ton livret de front, tu notes "envie" dans la case "pénurie fondamentale" et tu imagines à quoi ressemble ce chef de guerre. Boum, voilà ta première menace : le chef de guerre. Continue comme ça jusqu'à avoir 3 ou 4 menaces pour ton front.

MENACES

Tu as 5 grandes catégories de menaces. Quand tu prépares une menace, choisis-en 1 parmi les suivantes :

- Chef de guerre
- Malheur
- Déviant
- Brutes
- Décor

CHEF DE GUERRE

C'est le chef de guerre et son gang et les gens sous sa coupe. Choisis quel genre de chef de guerre il est :

- Esclavagiste (penchant : vendre et posséder des gens)
- Reine-mère (penchant : absorber et essaimer)
- Gourou (penchant : dénoncer et destituer)
- Dictateur (penchant : contrôler)
- Collectionneur (penchant : posséder)
- Mâle alpha (penchant : chasser et dominer)

Actions de MC pour les chefs de guerre :

- Déborder, coincer ou encercler quelqu'un.
- Attaquer quelqu'un soudainement, frontalement et violemment.
- Attaquer quelqu'un prudemment, avec réserve.
- Capturer quelque chose ou quelqu'un et s'en servir comme monnaie d'échange, comme caution ou comme source d'information.
- Faire une démonstration de force.
- Faire une démonstration de discipline.
- Proposer de négocier. Demander des concessions ou de la déférence.
- Prendre possession d'un territoire : l'envahir, l'assiéger, le prendre d'assaut.
- Soudoyer les alliés de quelqu'un.
- Étudier soigneusement quelqu'un et l'attaquer quand il est vulnérable.

Les chefs de guerre agissent généralement par procuration, et ne s'impliquent personnellement qu'en tout dernier recours.

DÉVIA NT

Un déviant est une personne — garde bien ça en tête, une *personne*, un être humain, pas une créature — qui d'une façon ou d'une autre n'est plus vraiment humaine. Choisis quel genre de déviant :

- Cannibale (penchant : avide de nourriture et d'abondance)
- Mutant (penchant : avide de revanche et de récompense)
- Tortionnaire (penchant : avide de douleur, pour soi ou pour les autres)
- Infecté (penchant : avide de contact et d'intimité)
- Marionnettiste (penchant : avide de contrôle et de pouvoir)
- Erreur de la nature (penchant : avide de chaos, d'anarchie et de voir le monde en ruines)

Actions de MC pour les déviants :

- Exposer la nature de leur quotidien.
- Exposer le fond de leur cœur.
- Attaquer quelqu'un par surprise.
- Attaquer quelqu'un frontalement, sans prévenir.
- Insulter, dénigrer ou provoquer quelqu'un.
- Offrir quelque chose à quelqu'un, ou faire quelque chose pour quelqu'un, avec une bonne raison derrière la tête.
- Barrer la route de quelqu'un, au propre comme au figuré.
- Menacer quelqu'un, directement ou par sous-entendus.
- Voler quelque chose à quelqu'un.
- S'emparer de quelqu'un et le séquestrer.
- Ruiner quelque chose : le détruire, le défigurer, le corrompre, le dénaturer.

DÉCOR

Un décor peut être naturel ou artificiel, et aussi gros que tu le veux : les plaines brûlées, les ruines de Las Tonton, le fleuve empoisonné, le marché du domaine, la cachette du déviant dans les égouts. Choisis quel genre de décor :

- Prison (penchant : contenir, retenir prisonnier)
- Fosse d'incubation (penchant : déverser du malheur)
- Fournaise (penchant : consumer)
- Mirage (penchant : attirer et tromper)
- Labyrinthe (penchant : piéger, rendre le passage difficile)
- Forteresse (penchant : empêcher l'accès)

Actions de MC pour les décors :

- Révéler quelque chose à quelqu'un.
- Exposer quelque chose à la face du monde.
- Cacher quelque chose.
- Barrer le chemin.
- Ouvrir le passage.
- Proposer une autre route.
- Se modifier, changer, bouger.
- Proposer un guide.
- Présenter un gardien.
- Déverser quelque chose.
- Enlever quelque chose : perdu, détruit, usé.

MALHEUR

Un malheur n'est pas une personne, mais quelque chose qui surplombe la vie, le futur et les activités des gens. Choisis quel genre de malheur :

- Maladie (penchant : saturer la population)
- Condition (penchant : exposer les gens au danger)
- Coutume (penchant : encourager et justifier la violence)
- Illusion (penchant : contrôler les choix et les actes des gens)
- Sacrifice (penchant : priver les gens)
- Barrière (penchant : appauvrir les gens)

Ça peut être n'importe quelle circonstance désagréable. Le filtre de la pompe à eau est en train de lâcher ? Une explosion affaiblit les fondations de l'infirmierie ? Pas assez de bouffe pour l'hiver ? Des malheurs que tout ça.

Actions de MC pour les malheurs :

- Quelqu'un néglige ses obligations, ses responsabilités ou son boulot.
- Quelqu'un pète un câble.
- Quelqu'un agit de façon suicidaire, désespérée ou absurde.
- Quelqu'un vient demander de l'aide.
- Quelqu'un vient demander asile.
- Quelqu'un s'en va et s'isole.
- Quelqu'un affirme que le malheur est une punition.
- Quelqu'un affirme que le malheur est en fait une bénédiction.
- Quelqu'un refuse ou est incapable de s'adapter aux nouvelles circonstances.
- Quelqu'un amène sa famille et ses amis avec lui.

Le "quelqu'un" est généralement un PNJ victime du malheur.

BRUTES

Un groupe de gens, avec ou sans chef, mais qui agit de façon plus ou moins organisée. Choisis quel genre de brutes :

- Meute de chasse (penchant : se passer les nerfs sur les plus faibles)
- Débauchés (penchant : gaspiller les ressources de quelqu'un)
- Gros bras (penchant : se passer les nerfs sur ce qui dépasse)
- Secte (penchant : se passer les nerfs et recruter des gens)
- Foule (penchant : tout casser, tout brûler, exécuter les boucs émissaires)
- Famille (penchant : serrer les rangs, protéger les siens)

Les membres du groupe, pris à part, ne partagent pas nécessairement les penchants du groupe et peuvent se rebeller. C'est le penchant du groupe et non celui des individus qui le composent.

Actions de MC pour les brutes :

- Exploder dans une orgie de violence aveugle.
- Faire une attaque organisée avec un objectif précis.
- Raconter des histoires (vraies ou fausses, des rumeurs, des allégories).
- Exiger de la considération ou du pardon.
- Suivre ou refuser aveuglément toute autorité.
- Garder la tête froide ou la perdre complètement.
- Faire preuve de puissance et de solidarité.
- Demander l'aide ou la participation de quelqu'un.

ACTIONS DE MENACE

Quand une menace, quelle qu'elle soit, parle de "quelqu'un", ça peut être un PJ ou un PNJ, cela va dépendre des circonstances. "Quelque chose", ça veut dire quelque chose de beau ou d'important, ou quelque chose de terrible.

Cela peut être une ressource, un luxe, une personne, une créature, des renseignements, des preuves, une entrée, un état ou n'importe quoi d'autre. Ce que tu as sous la main.

Souviens-toi : tu peux faire agir tes PNJ ou pas, mais c'est toi le MC qui fais l'action. Si tu veux **exposer le fond du cœur d'un déviant** par exemple, tu peux décider qu'il va se ruer sur quelqu'un et lui montrer son corps déformé. Ou bien tu peux nous amener à son domicile et nous montrer son quotidien : ce qu'il garde chez lui, ce qui est important pour lui et ce qu'il protège quand il est menacé. Quand tu nous montres le fond de son cœur, il peut être là ou pas.

À part ça, tu fais une action de menace comme tu ferais n'importe quelle autre action de MC :

- Quand c'est à ton tour de parler, choisis une action (normale ou de menace, ça revient au même) et décris ce qui se passe.
- Quand les joueurs te tendent une opportunité grosse comme ça (comme quand ils foirent un jet, ou quand tu mets en place un truc et qu'ils laissent faire), frappe aussi fort et direct que tu veux, plus c'est irrévocable mieux c'est. Sinon, choisis une action qui te prépare le terrain pour quelque chose de plus gros et laisse-leur une chance de réagir.
- Adresse-toi aux personnages et pas aux joueurs, brouille les pistes et ne prononce jamais le nom de l'action, comme tes principes te le demandent.

Par exemple, Le Moine est un déviant, un tortionnaire, et son penchant c'est de rechercher la douleur. Je pourrais décider de lui faire **attaquer quelqu'un par surprise** : « Damson, tu es en train de faire la queue aux douches, quelqu'un se glisse derrière toi et te passe un câble autour du cou. Que fais-tu ? »

Tête de Chien fait partie d'un groupe de brutes, une meute de chasse, dont le penchant est de se défouler sur quelqu'un, je décide de lui faire **annoncer une emmerde à venir** : « Marie, tu croises Île ce matin et on lui a défoncé la face. Quelqu'un lui a laissé une énorme balafre sur la joue avec un couteau chauffé à blanc. Elle ne veut pas dire qui. »

La décharge est un décor, un nid, et son penchant c'est de déverser du malheur. Je lui fais **déverser quelque chose** : « Keeler, tu étais partie fouiller la décharge hier ? Cool. Tu te réveilles le matin et il y a des bestioles partout. Elles sont grosses comme ça, noires et rouges, comme des écrevisses. Il y en a partout : sur tes affaires, ta bouffe, tes vêtements, ton lit — c'est ça qui t'a réveillée... »

DESCRIPTION ET PNJ

Descris la menace en quelques mots et fais la liste des gens qui sont impliqués d'une façon ou d'une autre. Si ta menace possède des armes, des armures, un gang ou un véhicule, donne-leur des mots-clés comme pour du matos normal. Jette un œil au chapitre sur le matos, p. 240, pour plus de détails.

COMPTEURS

Un compteur te rappelle que tes menaces ont un penchant, des plans, des intentions et une volonté propre.

Quand tu crées une menace, si tu vois vers où elle va, donne-lui un compteur. Tu peux aussi en ajouter plus tard, pendant la partie.

Tout autour du compteur, note des trucs qui peuvent arriver :

- Avant 9:00, le truc se profile à l'horizon mais on peut l'arrêter. Comment peut-on s'en rendre compte ? Qu'est-ce qui déclenche tout ça ? Quelles en sont les étapes intermédiaires ?
- Entre 9:00 et 12:00, c'est inévitable, mais on peut s'y préparer. Qu'est-ce que ça veut dire ?
- À 12:00, la menace éclate, et les conséquences sont inévitables. Quelles sont ces conséquences ?

Pendant la partie, avance tes compteurs, chacun à son rythme, en cochant les segments.

Les compteurs sont à la fois prescriptifs et descriptifs.

Descriptifs : quand ce que tu as noté arrive, avance le compteur jusque-là.

Prescriptifs : quand tu avances le compteur d'une autre façon, ça provoque ce qui est noté au dernier segment coché.

De plus, les compteurs peuvent partir en vrille : quand les circonstances changent au point de rendre le compteur obsolète, efface-le.

La plupart du temps, note des étapes qui ne sont pas du ressort des personnages : les décisions et les actions d'un PNJ, les conditions liées à la population ou au décor, les relations hors-champ entre les domaines ou l'instabilité d'une fenêtre sur le maelström psychique.

Quand tu dois noter quelque chose qui est du ressort du personnage d'un joueur, ajoute un "si" devant. « Si Bish s'enfonce dans les ruines » et pas « Bish s'enfonce dans les ruines ». Prépare des circonstances, des pressions, l'avancée des PNJ et (j'insiste lourdement) absolument PAS des scènes précises que tu veux imposer aux personnages.

ACTIONS SUR MESURE

Tu vas devoir inventer des actions sur mesure pour certaines menaces. Ces actions sont pour les PJ, pas pour toi. Quand un PJ fait [un truc], dés+[une carac]. Sur 10+, [un truc]. Sur 7-9, [un truc]. Sur 6-, [un truc]. En général, sur 10+ tout va bien, sur un échec ils l'ont profond et sur 7-9 quelque chose entre les deux.

Quelques exemples...

*Quand tu t'**enfonces sur le territoire de Dremmer**, dés+rusé. Sur 10+ tu repères et tu évites une embuscade. Sur 7-9 tu repères l'embuscade assez tôt pour te casser. Sur un échec, tu tombes dedans.*

*Quand **un des enfants de Siso te touche**, dés+zarb. Sur 10+ ton cerveau tient bon et il te touche, c'est tout. Sur 7-9 je te dis quoi faire : si tu le fais, coche une bulle d'expérience ; sinon, tu agis face au danger de te cramer le cerveau. Sur un échec, tu reviens à toi quelques temps plus tard, et t'as fait ce que l'enfant de Siso voulait que tu fasses.*

*Si tu **bois de l'eau par ici**, dés+dur. Sur 10+ tu gerbes pendant quelques minutes mais à part ça, ça va. Sur 7-9 tu prends 1-dégât (perforant) tout de suite et 1-dégât (perforant) quelques temps plus tard. Sur un échec, tu prends 3-dégât (perforant) tout de suite et 3-dégât (perforant) quelques temps plus tard.*

Tu peux aussi t'inspirer des actions qui ne demandent pas de jet...

*Quand tu **essaies de cerner Monk**, dés+zarb au lieu de dés+rusé. Ce taré ne marche pas comme tout le monde.*

*Quand tu **tires sur une des filles creuses**, ça passe à travers. Elle prend 1-dégât et le reste passe à travers et touche ce qui se trouve derrière.*

Quand tu crées une maladie ou un truc qui y ressemble, tu devrais pondre une action sur mesure genre "quand tu essaies de soigner un infecté avec un kit d'ange gardien..." Tu peux t'inspirer des actions de l'ange gardien, si tu veux. Ou pas.

Pour plus de précisions sur les actions sur mesure, jette un œil au chapitre sur les perversités techniques, p. 274. Si tu es content de ton action sur mesure, poste-la sur le forum, histoire qu'on en profite tous, d'accord ?

OBJECTIFS/DESTIN FUNESTE

Quand tu as 3 ou 4 menaces pour ton front, donne-lui un nom et sous le titre "objectifs/destin funeste" note une phrase ou deux qui décrivent la catastrophe qui ne manquera pas de se produire si personne ne s'en occupe.

ENJEUX MAJEURS

Tout ce qui suit est plus ou moins pompé de *Trollbabe*, le jeu de Ron Edwards.

Note 2 à 4 questions que tu te poses à propos des personnages qui t'intéressent, PNJ comme PJ mais surtout PNJ.

Un enjeu peut être très large, mais pour l'instant commence petit et limite-toi à ça :

- La vie d'une personne ou d'un groupe.
- Les conditions de vie d'une personne ou d'un groupe.
- La sécurité, la prospérité ou le déclin, en général ou en particulier, d'une personne ou d'un groupe.

Et si tu as un taulier autour de la table, ajoute :

- La sécurité, la prospérité ou le déclin, en général ou en particulier, du domaine du taulier.

Par exemple : est-ce que Birdie va trouver son coin de paradis ? Est-ce que Roark va survivre à tout ça ? Qui va rejoindre la secte de Brioché ? Est-ce que Putride va faire tomber le domaine de Tonton ?

Les enjeux doivent avoir des conséquences concrètes, définitives et irrévocables. Ça concerne la vie des gens. Pas nécessairement s'ils vont *survivre*, en tout cas pas à chaque fois, mais toujours comment ils vont vivre par la suite. Résoudre un enjeu signifie que rien ne sera jamais plus comme avant.

Ne choisis que des enjeux qui t'intéressent vraiment et que tu veux découvrir en cours de jeu. Quand je te disais que ça demandait une certaine discipline, c'est de ça dont je parlais : quand tu notes un enjeu majeur, tu te promets de ne pas y répondre toi-même. Tu te promets de laisser la logique de l'histoire et les actes des PJ y répondre à ta place.

C'est du boulot, mais ça paye. Tu as tout pouvoir sur le destin des PNJ. Ce sont des jouets, tu peux leur faire faire tout ce que tu veux. Tu leur donnes vie et tu la leur reprends comme bon te semble. Mais si tu laisses le jeu et l'histoire décider du destin de quelques PNJ, surtout si tu les aimes bien, ça te permet d'être à la fois auteur et public. Tu découvres ce qui se passe au fur et à mesure, comme les joueurs.

PNJ

Note tous les PNJ — par leurs noms — qui font partie du front en général ou d'une des menaces.

COMPTEURS GÉNÉRAUX

Ils concernent le front en général ou les relations entre deux ou plusieurs fronts.

NOUVEAUX FRONTS ET LE FRONT DOMESTIQUE

Au cours du jeu, tu vas jeter plein de PNJ en pâture aux joueurs, pas vrai ? La plupart entre et sort : un nom, une impression, quelques objectifs simples et c'est tout. Mais quand un PNJ commence à devenir important ou amusant, note-le quelque part. Tu as trois possibilités :

Possibilité 1 : le PNJ représente une situation inédite, liée à une pénurie que tu n'as pas encore exploitée et sous-entend plusieurs menaces liées. Dans ce cas, crée un nouveau front et note le PNJ comme une de ses menaces.

Possibilité 2 : le PNJ colle parfaitement à un front que tu as déjà préparé. Dans ce cas, note son nom sous une de ses menaces ou ajoute une nouvelle menace rien que pour lui.

Possibilité 3 : tu ne sais pas où le mettre. Sers-t'en comme nouvelle menace sur ton front domestique — le front qui sert pour toutes les menaces orphelines.

Le front domestique est un front comme les autres, sauf que :

- Pas de pénurie fondamentale.
- Pas d'objectif ou de destin funeste.
- Pas de compteur général.
- Les PNJ orphelins (pas de front) comme menaces.
- Les actions sur mesure génériques, celles qui marchent tout le temps.
- Les enjeux majeurs qui n'appartiennent à aucun front en particulier.

UN EXEMPLE DE FRONT

Front Un

S'appelle : à l'intérieur d'Hatchet City.

Exprime : la corruption.

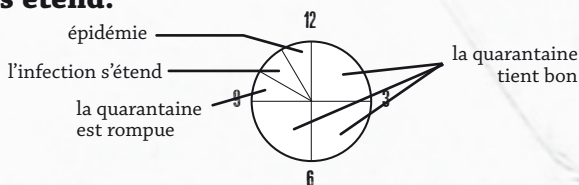
Objectifs/destin funeste : entre les parasites des poissons-boue et l'influence de Danceny, les habitants se rebellent contre Tonton. Fatalement, Danceny n'a pas les épaules pour gérer les problèmes qui pèsent sur la ville et Hatchet City s'écroule bientôt.

Enjeux : Qui va succomber au parasite ? Est-ce que Danceny va sauver ses fidèles ? Est-ce que Deuil va se faire repérer ? Est-ce que Douillette et Ras-bord vont rester mariés ?

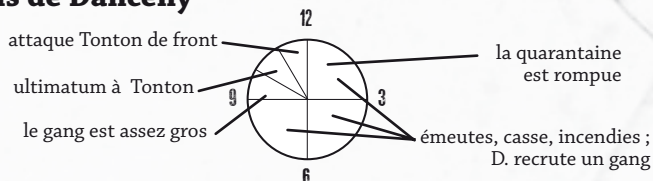
PNJ : en plus des joueurs (Tonton le taulier, Bish l'ange gardien, Dune l'envoûteur), il y a les nomades, Ras-bord et sa famille, Danceny et ses fidèles, et Deuil le pote de Bish.

Compteurs généraux

Le parasite s'étend.



Les réactions de Danceny



Menace 1

S'appelle : les nomades.

Genre : déviants, infectés.

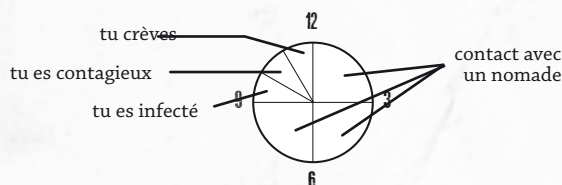
Penchant : avides de contact et d'intimité.

Description et PNJ : les nomades pêchent les poissons-boue, la spécialité culinaire d'Hatchet City (bah oui). Le triumvirat des nomades : Pak, Rhum et Fianelly. Autres nomades : Pasteur, Menton, Gros Yeux et Matilda.

Actions :

La première fois que tu passes du temps avec un nomade (ou une personne infectée), dés+zarb. Sur 10+ tu es totalement immunisé contre le parasite. Sur 7-9 ton corps résiste, commence le compteur à 0:00. Sur un échec, tu chopes le parasite pour de bon, commence le compteur à 9:00.

Compteur :



Menace 2

S'appelle : le parasite des poissons-boue.

Genre : malheur, maladie.

Penchant : saturer Hatchet City.

Description et PNJ : un poisson-boue, ça pue. Ça fait un bon mètre de long, ça ressemble à une anguille et ça vit dans la boue, comme son nom l'indique. Tu lances des bouts de viande sur une grosse zone boueuse et tu n'as qu'à les ramasser quand ils viennent se disputer la bouffe. Quand tu es infecté par leur parasite, vers la fin tu tousses des nuages de sang et de spores.

Actions :

Quand tu es infecté, dés+zarb au début de chaque partie. Sur 10+ ton système immunitaire gagne : tu n'es plus infecté. Sur 7-9 ton système lutte : l'infection ne progresse pas. Sur un échec, le compteur avance d'un cran.

Quand tu soignes un infecté avec un kit d'ange gardien, dés+réserves dépensées. Sur 10+ tu tues le parasite : le patient sera sur pied dans un jour ou deux. Sur 7-9 tu dois le bourrer de calmants : dépense 1-réserve en plus pour tuer le parasite, sinon tu as perdu ton temps. Sur un échec, tu ne peux plus rien faire pour lui.

Menace 3

S'appelle : la famille de Ras-bord.

Genre : brutes, gros bras.

Penchant : se passer les nerfs sur tout ce qui dépasse.

Description et PNJ : Ras-bord et sa famille s'occupent de maintenir la quarantaine qui retient les nomades et les infectés dehors. Les femmes de Ras-bord : Pomme de Pin et Douillette. Le gang de Ras-bord : Mammouth (chef), Fotal, Angleur et dix autres (2-dégât gang moyen 1-armure).

Actions : "ce qui dépasse" signifie "quiconque passe du temps avec les nomades".

Menace 4

S'appelle : Danceny et sa clique.

Genre : brute, foule.

Penchant : tout casser, tout brûler et exécuter les boucs émissaires.

Description et PNJ : avant, Danceny était le chef du gang de Tonton et maintenant il essaie de prendre sa place. Sa clique : Deuil (le pote à Bish, infiltré), Goudry, Marteau et la Suisse.

Action : communiquer avec Deuil, c'est agir face au danger qu'il se fasse repérer par la clique de Danceny.







Quel que soit le problème des personnages, il va rarement se résoudre en une seule action. La plupart du temps, ça va prendre plusieurs actions de la part des joueurs comme du MC. J'appelle ça des actions en chaîne. Les jets de dés qui tombent entre 7 et 9 laissent pas mal de choses en suspens, par exemple, et débouchent généralement sur des contre-attaques ou des changements de tactique — et donc de nouvelles actions.

Les actions s'enchaînent naturellement. Laisse les joueurs réagir, réponds honnêtement aux résultats des dés. Laisse l'histoire te dicter quelles actions faire et souviens-toi : **quand on le fait, on le fait** et **ne dis pas que tu le fais, fais-le.**

Ce qui suit est un long exemple. Il se sert des actions de base, celles du céphale et de celles du MC. Si tu as besoin de te rafraîchir la mémoire, tout ça se trouve respectivement p. 18, p. 55 et p. 116. Je me sers aussi pas mal des règles de blessures qui se trouvent p. 162.

Marie la céphale cherche après Île, histoire de lui faire du mal. Elle la trouve en train de bouffer des pêches en boîte sur le toit d'un garage avec son frère Mille et son amant Pluvier (tous des PNJ).

« Bon, je **fais le point sur la situation** », me dit sa joueuse.

« Ah bon ? La situation est tendue ? » je demande.

« Maintenant, oui. »

ACTIONS ENCHAÎNÉES

« Aah. »

J'ai bien compris : les trois PNJ ne s'en sont pas encore rendu compte, mais maintenant que Marie est là, la situation est tendue. Si c'était un film, la musique changerait et deviendrait plus sinistre.

Elle lance les dés+rusé et réussit avec un 7-9 : elle a donc droit à une question venant de la liste.

« Lequel de mes ennemis est le plus dangereux ? » demande-t-elle.

« Pluvier, je dis. Aucun doute. Il a enlevé son armure, mais il a toujours son petit flingue dans la botte et c'est un enculé de première. Mille a douze ans et c'est un gamin calme. Île est dure à cuire, mais pas comme Pluvier. »

Tu as vu comme je **brouille les pistes** ! J'en ai pris un au hasard et après j'ai pondu les petits détails qui font vrai, comme si l'histoire avait choisi pour moi. On n'a jamais parlé de Mille avant ça et j'ai décidé sur un coup de tête qu'il avait douze ans et qu'il n'était pas dangereux.

« Hmm, maintenant je me casserais bien. Je peux refaire le point ? »

« Bien sûr que non. »

Pas deux fois la même action de suite, sauf si les conditions changent radicalement.

« D'accord. Alors je vais utiliser mon **murmure par projection cérébrale** sur Île. »

« Cool. Comment ? »

« Alors : on n'est pas obligé d'interagir, donc je passe juste en dessous du toit, pour qu'ils me voient passer sous le plancher, et je murmure directement dans son cerveau sans les regarder. » Elle lance les dés+zarb et fait 10+.

« Qu'est-ce que tu murmures ? »

« Suis-moi », me répond-elle.

« Okay, elle se penche comme pour se lever et se laisser tomber derrière toi mais au dernier moment, elle penche la tête comme si elle se rappelait d'un truc. »

« Fais pas ça, » dit la joueuse de Marie.

« Elle te tient tête », dis-je. « Elle prend 1-dégât, c'est ça ? Bruyant en option, pas vrai ? Alors, bruyant ou pas ? »

« Putain, Île. Non, pas bruyant. »

« Bien reçu. Pluvier croit qu'elle pose juste sa tête sur son épaule, mais elle saigne par les oreilles et il va bien finir par se rendre compte que sa chemise est collante de sang. Tu restes dans le coin ? » Je lui **dis ce qui risque de se passer et je lui pose à nouveau la question.**

« Putain, non. »

« Où vas-tu ? »

« Chez moi, je suppose... »

« Tu es chez toi une heure plus tard ? » Là, je prépare mes prochaines actions ! Je **pense à ce qui se passe hors-champ** : combien de temps faut-il à Pluvier pour trouver deux/trois gros bras ?

« Minute, elle a juste pris 1-dégât. »

« Je sais, elle va s'en remettre. C'est Pluvier le plus dangereux. » Je **parle en étant honnête**. « Tu es chez toi une heure plus tard, ou bien ? »

« Merde. Ouais, chez moi. »

« Tu prends le café ? » **Pose des questions comme un taré !**

« Non, je fais les cent pas. J'ai mon flingue et mon projecteur d'ondes-douleur en main, et j'ai fermé la porte à triple tour. J'aimerais bien que Roark soit dans le coin. »

« Cool. Keeler — je me retourne vers le joueur de Keeler — tu passes devant l'armurerie et tu entends des gens qui discutent dedans. C'est Pluvier, Clocher et Branleur en train de s'équiper. Que fais-tu ? » J'**annonce des emmerdes à venir**.

« Hé, il se passe quoi ? » demande le joueur de Keeler.

« Marie a attaqué Île », je réponds, avec la grosse voix de Pluvier. Et j'ajoute avec ma voix : « Il laisse tomber ce qu'il était en train de faire et il te regarde droit dans les yeux, il a toujours un fusil en main. Clocher et Branleur, tu es sûre qu'ils vont le suivre. »

Voilà à quoi je pense, au fait. Île, j'ai noté son nom dans la liste d'une menace qui s'appelle la famille d'Île. Ce sont des brutes : famille (évidemment). Leur penchant, toujours aussi évident, est de **serrer les rangs et protéger les leurs**. Le truc qui m'éclate, c'est que je me sers de Pluvier, Clocher et Branleur — et ils font tous les trois partie du gang de Keeler ! Comme quand Keeler se sert de son gang pour agresser quelqu'un, sauf que là c'est moi qui le fais.

Enfin, si Keeler me laisse faire. Keeler se demande si elle ne va pas **forcer son gang** à arrêter. Son joueur fait la moue et y pense aussi. Et au final :

« Amusez-vous bien », répond Keeler.

La joueuse de Marie : « Va chier, Keeler. »

« Donc, Marie : chez toi, à faire les cent pas, armée jusqu'aux dents, c'est ça ? Ils déboulent d'un coup et filent un coup de pied dans la porte. Elle résiste mais ça résonne. "Elle nous attend, à tous les coups." »

J'annonce une emmerde à venir.

« Je regarde par le judas, me dit-elle. Ils sont trois ? »

« Ouai, Branleur est sur ta gauche, Pluvier et Clocher font un truc sur ta droite. Pluvier te tourne le dos — tu entends brm-brm-*brrrrmmmm* et Pluvier se retourne vers la porte avec une tronçonneuse. Qu'est-ce que tu fais ? » Je **coince** Marie.

« Je **fais le point**. Par où je me casse ? » Elle lance les dés+rusé et — dommage — foire son jet. « Oh non », dit-elle.

Je peux frapper aussi fort et direct que je veux. Une des actions de brutes que j'aime bien, c'est **faire une attaque organisée avec un objectif précis**, et la voilà qui arrive.

« Tu jettes un œil du côté de ta fenêtre (qui est barrée et à quatre étages du sol) comme si c'était ton échappatoire, je raconte, et pendant ce temps-là ils découpent la porte — pas toute, juste le dessus, pour faire un trou de 30 cm à peu près. La porte craque et claque et ils font passer une grenade par le trou qui tombe comme ça... » Je ferme le poing pour faire la grenade et je le claque dans ma paume, pour faire le bruit.

« Je me jette... »

Désolé, mais je suis toujours en train de placer mon action. Tout ça, c'est pour brouiller les pistes. « Et non. Ils ont attendu avant de la jeter, et elle pète presque à tes pieds. Voyons voir... 4-dégât zone salissant. Tu as une armure ? »

« Oui. 1-armure. »

« Ah oui, ton corset blindé. Bien ! Tu prends 3-dégât. » Elle le marque sur sa fiche. « Jette pour tes **dégâts**, dés+3. »

Elle réussit avec un 9. Mais ce n'est pas bon de réussir le jet de dégât. Je choisis sur la liste 7-9 et je décide qu'elle **perd l'équilibre**. « Pendant une bonne minute tu ne comprends pas où est le problème, et tu as cette impression — ça te semble idiot mais ça a l'air d'être ça — que tu as percuté le plafond. Tu as trébuché ou quoi, et tu te l'es pris de face. Puis tu te re-mets lentement les idées en place. Ce n'est pas ton crâne qui craque, c'est la

porte que Pluvier et ses gars sont en train de démolir. Et ce que t'avais pris pour le bruit de ton cœur c'est la tronçonneuse qui tourne. Que fais-tu ? »

« J'active mon projecteur d'ondes-douleur. »

«Excellent, dis-je. Et ça fait... »

« 1-dégât zone bruyant perforant. »

« Le bruit c'est eux qui hurlent. Ils font... » et je mets mes mains sur mes oreilles. Sur un coup de tête, je **choisis une cible**, et j'ajoute : « sauf Clocher. Il a l'air paralysé, il est tout droit, il ne dit rien, ses yeux roulent dans ses orbites mais à part ça il ne bouge pas. » 1-dégât c'est beaucoup plus grave pour les PNJ que pour les PJ, voir p. 169-172. « Que fais-tu ? »

« J'ai mon gant de violation », dit-elle. Je n'ai rien à dire là-dessus. Bien entendu qu'elle l'a sur elle, elle l'a toujours sur elle.

« Je fonce sur Pluvier et je lui colle ma main sur la joue. Je lui fais un petit coup de **marionnettisme cérébral** : protège-moi. » Elle lance dés+zarb, elle obtient un 10+ et son visage s'éclaire.

Il vient de se passer quelque chose de subtil. Jusque-là, je racontais ce que la bande à Pluvier faisait et la joueuse de Marie réagissait. Mais là, elle vient de me reprendre l'initiative. Au niveau des règles ça ne fait aucune différence, on va continuer à faire une action chacun. Mais au niveau de l'histoire, ça change pas mal de choses.

« Ouh là, Branleur t'attrape par derrière et elle vous sépare, mais Pluvier lui tombe dessus. » Je n'ai pas eu l'occasion de préciser que Branleur était une femme avant maintenant, mais dans ma tête c'est le cas depuis le début. Parce que c'est drôle.

« Il lui défonce la face à coups de poings, elle tombe en arrière et elle a l'air complètement surprise. Ça dépense tout ce que tu retiens sur Pluvier, c'est ça ? »

« C'est bien ça, répond la joueuse de Marie. Ça me va. J'attrape sa tronçonneuse et je les découpe tous les deux d'un seul mouvement. »

Ah ouais, quand même. Je suis impressionné.

« On va dire que tu **prends quelque chose de force**. Leur, euh, viande. Jette les dés. »

Je n'en ai absolument rien à foutre de savoir si ces PNJ vont survivre. Je les prends pour cible comme tout le monde. Et même si je les aime bien je ne vais pas leur sauver la peau.

Elle lance les dés+dur et elle obtient un 7-9. « Une tronçonneuse ça fait combien de dégât ? » demande-t-elle. Elle doit choisir une option sur la liste et elle veut avoir toutes les cartes en main.

« Une tronçonneuse ? 3-dégât. Salissant, ce qui veut dire que tu peux toucher l'un ou l'autre, ou les deux. Ils portent des armures, genre 1-armure. »

« Et je vais prendre... ? »

« Rien de la part de Pluvier, déjà : il n'aura pas le temps de réagir et tu lui as pris sa tronçonneuse. Branleur a toujours son flingue en main, c'est un 9mm, donc 2-dégât de sa part. »

« Parfait, je choisis d'infliger plein de dégâts, et d'impressionner, d'effrayer ou de désarçonner mes adversaires. »

« Compris », dis-je.

3-dégât, +1dégât pour le 7-9, -1dégât pour l'armure, ça fait toujours 3-dégât. « Ils ont déjà pris 1-dégât, donc 2-dégât ou plus ça les met dedans. Tu découpes Pluvier des côtes à la colonne. »

Je trace une ligne avec mon doigt de mon flanc à mon plexus. « Il est cuit. Branleur te tire dessus à brûle-pourpoint. **Lance pour les dégâts**, 2-dégât moins 1-armure, donc dés+1. »

Elle foire le jet. Souviens-toi : rater le jet de dégât, c'est bon pour elle. Je dois choisir : soit elle prend 1-dégât et c'est tout, soit elle ne prend rien et je choisis quelque chose de la liste 7-9. Je décide de lui faire perdre ce qu'elle tient.

« Ne coche rien sur ta fiche, au lieu de ça elle te tire dessus pendant que tu essaies de dégager la tronçonneuse des restes de Pluvier, ça ricoche sur ton corset, mais le choc te fait lâcher la tronçonneuse. Le cadavre de

Pluvier tombe au sol avec la tronçonneuse toujours plantée dedans. » Je **la prive de son matos.**

« Qu'est-ce que tu fais ? »

« J'attrape son bras... »

« Avec la main qui porte ton gant de violation ? »

J'ai envie de lui demander d'**agir face au danger** pour ça, mais au dernier moment je me souviens que Branleur est impressionnée, effrayée ou désarçonnée. « Elle est juste en train de regarder Pluvier les bras ballants, couverte de tripes, elle ne te voit même plus », dis-je.

« Ah, ben alors je lui mets ma main sur le visage à la place. Doucement. Je lui fais un coup de **marionnettisme cérébral**. "Branleur, endors-toi." » Elle lance les dés+zarb mais les dés font 3, et même avec zarb+3 c'est un échec.

« Il se passe quoi quand tu rates ? », je lui demande. Elle a son livret ouvert et elle jette un œil dedans.

« C'est marqué : j'inflige 1-dégât et j'y gagne rien d'autre. »

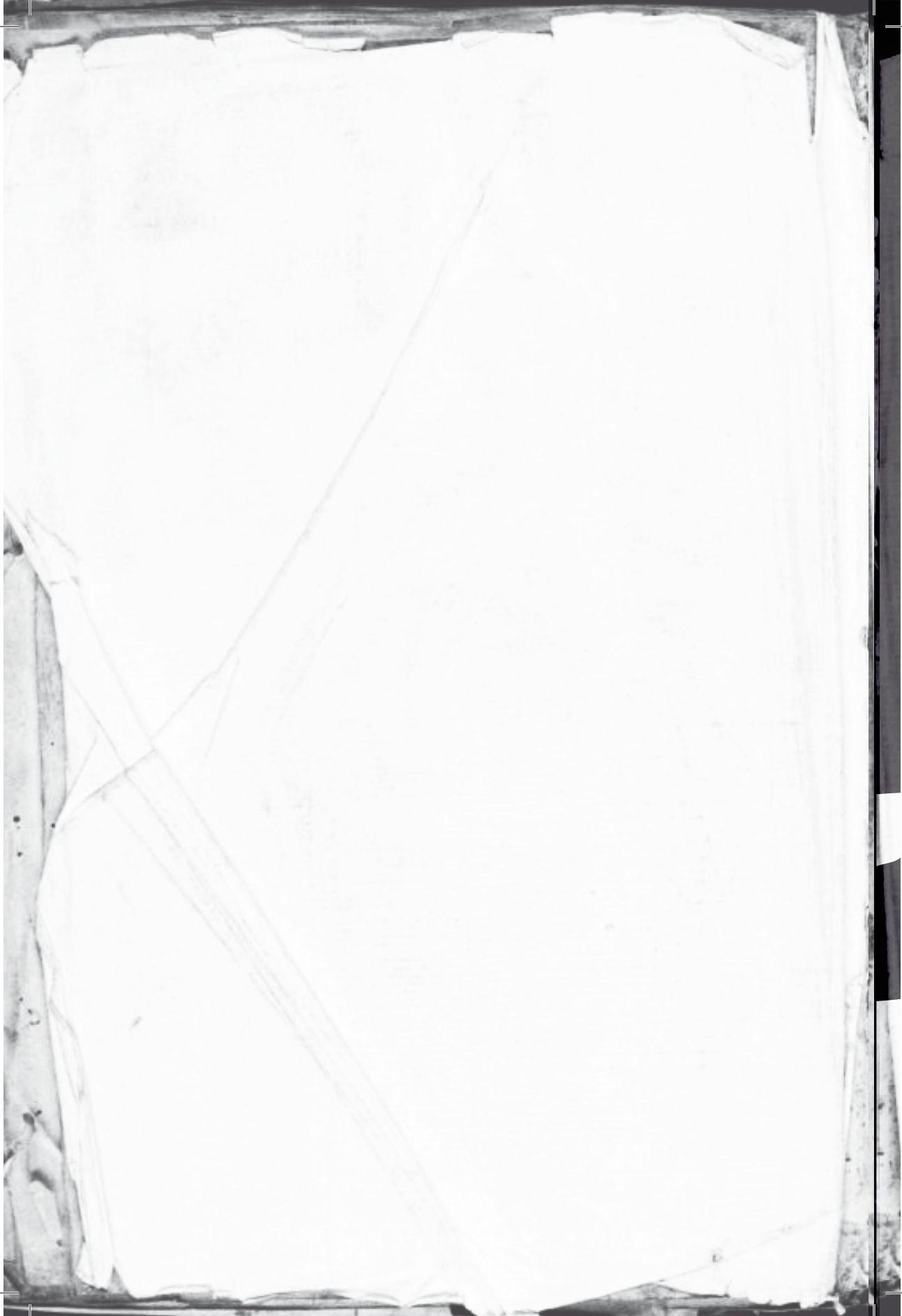
« Ça veut dire que Branleur a pris 2-dégât au total. »

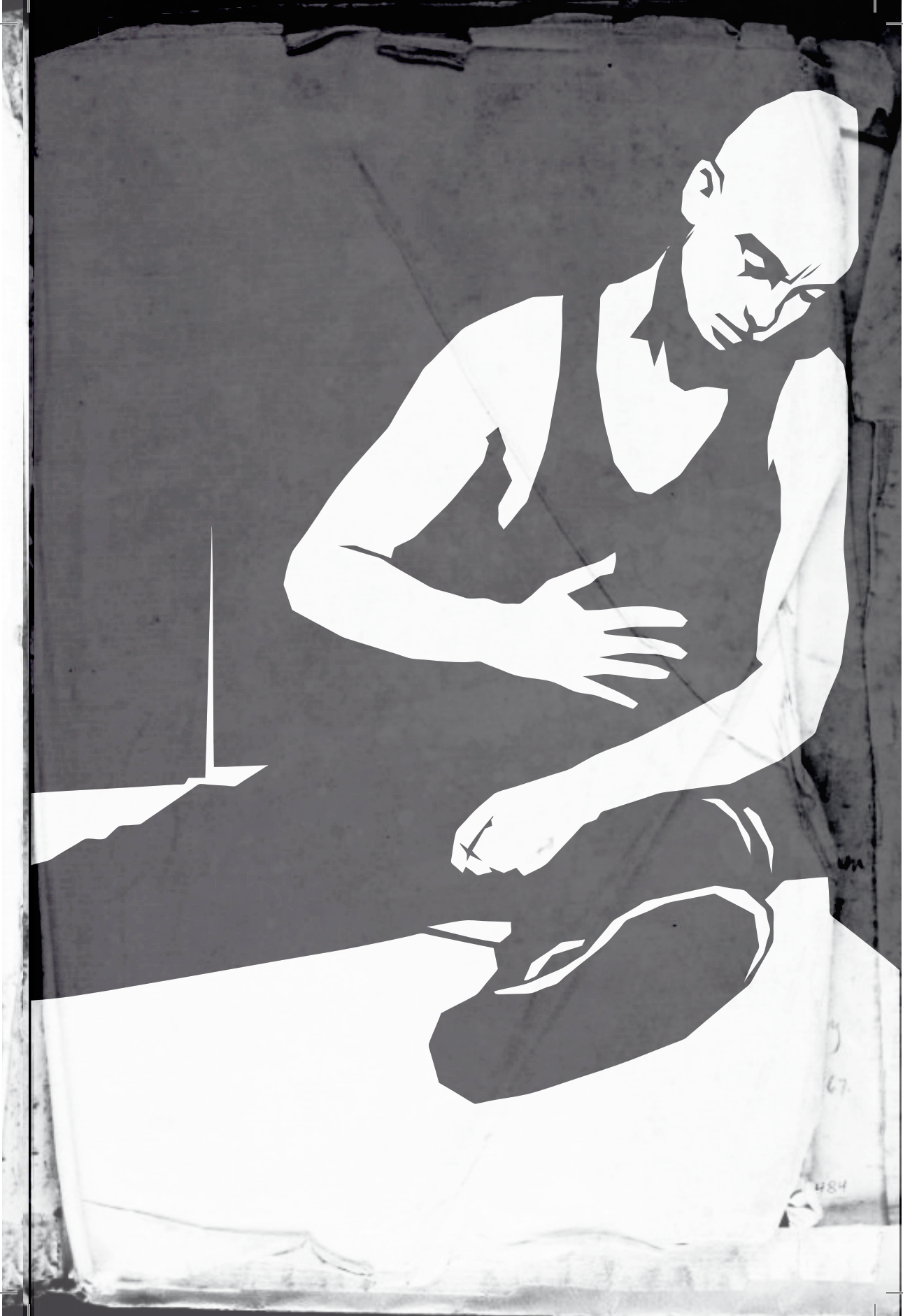
Pour un PNJ, 2-dégât c'est généralement fatal, parfois même sur le coup, et je cherche des cibles.

« Elle fait une embolie de fou. Tu lui touches le côté gauche du visage ? C'est l'hémisphère cérébral gauche qui prend. Le côté droit de son corps s'écroule, d'un coup comme ça. Elle tombe. Elle est couverte du sang de Pluvier, de la tête aux pieds. Elle n'arrive pas à parler mais elle a l'air complètement terrifiée, enfin, le côté gauche de son visage l'est. Elle va survivre pendant dix minutes, si tu veux l'aider. Sinon, elle est cuite. » Je **dis ce qu'il risque de se passer et je redemande.**

« Je la laisse crever. »

D'accord ! Fini Pluvier, finie Branleur. Le joueur de Keeler grogne et secoue la tête. Elle vient de perdre deux membres de son gang. « Qu'est-ce que tu fais de Clocher ? » je demande...







DÉGÂTS DES PERSONNAGES

Dans quels cas le personnage d'un joueur subit-il des dégâts ?

- Il agit face au danger, le joueur lance les dés+cool, obtient un 7-9, et le prix à payer c'est de subir des dégâts.
- Il prend quelque chose par la force, le joueur lance dés+dur et en subit les conséquences.
- Le personnage d'un autre joueur tente de lui prendre quelque chose par la force, et il en subit les conséquences.
- Le personnage d'un autre joueur l'agresse, il choisit de tenir tête et d'encaisser.
- Le résultat d'une action, que ça soit une des siennes, celle du personnage d'un autre joueur, ou une action sur mesure, lui fait subir des dégâts.
- C'est ton tour de faire une action, et tu te dis que lui faire subir des dégâts ou rendre coup pour coup est une bonne idée.

Ça fait mal à quel point ?

Les dégâts subis sont égaux aux dégâts de l'arme utilisée par l'agresseur moins l'armure portée par la victime.

Si l'arme est perforante, ignorez l'armure.

Si vous avez déjà parlé de l'arme utilisée par l'agresseur, fatalement utilisez son code de dégât. Par exemple...

Keeler en a sa claque des conneries de Bran et lui braque son flingue sur la face. Elle l'agresse, c'est clair, et donc la joueuse lance les dés+dur. Le joueur de Bran lance Hx pour interférer, mais son Hx avec Keeler est de -1 et il foire son jet

DÉGÂTS ET SOINS

(je pourrais en profiter pour faire une action, mais je décide de ne pas en rajouter, Keeler va s'occuper du reste). Keeler réussit son jet dans les grandes largeurs. Elle ordonne à Bran de faire un truc qu'il ne ferait jamais, et le brave petit enculé se fait avoir, fatalement : « Va te faire foutre, Keeler. Tu m'as entendu ? VA TE F— ».

Keeler braque un 9mm. Il fait 2-dégât proche bruyant et Bran ne porte pas d'armure (de toutes façons, vu les circonstances, les dégâts étaient perforants. Voir "agresser quelqu'un" au chapitre des actions de base, p. 195). Bran subit 2-dégât.

De temps à autre, néanmoins, on en sera là sans que personne n'ait parlé de quel flingue untel est en train de braquer. Dans ce genre de cas, on précise tout de suite de quel flingue il s'agit et on vérifie que personne ne veut changer d'avis, puisque les personnages présents étaient au courant, eux. Un exemple de ce que je veux dire...

Le joueur de Keeler, au joueur de Bran : « J'en ai ma claque de tes conneries. Je te braque mon flingue sur le nez. "Tu vas laisser partir Janette, maintenant", je dis. » Elle lance les dés+dur et réussit dans les grandes largeurs. « Tu plies ou tu encaisses », dit-elle.

« Je ne vais sûrement pas plier, donc : "vas te faire foutre, Keeler. T'as entendu ? VA TE F—". »

« D'accord, je te plombe. »

Mais Keeler est un chien de guerre et se balade donc avec au moins quatre flingues sur elle. « Quel flingue, tu as dit ? » je demande.

« Oh, mon canon scié bien sûr. »

Le joueur de Bran : « Ton canon scié ? Tu me braques ton CANON SCIÉ sur le pif et je t'envoie te faire foutre ? Oh que non. Je croyais que tu me braquais avec ton petit automatique. On peut la refaire ? »

Bien sûr qu'on peut.

Si l'arme utilisée n'a pas de code de dégâts, décide sur le coup à quel point ça peut faire mal. Tu peux t'aider des exemples suivants.

0-dégât

- une prise, une clé de bras, se faire traîner par la peau du dos
- des gamins qui balancent des cailloux

1-dégât

- les poings d'un adversaire déterminé
- des adultes qui balancent des pierres
- tomber dans les escaliers (perforant)
- un ricochet
- une journée passée dans le désert sans boire (perforant)

2-dégât

- un gars avec un marteau, une arbalète, un pistolet ou un pistolet mitrailleur
- une chute d'un étage en tombant sur le dos (perforant)

3-dégât

- un gars avec un canon scié, un fusil d'assaut ou un fusil de précision
- une chute de deux étages sur un terrain accidenté (perforant)
- se faire bousculer par une bagnole (perforant)

4-dégât

- une grenade sur les genoux
- se faire tirer dessus au fusil mitrailleur
- une chute de trois étages la tête la première (perforant)
- se faire faucher par un gros camion (perforant)

5-dégât et plus

- des grosses explosions
- se faire passer dessus par un train (perforant)
- se faire attacher et couper en morceaux à la hache
- se noyer (perforant)

Quand un PJ subit des dégâts

Les dégâts subis sont égaux aux dégâts de l'arme utilisée par l'agresseur moins l'armure portée par la victime.

Si l'arme est perforante, ignorez l'armure.

Donc quand on se prend une décharge de canon scié (3-dégât) alors qu'on porte quelque chose valant 1-armure, on subit 2-dégât. Se prendre une beigne (1-dégât) quand on porte une armure valant 2-armure, c'est ne subir aucun dégât. Se faire faucher par un gros camion c'est subir 4-dégât, quelque soit ce que l'on porte.

Pour chaque tranche de 1-dégât que subit son personnage, le joueur marque un segment sur son compteur de dégâts. On commence par cocher le segment 12:00-3:00 et on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. On ne saute aucun segment, on ne marque pas plusieurs fois un segment et on les coche l'un après l'autre, dégât par dégât.

Keeler vient de plomber le crâne de Bran avec son 9mm. Bran subit 2-dégât. Le joueur de Bran coche deux segments : celui entre 12:00 et 3:00 et celui entre 3:00 et 6:00.

Les trois segments avant 9:00 sont moins graves que les trois segments après. Si tu coches le segment 11:00-12:00, ton personnage meurt mais on peut le réanimer. Après ça, ton personnage est mort, mort, mort.

Avant 6:00, les blessures s'arrangent d'elles-mêmes avec le temps. Entre 6:00 et 9:00, elles restent stables. Après 9:00, les blessures du personnage vont s'aggraver s'il n'est pas stabilisé, et il n'ira mieux qu'avec des soins médicaux.

"Avec le temps" et "d'elles-mêmes", c'est à toi de décider en tant que MC, mais ça devrait être asymétrique : les blessures se soignent lentement mais s'aggravent rapidement. Si le personnage s'agite et court à droite et à gauche, ses blessures devraient guérir plus lentement, ou s'aggraver plus vite.

Les dégâts que Bran a subis ne dépassent pas 6:00, ça veut donc dire que ses blessures vont guérir d'elles-mêmes. S'il est laissé à lui-même, je lui ferai sûrement effacer le segment 3:00-6:00 au début de la partie suivante. Quant au segment 12:00-3:00, il devrait être soigné à la partie d'après, mais ça va dépendre de ce qui va se passer entretemps.

Vous aurez remarqué que le personnage d'un joueur peut encaisser une balle gratuitement. C'est la deuxième balle (ou la troisième, si l'on porte une armure) qui est vraiment dangereuse. C'est fait exprès : les PJ sont les héros, comme dans un film hollywoodien.

L'action des dégâts

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 deux options sur la liste 7-9 ci-dessous

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

- tu perds l'équilibre
- 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 un échec, 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.

Le jet de dégâts ajoute une touche d'incertitude à tout ce processus.

De temps à autre, le personnage d'un joueur va subir 0-dégât. Une attaque à 2-dégât contre 2-armure, par exemple. Quand ça arrive, tu peux demander au joueur de lancer les dés+0 pour l'action des dégâts, si ça te chante. Tu peux même lui demander de jeter les dés-1 pour une attaque à 1-dégât contre 2-armure si les circonstances te semblent propices. Dans ces cas-ci, seul un succès compte : tu ne peux pas infliger moins que 0-dégât.

Keeler vient de plomber Bran, qui subit 2-dégât, et donc le joueur de Bran lance les dés+2. Il obtient un 9 sur les dés, pour un total de 11, ce qui est bon pour les dégâts, pas pour lui. Je décide de le mettre hors-combat, pas de lui faire subir plus de dégâts. Donc, quand Keeler presse la détente, Bran sursaute (normal) et la balle lui ouvre le front, du sourcil aux cheveux, touchant le crâne mais sans le traverser. Il tombe à la renverse, la main sur le front, sonné mais vivant.

Si Keeler n'est pas contente du résultat, elle va devoir remettre le couvert.

N'oublions pas les Hx-contre-dégâts...

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.

Keeler a infligé 2-dégât à Bran, et donc ce dernier ajoute 2 à son Hx avec Keeler. Il avait Hx-1 avec elle, et ça passe donc à Hx+1.

Handicap

Quand le compteur de dégâts d'un personnage dépasse 9:00, le joueur peut choisir de cocher un handicap. S'il le fait, les dégâts subis s'arrêtent net à 9:00. S'il subit après ça des dégâts qui l'amènent après 9:00, il peut choisir de prendre un handicap de plus au lieu de cocher les dégâts.

Les handicaps sont permanents. Les voici :

- Détruit : -1cool
- Estropié : -1dur
- Défiguré : -1sexy
- Brisé : -1rusé

Coche un handicap, modifie ta carac et prépare-toi à t'y faire.

C'est toujours le joueur qui choisit si son personnage chope un handicap, et personne d'autre. Le seul moment où je m'attends vraiment à ce qu'un joueur coche un handicap, c'est quand son personnage se mange assez de dégâts pour l'amener bien après 12:00 sur son compteur de dégâts et qu'il préfère voir son personnage handicapé à vie plutôt que mort.

Bran est par terre en train de pisser le sang par la tête. Mais il respire toujours, et Keeler décide de terminer le boulot. « Je me lève et je marche jusqu'à ma moto pour prendre mon canon scié. Je siffle. »

Nom de Dieu, je savais qu'elle en avait sa claque, mais nom de Dieu.

« Alors quoi ? me demande le joueur de Keeler. Je l'agresse ? Je veux dire : je lui braque mon canon scié sur le crâne et je presse la détente. C'est quoi comme action ? »

« Ben... je réponds, si Bran pouvait réagir, ouais, tu l'agresserais et tu lui demanderais de ne pas bouger et de mourir dans une gerbe de viande. Mais il est sans défense. Tu n'as même pas à lancer les dés. »

« Vraiment ? »

Le joueur de Bran : « Vraiment ? »

« Vraiment-vraiment. C'est quoi le code de dégât de ton canon scié ? »

Un canon scié inflige 3-dégât, et donc Bran se mange 3-dégât de plus. Le joueur lance les dés+3 et obtient un 12. Je décide d'infliger +1dégât, puisque Bran est déjà hors-combat, pour un total de 4-dégât. Le Hx-contre-dégâts donne à Bran un +4Hx avec Keeler. Ça l'amène à Hx+5, ce qui lui permet de cocher une bulle d'expérience et de ramener son Hx avec elle à Hx+2.

Bran a déjà mangé 2-dégât. 4-dégât ça l'amène à 12:00, mort, et Keeler n'a pas l'air de vouloir appeler Bish l'ange gardien pour le réanimer.

Le joueur de Bran : «Merde. Ah, fait chier. Quand je dépasse 9:00, je peux choisir de prendre un handicap, c'est bien ça ? Je vais prendre "estropié". Ça me remet à 9:00, et je ne suis pas mort ? »

C'est exactement ça.

Bran est toujours blessé jusqu'à 9:00, ce qui veut dire que s'il est laissé à lui-même, ses blessures ne vont ni aller mieux, ni s'aggraver. De plus, il chope -1dur, définitivement. Bran avait dur+0, et il a maintenant dur-1.

« Donc, Keeler : Bran est tout cassé et couvert de sang par terre, et il ne bouge plus. Si ça se trouve il respire encore, c'est difficile à dire. Qu'est-ce que tu fais ? »

« Ça me va ! dit-elle. Je remballer mes affaires dans mon sac de moto. Je siffle tous les jours. Je me casse. »

« Putain, Keeler » dit le joueur de Bran.

Bran reprend conscience un peu plus tard et se traîne jusqu'à l'infirmerie de Bish, qui le recoud. Mais il s'est mangé un sale traumatisme crânien et ça a des conséquences. Il boitera et aura régulièrement des crises de tremblement, de fatigue et de douleur. Dur-1 à partir de maintenant.

Jusqu'à présent, j'ai donné des exemples de ce qui se passe PJ contre PJ, histoire de montrer ce qui se passe à la fois pour l'agresseur et la victime. Mais la plupart des combats opposeront un PJ à un PNJ (voire à tout un groupe de PNJ) — je n'ai jamais vu en vrai un combat entre deux PJ aller aussi loin que dans cet exemple. Les règles pour les PNJ ne sont pas tout à fait les mêmes.

QUAND LES PNJ ATTAQUENT

Une des actions de MC c'est **infliger des dégâts**. Tu as donc tous les droits d'annoncer, genre : « Lapoigne ouvre le feu sur toi. Tu manges 2-dégât », mais la plupart du temps il ne vaut mieux pas. Ce que je te conseille de faire, c'est d'abord de **coincer** le personnage : « Lapoigne ouvre le feu sur toi. Que fais-tu ? »

Si le personnage fait quoi que ce soit, c'est face au danger.

Si ça se trouve, il va se casser vite fait, essayer de manipuler Lapoigne, voire même l'agresser pour qu'il se casse lui, ou essayer de prendre quelque chose par la force (comme son flingue ou la poudre d'escampette). C'est parfait : le joueur lance les dés, et on suit les instructions. Et tu auras peut-être l'occasion de lui faire subir des dégâts à ce moment-là.

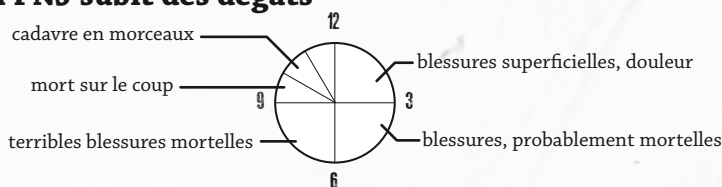
Ou alors le personnage ne bouge pas. Genre : « Peuh, c'est juste Lapoigne. Vas-y, grand, fais-moi mal. » Bien sûr, si le joueur fait ça, il te tend une perche grande comme ça, et tu devrais lui infliger des dégâts avec enthousiasme.

Dans quels cas un PNJ subit-il des dégâts ?

- Le personnage d'un joueur lui prend quelque chose par la force.
- Le personnage d'un joueur l'agresse, il lui tient tête et encaisse.
- L'action du personnage d'un joueur inflige des dégâts et ça tombe sur lui.
- C'est ton tour de faire une action et tu décides d'infliger des dégâts.

Les PNJ subissent les dégâts établis — arme moins armure — comme les PJ.

Quand un PNJ subit des dégâts



Les PNJ n'ont pas droit à la première balle gratuite comme les PJ. Quand Keeler plombe un PNJ en plein visage avec son 9mm, contrairement à Bran, la pauvre merde est cuite.

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.

Si tu n'aimes pas décider par toi-même, tu peux lancer un dé et ajouter les blessures subies. Sur un 7 ou plus, le pauvre PNJ est mort. Mais tu es grand maintenant, et je suis certain que tu peux décider tout seul si tu en as envie.

Hison est debout sur le capot de la caisse de Keeler avec un fusil d'assaut. « Va te faire foutre, balance le joueur de Keeler, moi aussi j'ai un fusil d'assaut. » Elle lance les dés+dur pour reprendre sa voiture de force et réussit avec un 7-9. Elle choisit d'infliger de terribles dégâts.

Les deux fusils d'assaut infligent 3-dégât. Hison et Keeler portent tous les deux de quoi justifier 2-armure. Keeler encaisse 1-dégât, et parce qu'elle inflige de terribles dégâts, Hison subit 2-dégât.

Le joueur de Keeler coche son premier segment sur le compteur de dégâts et lance les dés+1 pour l'action des blessures. Elle foire le jet (pour elle) avec un total de 13. « C'est pire que ça en avait l'air, je dis. Tu t'es pris une balle dans les côtes, tu avais l'impression que l'armure avait tenu, mais en fait non, tu pisses le sang. » Elle coche un second segment, ce qui l'amène à 6:00.

Hison par contre mange 2-dégât, et donc : blessures, inconscience, douleur aiguë, probablement mortel, parfois sur le coup. Et perso, je cherche une cible, pas à lui sauver les miches. « Il tombe à la renverse du haut de ton capot. Tu l'entends percuter le sol, il essaie peut-être de se relever, il a du mal à respirer. Il finit par arrêter de bouger, et au bout d'un temps tu ne l'entends même plus respirer. »

Quand un gang inflige ou subit des dégâts

Pour plus d'information sur les gangs, va voir au chapitre du matos p. 254 ; le passage sur comment utiliser un gang comme une arme est p. 258.

S'il y a une différence de taille, le plus gros groupe inflige +1dégât par taille supplémentaire, et le plus petit groupe inflige -1dégât par taille manquante.

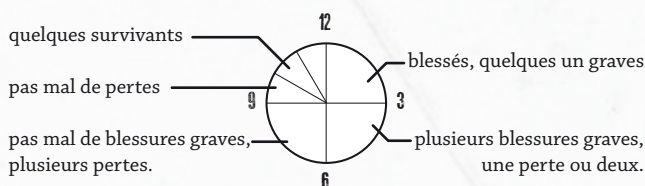
Un type ou deux infligent -1dégât à un petit gang. Un petit gang inflige +1dégât à un type ou deux.

Un type ou deux infligent -2dégât à un gang moyen. Un gang moyen inflige +2dégât à un type ou deux.

Un petit gang inflige -2dégât à un gros gang. Un gros gang inflige +2dégât à un petit gang.

...et ainsi de suite.

Quand un gang subit des dégâts



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

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

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

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

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

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

Si le chef est un PJ, il peut tenir son gang avec **commandement** ou s'imposer avec **mâle alpha**.

Si le PJ fait partie du gang qui subit des dégâts, ce qu'il subit dépend de son rôle dans le gang. S'il 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.

Dremmer lance un assaut sur une des bandes de pillards de Tonton. Tonton lance dés+dur avec **commandement** et réussit avec 10+. « Génial. Je retiens 3. J'en dépense 1 pour tenir bon contre un assaut frontal. C'est un assaut frontal, pas vrai ? » Putain, oui c'en est un. Je choisis de **rendre coup pour coup**, direct.

Ce n'est pas le gang de Tonton en entier, juste une de ses bandes de pillards : 3-dégât gang petit 1-armure. Dremmer ne plaisante pas par contre, il envoie du monde : 2-dégât gang moyen 2-armure.

Le gang de Tonton inflige 3-dégât, -1dégât parce qu'il est plus petit, -2dégâts pour l'armure du gang de Dremmer, pour un total de 0-dégât infligé au gang de Dremmer.

Le gang de Dremmer, lui, inflige 2-dégât, +1dégât parce qu'il est plus gros, -1dégât pour l'armure du gang de Tonton, pour un total de 2-dégât infligés au gang de Tonton. Ça signifie une perte ou deux et autant de blessures graves que je veux, et au passage ça signifie 2-dégât à Tonton puisqu'il est à la tête du gang. Vu que Tonton est là et qu'il tient bon, le gang tient tout aussi bon face à l'assaut. Mais il ne restera pas s'il s'en mange une deuxième comme ça. Le problème n'est pas de savoir s'ils vont fuir ou pas, mais s'ils vont survivre.

« Bon, ben vous tenez bon, je dis. Miffin et Putride y passent — tu es repeint avec les tripes de Putride — et Pallor et quelques autres sont salement amochés. Tu te prends une balle à 2-dégât. Ton gang n'a vraiment pas envie de rester, de peur de s'en prendre une autre comme ça. Tu n'as vraiment pas l'impression d'avoir fait le moindre dégât en face, juste brisé leur élan. Ils rompent leur formation pour couvrir un maximum de terrain et du coup ils vous tirent dessus de trois directions à la fois. Que faites-vous ? »

(En vrai, tout ça se passerait dans un décor bien précis, avec du relief, des bâtiments, des points stratégiques et sûrement une carte. Tonton lancerait les dés+2 pour son jet de dégâts, il aurait fait le point sur la situation, et que sais-je d'autre. Mais c'est juste un exemple, j'essaie de faire court.)

« Je dépense encore 1 pour organiser un repli stratégique », me dit le joueur de Tonton. Il ne lui reste plus que 1.

*« Ça marche. Vous vous repliez en traînant vos morts et vos blessés, vous vous couvrez l'un l'autre, tout va bien. Le souci... » Je montre la carte. Je lui **offre une opportunité, avec un prix**. « Ça c'est vous, ça c'est la sortie et ça c'est la zone qu'ils sont en train d'arroser. Tu peux te casser par là [l'opportunité] mais tu agiras face au danger [le prix]. À moins que tu préfères faire autre chose ? »*

Le joueur de Tonton pend la gueule. Tonton n'est pas cool du tout, du genre cool-2. Il pète les plombs face au danger. Tout le monde le sait. Je ne déconne pas, le prix à payer est sérieux.

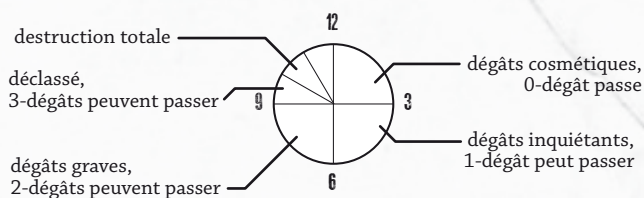
« Je suppose que je pourrais les pousser à combattre et à mourir jusqu'au dernier pour couvrir ma fuite, mais ça serait dégueulasse, dit le joueur de Tonton. Faisons donc face au danger. »

... Et fatalement, il plante le jet. Je tape fort et direct en **rendant coup pour coup** une deuxième fois. La plupart sont blessés gravement, il n'y a pas mal de pertes, mais le gang tient quand même bon. « C'est un bain de sang, dis-je. Vous arrivez à rapatrier vos blessés mais vous ne pouvez plus rien pour vos morts. Tu te prends deux bastos de plus, une ici et une autre là. Le temps que vous vous soyez barrés pour de bon, tu as la tête qui tourne et tu tiens à peine sur tes jambes. Mahaki et Flingueur sont les deux seuls gars intacts et une poignée de blessés tiennent encore debout. Que fais-tu ? »

Tonton retient encore 1 et il pourrait, je ne sais pas, lancer Mahaki et Flingueur dans un assaut frontal, mais j'ai plutôt l'impression qu'ils vont rentrer chez eux.

Quand un véhicule subit des dégâts

Voir le chapitre sur le matos pour plus de détails sur les véhicules, p. 250.



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.

Quant à savoir si les dégâts passent à travers ou non, ou touchent simplement les passagers ou le pilote sans rien toucher d'autre, ça dépend de ton avis sur les circonstances et le véhicule.

*Bran se fait tirer dessus en traversant les plaines brûlées dans son camion. C'est un des ascètes du désert, un cinglé avec un fusil de chasse (3-dégât). Le camion de Bran a 2-armure, il encaisse donc 1-dégât. « Les balles ricochent dessus. Un impact sur le capot, et un rétroviseur pété côté passager. 0-dégât passe à travers, donc tu ne prends rien, mais tu es distrain par les éclats de verre et tout. Lance les dés+0 pour le **jet de dégâts** ! »*

Voire même...

*Bran se fait tirer dessus en traversant les plaines brûlées sur sa moto. C'est un des ascètes du désert, un cinglé avec un fusil de chasse (3-dégât). La moto de Bran a 1-armure, et donc encaisse 2-dégât. Je pourrais faire passer 1-dégât à travers mais d'un autre côté, ce n'est pas comme si la moto protégeait Bran de quoi que ce soit. Je décide qu'il encaisse 3-dégât, comme sa moto. « Le mec te tire dessus comme un sauvage et éjecte douille après douille. La plupart des balles frappent la poussière autour de toi mais tu t'en manges quand même deux : une dans la cuisse, et une en plein dans le châssis de ta bécane. Lance les dés+3 pour le **jet de dégâts** ! »*

SOINS

Avec un ange gardien

Voici un blessé. On va dire que c'est Tonton, qui s'est traîné jusqu'à son domaine après s'être pris le gang de Dremmer sur le coin de la gueule...

Il a encaissé 4-dégât au total. Vu qu'il a passé les 9:00, et puisqu'il n'est pas stabilisé, son cas va empirer avec le temps s'il est livré à lui-même.



○ Stabilisé

Et voici un kit d'ange gardien, on va dire celui de Bish...

Un 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 tenir dans

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-réserve si les circonstances te permettent de trouver du matos médical.

Quand tu utilises ton kit pour **stabiliser et soigner quelqu'un à 9:00 ou plus**, dés+réserves dépensées. Sur une touche, tu le stabilises et le ramènes à 6:00 mais le MC choisit une option (sur 10+) ou deux (sur 7-9) parmi les suivantes :

- son état doit être stabilisé avant qu'on puisse le déplacer
- même sous narcodose, il se débat : tu agis face au danger
- il sera dans le gaz total pendant les prochaines 24 heures
- le stabiliser te bouffe des ressources : dépense 1-réserve de plus
- il doit rester alité sans rien faire du tout pendant toute une semaine au moins
- il lui faut des soins constants et quelqu'un à son chevet pendant 36 heures

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

Quand tu utilises ton kit pour **accélérer la guérison de quelqu'un à 3:00 ou 6:00**, pas de dés. Le patient choisit : soit de passer 4 jours (3:00) ou toute une semaine (6:00) raide défoncé aux narcodoses, immobile mais aux anges, soit d'attendre que ça passe comme tout le monde.

Quand tu utilises ton kit pour **réanimer un mort** (à 12:00, pas plus loin), dés+réserves dépensées. Sur 10+ tu le ramènes à 10:00. Sur 7-9 tu le ramènes à 11:00. Sur un échec, tu as fait tout ce que tu pouvais pour lui mais il est quand même tout mort.

Voilà voilà. Et voici Bish et Tonton...

Le joueur de Bish : « Putain, Tonton, tu as du bol d'être toujours en vie. » Pas faux, j'aurais dû lui faire manger 1-dégât de plus pendant le voyage retour, à cause de l'hémorragie et tout ça. Tant pis. « On va commencer par une narcodose, histoire que tu gardes ton calme pour une fois. Je dépense, disons 2-réserve pour te stabiliser et te soigner. »

« Je peux lancer +Hx pour aider ? » demande le joueur de Tonton.

Je réponds : « Pas sous sédatifs, non, sauf si tu agis face au danger. »

Le joueur de Tonton et celui de Bish, en chœur : « Non ! »

Le joueur de Bish lance les dés+2 et obtient un 7-9. Un 7, en fait : heureusement qu'il a dépensé 2-réserve et pas 1 !

« Voyons voir, dis-je. Disons que même sous sédatifs, il se débat et tu dois claquer pas mal de narcodoses pour qu'il se tienne tranquille. Fais un jet pour agir face au danger et dépense 1-réserve de plus. »

Bish est un type cool. Il réussit avec un 7-9. « Ça remue et Tonton te colle un œil au beurre noir, dis-je. Pas de dégâts à proprement parler mais tu as -1 au prochain jet, d'accord ? »

Le joueur de Bish mime son perso qui poignarde Tonton avec une narcodose.

« COUCHÉE, sale bête ! »

« Tonton, tu reviens à toi quelques heures plus tard, dis-je. Tu as mal partout, tu essaies de te relever mais tu dois t'y reprendre à deux fois. »



● Stabilisé

« Calmé ? » demande le joueur de Bish. Il cache un œil avec sa main. « J'espère bien. Tu es mon pire client, et je ne vais pas claquer toute ma réserve de sédatifs pour que tu restes tranquille. Il te faut du repos. Une semaine ? » Le joueur de Bish me regarde. Je fais non de la tête distraitement. « Deux semaines au moins. Tu tiens le lit, sans tricher, sinon pas de service après-vente. »

« Okay, merci, répond le joueur de Tonton. Je te dois une fière chandelle... »

« Et le reste. Tu me dois de quoi rembourser les narcodoses, le coagulant, le cicatrisant, mon temps et ce cocard, là. Je te fais un prix d'ami, ça fera 2-troc, et sache que je me demande si tu y as droit, au prix d'ami. Et je sais que t'as de quoi payer, pas vrai ? »

Sans oublier le Hx-contre-soins...

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 une bulle d'expérience dans la foulée.

Bish a soigné deux segments de dégâts, il reçoit donc +2Hx avec Tonton. Son Hx avec Tonton était d'Hx-1, maintenant il passe à Hx+1.

En l'absence d'un ange gardien

Si personne ne joue un ange gardien à la table, c'est à toi de gérer les soins. Voici tes options, une par une.

Pas de soins disponibles. Salement dommage.

Il y a ce PNJ particulier qui sert de doc. Donne-lui un nom, rends-le humain, tisse des triangles PJ-PNJ-PJ autour de lui. Note son nom dans un front ou une menace ou le front domestique.

Ne lui donne pas un kit d'ange gardien et n'utilise pas les règles de soins de l'ange gardien non plus. Ce que je fais, d'habitude, c'est **les faire passer à la caisse** : 1-troc pour les soins associés au temps et à l'attention qu'il faut pour se remettre sur pied.

Il y a un PNJ qui sert de doc, mais ce n'est pas important. Tu gardes les soins abstraits, les PJ payent leurs trocs et effacent leurs segments. Donne-lui quand même un nom, mais ne le note pas dans une menace sauf s'il commence à prendre du relief.







PRESCRIPTIF ET DESCRIPTIF

Les livrets de personnage, tout comme tes fronts, sont à la fois prescriptifs et descriptifs. Prescriptifs : changer les infos du livret, c'est changer les circonstances et les possibilités du personnage dans la fiction. C'est de ça dont parlent les règles d'expérience et d'amélioration dans les pages suivantes. Descriptifs : quand les circonstances et les possibilités d'un personnage changent naturellement, dans le monde fictif du personnage, le joueur devrait tenir son livret à jour pour qu'il corresponde.

Bran fixe une mitrailleuse sur son camion. Je file donc les caracs de la mitrailleuse au joueur de Bran, qui les note dans son livret.

Le domaine récupère des réfugiés, et plusieurs d'entre eux veulent rejoindre le gang de Keeler, dont la taille double. J'annonce au joueur de Keeler de faire passer son gang de petit à moyen.

Tonton dépense du temps et des ressources à améliorer son domaine, notamment en renforçant les murailles qui l'entourent. Je donne à ces murailles un bonus approprié de 2-armure quand on se bat pour les défendre.

Ça marche bien sûr dans les deux sens !

L'ambulance-infirmerie mobile de Bish explose. Je demande à son joueur de l'effacer de son livret.

Les travailleurs de l'usine de Tonton se soulèvent, renversent leur contremaître et prennent le contrôle de l'usine. J'annonce à Tonton qu'il a perdu le job et le surplus qui va avec.

AMÉLIORATIONS

Le chef de guerre qui avait engagé Wilson pour défendre ses murailles se prend malencontreusement une balle de sniper entre les yeux. J'annonce au joueur de Wilson qu'il peut continuer à bosser là-bas s'il veut, mais sans bénéf. Plus personne ne le paye.

EXPÉRIENCE

Un joueur coche une bulle d'expérience quand :

- **Il lance les dés + une carac cochée.**
- **Son Hx avec quelqu'un passe d'Hx+4 à Hx+1 ou d'Hx-4 à Hx-1.**
- **Une action lui dit de le faire. Une de ses actions à lui, celle de quelqu'un d'autre, ou une action sur mesure.**

À la fin de la création des personnages, tu as lancé un tour de table et tout le monde s'est retrouvé avec deux caracs cochées. Dès qu'un joueur lance les dés + une de ses caracs cochées, il gagne une expérience. C'est-à-dire qu'il coche une des 5 bulles d'expérience présentes sur la fiche de son personnage.

Une des actions de base dit : à la fin de la session, chaque joueur modifie l'Hx que quelqu'un a avec son personnage, +1Hx ou -1Hx au choix. Dès que l'Hx d'un joueur avec quelqu'un dépasse Hx+4 ou Hx-4, elle revient respectivement à +1 ou -1, et il gagne une expérience.

Quelques actions donnent des points d'expérience. **Séduire ou manipuler**, par exemple, le **toujours raison** du machiniste, les **conseils** des disciples d'un prophète. Les actions sur mesure peuvent aussi en distribuer.

Changer les caracs cochées

Au début de la partie, ou à la fin si on a oublié, n'importe qui peut déclarer : « Hé ! Et si on changeait les caracs cochées ? » N'importe qui, y compris le MC. Quand quelqu'un le dit, faites-le. Faites un tour de table, comme quand vous avez choisi les caracs cochées à la première partie : la meilleure Hx avec toi te coche une carac et le MC t'en coche une autre.

Quand tu coches une carac, choisis celle qui te semble la plus intéressante — et précise bien aux joueurs qu'ils fassent pareil. Si un personnage n'utilise jamais cette carac, ou ne peut pas l'utiliser, elle n'est clairement pas intéressante à cocher. C'est facile de perdre le fil de quel personnage utilise quelle carac pour faire quelle action : demande aux joueurs de le rappeler à voix haute.

Tu es fan des PJ, pas vrai ? Ne coche pas leurs caracs pour les piéger ni rien : coche leurs caracs pour explorer toutes leurs facettes. Change souvent de carac et essaie d'obtenir le plus de combinaisons différentes possibles.

Vous pouvez négocier les caracs cochées entre vous aussi ouvertement que vous le voulez. « Hé, quelqu'un veut bien cocher mon cool ? J'en ai ma claque d'avoir sexy coché jusqu'à présent. » « Pas de souci. Et j'ai l'impression que ça devient sérieux entre Dremmer et moi : MC, tu veux bien cocher mon dur ? » « Nan, j'ai plus envie de cocher ton cool. Je suis sûr que tu vas t'en servir tout autant. » « Super. Merci beaucoup. »

AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Dès qu'un joueur coche sa 5ème bulle d'expérience, il améliore son personnage et efface toutes ses bulles. Anecdote amusante à propos de la nature humaine : j'ai dû mettre 5 bulles, même si on efface tout dès qu'on coche la 5ème. Les premières fiches n'avaient que 4 bulles, et j'ai eu beau tout bien expliquer tant que je voulais, tout le monde restait persuadé qu'on améliorerait son perso quand on cochant la 4ème bulle. Parce qu'il y avait 4 bulles et pas 5. Marrant.

Bref. Tous les livrets de personnage ont une liste d'améliorations que peut prendre le perso en question. La plupart s'expliquent d'elles-mêmes — toutes, en fait — mais voici quand même quelques précisions.

__reçois +1[carac] (max [carac]+3)

__reçois +1[carac] (max [carac]+2)

Si tu as déjà +3 à cette carac à cause d'une action ou autre, tu ne peux pas prendre ces améliorations. Elles ne servent plus à rien.

__reçois une action de [personnage]

__reçois une action d'un autre livret

Si tu vois une action qui n'a aucun intérêt mécanique pour ton personnage — comme **offrande** si tu n'as pas de disciples, par exemple — alors pour l'amour de Dieu ne choisis pas cette action-là. Prends une autre action, une qui te sert à quelque chose.

__reçois une équipe (précise)

Les règles pour les équipes se trouvent dans le livret de l'arrangeur p. 37 et dans le chapitre sur le matos p. 267.

__reçois des disciples (précise) et **offrande**

Les règles sur les disciples et **offrande** se trouvent dans le livret du prophète, p. 84-85, au chapitre des actions de personnage, p. 234, et au chapitre sur le matos, p. 262.

__reçois un gang (précise) et **commandement**

Les règles sur les gangs et **commandement** se trouvent dans le livret du taulier, p. 90-91, au chapitre sur les actions de personnage, p. 236, et au chapitre sur le matos, p. 254. Utilise les règles de création d'un nouveau gang.

__reçois un gang (précise) et **mâle alpha**

Les règles sur les gangs et **mâle alpha** se trouvent dans le livret du biker, p. 48-49, au chapitre sur les actions de personnage, p. 223, et au chapitre sur le matos, p. 254. Utilise les règles de création d'un nouveau gang.

__reçois un garage (atelier, précise) et une équipe

Les règles sur les ateliers et leurs équipes se trouvent dans le livret du machiniste, p. 73, et au chapitre sur le matos, p. 252.

__reçois deux jobs (précise) et **travail au noir**

Les règles sur les jobs et **travail au noir** se trouvent dans le livret de l'arrangeur, p. 36-37, au chapitre sur les actions de personnage, p. 220, et au chapitre sur le matos, p. 267.

__reçois un domaine (précise) et **richesse**

Les règles sur les domaines se trouvent dans le livret du taulier, p. 90-91, au chapitre sur les actions de personnage, p. 237, et au chapitre sur le matos, p. 265. Utilise les règles de création d'un nouveau domaine.

Pour cette dernière fournée, tous les détails se trouvent dans le livret de personnage où ils apparaissent.

- __reçois une nouvelle bagnole (précise)*
- __choisis un nouvel avantage pour ton gang*
- __choisis un nouvel avantage pour ton domaine*
- __efface un des problèmes de ton domaine*
- __choisis un nouvel avantage pour tes disciples*
- __ajoute un job et tu peux modifier ton équipe*
- __abandonne ou résous une obligation pour de bon*
- __ajoute une unité de soins intensifs à ton atelier, et maintenant tu peux bosser sur des gens*

Quand un joueur choisit une de ces améliorations, il doit la cocher. Comme précisé dans les livrets, on ne peut prendre chaque amélioration qu'une seule fois.

Certaines améliorations se produisent sur le coup, au moment même où on les choisit, comme les +1[carac].

Pour les autres, comme les gangs et les domaines, dis aux joueurs que ça se passera entre deux parties, si tu préfères.

Quand un personnage a suffisamment progressé, ça lui offre de nouvelles options et s'ouvre devant lui un avenir incertain mais chargé de promesses et de changements.

UN AVENIR INCERTAIN

On peut continuer à prendre les améliorations de son personnage jusqu'à ce qu'on les ait toutes prises, si on veut. Mais à partir de la 6ème amélioration (incluse), on peut également choisir parmi les options suivantes :

- __reçois +1 à n'importe quelle carac, max +3*
- __mets ton personnage à la retraite (en lieu sûr), et crée un nouveau personnage à jouer*
- __crée un second personnage tout neuf à jouer et maintenant t'en joues deux*
- __change le type de ton personnage*
- __choisis trois actions de base et gagne leur version avancée*
- __gagne la version avancée des quatre autres actions de base*

PRENDRE SA RETRAITE

__ mets ton personnage à la retraite (en lieu sûr), et crée un nouveau personnage à jouer

Quand un joueur met son personnage à la retraite, prenez le temps de le faire. Demande au joueur comment il voit son avenir ou au moins ses plans, ses intentions ou ses rêves. Est-ce qu'il reste dans le coin ou est-ce qu'il part loin et pour de bon ? Dans le premier cas, quel sera son rôle dans la communauté ? Dans le second, autant y aller à fond et faire partir le perso en cours de jeu, avec classe et panache.

"En lieu sûr" veut dire deux choses. Premièrement, le retraité est à l'abri. En tant que MC, tu jures de ne pas le tuer simplement parce qu'il t'appartient maintenant et que techniquement, tu le pourrais. Pas question donc de se servir de sa tête pour décorer la voiture du nouveau seigneur de guerre voisin.

Deuxièmement, les autres personnages aussi sont à l'abri. En tant que MC, tu jures de ne pas te servir du retraité contre les autres personnages, même s'il t'appartient maintenant et que techniquement, tu pourrais. Pas question non plus d'en *faire* le nouveau seigneur de guerre voisin.

... Et après tout ça, le joueur choisit un nouveau livret de personnage et le remplit pour créer son nouveau personnage.

JOUER DEUX PERSONNAGES

__ crée un second personnage tout neuf à jouer et maintenant t'en joues deux

Oh, comme si c'était la fin du monde à faire. Merde, quoi, tu es le MC, tu gères trente personnages à la fois, et tes joueurs ont peur d'en jouer deux ? La question qu'on devrait se poser, c'est : pourquoi on n'en joue qu'un d'habitude ?

Les personnages appartenant à un même joueur n'ont pas d'Hx l'un avec l'autre et ne peuvent ni s'entraider, ni se tirer dans les pattes. Ma longue expérience de la chose m'a appris qu'il vaut mieux être ami avec les autres personnages, pas avec soi-même.

C'est tout à fait possible pour un joueur ayant pris cette option de la prendre une deuxième fois avec son deuxième personnage, et donc de se retrouver à jouer trois personnages. Puis quatre, puis cinq, puis six...

HX POUR LES NOUVEAUX

Un personnage créé en cours de jeu a besoin d'Hx avec tout le monde et tout le monde a besoin d'Hx avec lui. Pour ça :

- Le joueur présente son personnage par son nom, son look et ses affaires.
- Il joue les règles d'Hx de son livret et prend toutes les décisions requises — c'est son tour.
- Les autres font un tour, mais annoncent juste Hx-1 si leur personnage ne connaît pas le nouveau, ou Hx+1 s'il le connaît.
- On fait le total, et ta da...

C'est la procédure à suivre quand quelqu'un crée un personnage en cours de jeu.

Quand un nouveau joueur arrive dans un jeu en cours, tous les autres joueurs doivent également présenter leurs personnages, bien sûr.

CHANGER SON TYPE DE PERSO

— *change le type de ton personnage*

Le joueur garde son ancien livret comme référence, et transfère son personnage dans un nouveau livret du type choisi.

L'idée c'est que le personnage :

- **Garde tout ce qui lui est intrinsèque** : ses caracs, Hx comprises, ses actions, ses améliorations, à coup sûr. D'autres trucs également.
- **Laisse derrière lui tout ce qui appartient à son ancienne vie.** Par exemple, si un taulier devient passeur, il laisse son domaine derrière lui (si ça se trouve, c'est pour ça qu'il change de type).
- **Reçoit tout ce qui appartient à sa nouvelle vie** : de nouvelles actions, du nouveau matos et de nouvelles merdouilles comme indiqué dans son nouveau livret de personnage.

C'est ton boulot de t'arranger avec le joueur pour voir quel élément de son perso appartient à quelle catégorie.

ACTIONS AVANCÉES

— choisis 3 actions de base et gagne leur version avancée

— gagne la version avancée des 4 autres actions de base

Tu peux avancer la plupart des actions de base suivantes :

- **agir face au danger**
- **agresser quelqu'un**
- **prendre quelque chose par la force**
- **séduire ou manipuler quelqu'un**
- **faire le point sur une situation tendue**
- **cerner quelqu'un**
- **ouvrir son cerveau au maelström psychique**

Une action avancée a un nouveau résultat possible, quand on obtient 12+ aux dés. Voici les actions avancées :

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 peut te proposer une issue foireuse, un choix difficile ou un prix à payer.

Sur 12+, tu transcendes le danger, la pression ou la peur de la mort. Tu fais ce que tu veux faire, et le MC t'offre un meilleur résultat, une beauté sans limite ou un moment de grâce.

C'est un gros morceau ! Tout dépend de l'action du personnage, en détail, et des circonstances. Si tu as une idée de ce que le personnage veut à long terme, tu peux le lui donner, c'est le plus évident à faire. Tu peux aussi montrer l'impact qu'a l'action du personnage sur les PNJ présents — ils sont surpris, impressionnés, émus, désarçonnés, le souffle coupé.

Quand tu **agresses ou menaces physiquement quelqu'un**, lance dés+dur. Sur 10+ il doit choisir : soit de te tenir tête et subir tes coups, soit de plier et faire ce que tu veux. Sur 7-9, il peut choisir 1 option à la place :

- foutre le camp sans traîner et se mettre à couvert
- te filer quelque chose qu'il croit que tu veux
- faire marche arrière gentiment les mains en l'air
- te dire ce que tu veux savoir (ou ce que tu veux entendre)

Sur 12+, la victime plie et fait ce que tu veux. Tu l'as écrasée : il lui est impossible d'oser même te tenir tête.

Quand un personnage agresse celui d'un autre joueur, rappelle bien à tout le monde que c'est un résultat possible. C'est le seul moment dans tout le jeu où un joueur peut dire à un autre joueur ce que fait son personnage, donc ça passe mieux quand tout est clair et qu'on s'y attend.

Quand tu **tentes de prendre quelque chose par la force** ou de protéger ce qui t'appartient, lance dés+dur. Sur un succès, choisis tes options. Sur 10+ tu en choisis 3, sur 7-9 tu en choisis 2 parmi les suivantes :

- tu l'obtiens pour de bon
- tu encaisses peu de dégâts
- tu infliges plein de dégâts
- tu impressionnes, effrayes ou désarçonne ton ennemi

Sur 12+, tu as droit aux 4 options, et tu doubles l'effet d'1 option au choix.

Obtenir quelque chose en double effet ça veut dire, que sais-je, bien montrer que ce truc appartient au personnage dans un sens existentiel et profond. Si le joueur choisit cette option il a sûrement déjà une idée derrière la tête, donc ça devrait aller.

Encaisser doublement peu de dégâts, ça veut dire -2dégât au lieu de -1dégât. Infliger doublement plein de dégâts ça veut dire +2dégât au lieu de +1dégât.

Impressionner, effrayer ou désarçonner doublement son ennemi, ça veut dire en imposer vraiment. Le faire tomber à genoux en signe d'adoration ou ramper sous l'effet d'une abjecte terreur.

Quand tu essaies de **séduire ou manipuler quelqu'un**, dis-lui ce que tu veux et lance dés+sexy. Sur un PNJ : sur un succès, il te demande de promettre quelque chose d'abord, et il le fait ensuite. Sur 10+ c'est à toi de voir si tu tiens ta promesse plus tard. Sur 7-9 il veut d'abord avoir une preuve concrète, là tout de suite, que tu vas tenir ta parole. Sur un PJ : sur 10+ tu obtiens les 2 options, sur 7-9 choisis-en 1 :

- s'il le fait, il coche une bulle d'expérience
- s'il refuse, il agit face au danger

Mais c'est le joueur qui décide s'il le fait ou non.

Sur 12+, et seulement si c'est un PNJ, il le fait, et en plus tu changes sa nature profonde. Choisis 1 des options suivantes. Dis au MC d'effacer le nom du PNJ de la menace ou du front auquel il appartient et de noter ton option à la place :

- allié : ami (penchant : te soutenir)
- allié : amoureux (penchant : te donner un abri et du confort)
- allié : bras droit (penchant : agir selon tes intentions)
- allié : représentant (penchant : soutenir tes intérêts en ton absence)
- allié : gardien (penchant : intercepter le danger)
- allié : confident (penchant : te donner des conseils, un avis ou son absolution)

C'est du sérieux, donc ne fous pas en l'air la confiance de tes joueurs en déconnant avec ça. Efface vraiment le nom de ce PNJ de tes listes de menaces et de fronts, et note-le dans une nouvelle case, le foyer (et pas le front domestique, attention).

De plus, arrête de penser à lui quand tu cherches une cible. Ce PNJ est à part, hors de portée d'une mort idiote, réservé à un plus grand destin. À ce moment de la campagne, les joueurs devraient avoir compris que chaque PNJ est une menace, au mieux potentielle. Mais avec ce PNJ-là, ils peuvent se détendre un peu.

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 chopes +1 au prochain jet. Sur 10+ tu peux poser 3 questions parmi les suivantes ; sur 7-9, 1 seule question :

- quelle est ma meilleure échappatoire/entrée/manière de la contourner ?
- quel adversaire 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 un 12+, pose trois questions de ton choix, sans te limiter à cette liste.

Et...

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 interagis avec lui, tu peux dépenser 1 de ce que tu retiens pour poser 1 des questions suivantes à son joueur :

- 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 faire ___ ?

Sur 12+ retiens 3 options, mais dépense-les pour poser n'importe quelle question, sans te limiter à cette liste.

Si tes joueurs sont comme les miens, ils seront excités à l'idée d'avancer ces deux actions-là. Ça doit faire longtemps qu'ils trouvent ces deux listes-là trop limitées. Mais une fois qu'ils pourront demander ce qu'ils veulent, voici ma prédiction : la plupart du temps, d'une façon ou d'une autre, ils continueront à poser les questions des deux listes. Je peux me tromper, mais c'est ma prédiction.

Et enfin...

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.

Sur 12+, tu passes à travers le maelström psychique et tu atteins ce qui se trouve au-delà.

Et j'ai hâte de savoir ce que tu vas y trouver.





Ne pas oublier la règle de base : **quand on le fait, on le fait**. Ça marche aussi dans l'autre sens : **ne dis pas que tu le fais, fais-le** et jette les dés.

Pour lancer dés+une carac, le joueur lance deux dés, fait le total et ajoute la carac. Si le total est de 6 ou moins, c'est un échec. Si c'est 7 ou plus, c'est un succès. 7-9 c'est un succès mitigé, 10+ c'est un franc succès.

Pour terminer, quand un joueur rate un jet, la plupart du temps — sauf si l'action précise autrement — ce qui se passe c'est que tu fais une action à toi, aussi fort et direct que tu veux. Pour plus de détails, voir au chapitre sur le MC, p. 116.

AGIR FACE AU DANGER

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 peut te proposer une issue foireuse, un choix difficile ou un prix à payer.

Tu peux traduire "danger" par n'importe quel genre de pression. Propose cette action quand quelqu'un fait quelque chose qui demande une certaine discipline, de la détermination, de l'endurance ou de l'attention. J'ai l'habitude de dire quelque chose comme : « D'accord, tu fais face au danger, et le danger c'est que ça va faire mal », « ... Et le danger c'est de te faire remarquer si tu t'approches trop » ou « ... Et le danger c'est que si tu foires ton coup, ils en auront après tes fesses. »

ACTIONS DE BASE

Quand un personnage fait un truc qui a l'air de mériter un jet de dés, mais personne n'est trop sûr de savoir lequel, vérifie d'abord si ça ne pourrait pas compter comme un danger. Viens voir ici en premier.

Sur un 7-9, quand tu dois choisir une issue foireuse, un choix difficile ou un prix à payer, cherche après quelque chose d'amusant à proposer. Ne cherche pas trop loin, si le perso ne pouvait pas foirer son coup, on en serait pas à jeter les dés. Ça peut déboucher sur un jet de dégâts ou une autre action.

Mais n'oublie pas : 7-9 c'est une réussite, mitigée certes, mais pas un échec ; propose quelque chose, n'importe quoi, qui soit au final une réussite, pas un échec.

Exemples

*Le gang de Putride ouvre le feu sur Marie la céphale et Roark, son copain, en train de pique-niquer sur les plaines. Roark s'en prend une, et Marie essaie de le traîner à couvert (sur un 7-9, je lui proposerais peut-être un prix à payer : elle le traîne à couvert, mais elle se prend une balle). Elle rate son jet, je fais mon action : je lui **dis ce qui risque de se passer et je lui demande ce qu'elle fait**. « Tu n'arrives pas à le traîner, il se débat et essaie d'atteindre ses armes malgré sa blessure. Tu l'abandonnes ? Il n'a aucun moyen d'attraper ses flingues et de se mettre à couvert. Ou bien tu le traînes de force avec toi, et vous êtes tous les deux exposés ? »*

Keeler la chienne de guerre a enlevé ses chaussures et se glisse discrètement dans le camp de Dremmer, armée comme on dit jusqu'aux dents. S'ils l'entendent, elle est foutue. Sur 7-9 j'ai pensé à un choix difficile : alerter tout le camp ou buter une jeune sentinelle innocente. Elle réussit avec un 8, donc c'est parti pour le choix difficile. « Il y a un gosse sur le chemin, recroquevillé sous un mince toit en ferraille avec une tasse de tu-ne-sais-quoi. Tu croyais être passée devant sans te faire remarquer mais il sursaute et te regarde droit dans les yeux. Tu peux le buter avant qu'il ne fasse un bruit, mais tu dois le faire là maintenant. Tu le fais ? — Ben oui, me répond-elle. — Parfait. Tu laisses son cadavre derrière toi et tu t'infiltres. Tu t'accroupis derrière les restes d'un mur écroulé, et tu observes le camp de Dremmer. Il est là avec quelques uns de ses hommes, ils ne t'ont pas vue. »

Bran le machiniste a moins d'une minute pour démarrer la voiture de Frankie avant que Balloches et ses potes ne se jettent sur eux. Sur un 7-9, je pense à lui donner une issue foireuse : il démarre la voiture mais un ou deux types à Balloches les ont rattrapés. Je l'imagine démarrer avec la pauvre Skimla accrochée à son coffre. Il réussit avec un 10, tant mieux pour lui. « Le moteur tousse, tousse, démarre, je dis. La pauvre Skimla tente de sauter sur le coffre, mais elle vise trop court, s'étale, se relève et continue bêtement à sprinter derrière vous. »

Un exemple d'erreur et de correction

Wilson l'arrangeur vient de débouler sur les terres de Dremmer et essaie de ne pas se faire gauler. Il est couché par terre dans les débris avec une bâche en plastique par-dessus la tête. Il essaie de se faire très discret, alors que deux gros bras du gang de Dremmer, partis en patrouille, passent tout près. S'ils le repèrent, ils vont le traîner jusqu'à Dremmer et Wilson ne veut pas, surtout pas. Il réussit le jet avec un 9, et donc je lui propose une issue foireuse, un choix difficile ou un prix à payer. « Ouais, dis-je. Donc tu es là, tu bouges pas d'un poil et ils sortent de ton champ de vision. Ils, euh, ils te repèrent, mais tu ne t'en rends pas compte. » Je m'arrête une seconde pour réfléchir. Ça n'a pas l'air de coller, et le joueur de Wilson me regarde comme si j'étais en train de tricher. « En fait non, minute. Tu as réussi ton jet, ce n'est pas un échec. — J'allais le dire, me répond le joueur de Wilson. — Donc non, dis-je. À la place, ils ne t'ont pas repéré, mais ils se rapprochent dangereusement. Ils seront sur toi dans une minute mais si tu agis là maintenant tu auras l'avantage. Qu'est-ce que tu fais ? »

AGRESSER QUELQU'UN

Quand tu **agresses ou menaces physiquement quelqu'un**, lance dés+dur. Sur 10+ il doit choisir : soit de te tenir tête et subir tes coups, soit de plier et faire ce que tu veux. Sur 7-9, il peut choisir 1 option à la place :

- foutre le camp sans traîner et se mettre à couvert
- te filer quelque chose qu'il croit que tu veux
- faire marche arrière gentiment les mains en l'air
- te dire ce que tu veux savoir (ou ce que tu veux entendre)

Quand tu agresses quelqu'un, tu te sers de la violence ou d'une menace crédible pour contrôler le comportement de quelqu'un, sans (ou avant de) se battre. Si le personnage a l'avantage sur son adversaire, si l'ennemi n'est pas en train de rendre les coups, ou si le personnage essaie de s'imposer par la force mais n'en est pas encore à vraiment se battre, il agresse quelqu'un.

Sur un 7-9, la victime peut quand même choisir de plier ou de tenir tête et encaisser le coup si ça lui chante.

Si la victime tient tête au personnage et subit les coups, l'agresseur inflige ses dégâts à la victime comme d'habitude, en tenant compte de son arme et de l'armure de la victime. Quand on en est là, le joueur n'a plus le choix, il doit infliger ses dégâts — on est allé trop loin pour pouvoir faire marche arrière.

En tant que MC, tu peux décider de rendre l'attaque perforante selon les circonstances. Par exemple, si Keeler braque un flingue sur le front de quelqu'un et le force à faire quelque chose, et que ce quelqu'un décide de lui tenir tête. Dans ce cas, la balle percute un front sans protection, même si la victime porte un gilet pare-balles : les dégâts sont perforants.

Quand quelqu'un essaie de tuer quelqu'un d'autre sans que celui-ci puisse rendre les coups, c'est agresser quelqu'un. Cela revient à dire : « Je l'agresse — en lui tirant dessus avec mon fusil de précision, en lui enroulant une corde à piano autour du cou, bref : par n'importe quelle méthode d'assassinat à sens unique — et je veux qu'il meure ». Si la victime tient tête, elle subit les dégâts comme d'habitude ; si elle plie et fait ce que le personnage veut, elle encaisse les dégâts de la même façon.

Pour plus de détails sur les dégâts infligés et subis, voir le chapitre sur les dégâts et les soins, p. 162.

Exemples

*Marie se glisse derrière la fille à Joe et lui caresse les côtes avec son scalpel. « Tu me suis », lui dit-elle. Elle rate son jet, donc je peux taper aussi fort que je veux. Je choisis de lui **infliger des dégâts** et (gratuitement) de **la coincer**. « La fille à Joe est vachement rapide, je dis, elle te balance son coude dans les dents — tu prends 1-dégât — et tu finis par terre. Elle envoie ton scalpel valdinguer plus loin d'un coup de pied et avant que tu aies pu te rendre compte de ce qui se passe, elle est assise sur toi avec son flingue sous ta mâchoire. Qu'est-ce que tu fais ? »*

Keeler se cache dans un nid d'aigle un peu en dehors du village de Dremmer. Elle surveille les alentours au travers de la lunette de son fusil. Je lui dis qu'elle voit Balloches assis plus loin avec son casse-croûte. « Le voilà », dit-elle. Ils ne s'apprécient pas trop. « Je lui explose la cervelle. » Elle réussit avec un 9, j'ai donc le choix. Je décide qu'il se casse et se met à couvert : « Sa cervelle reste intacte, mais il lâche son casse-croûte et court vers le village en couinant. À mon avis tu ne risques plus de le revoir. » Je note quelque part sur ma fiche de front que Balloches démissionne du gang de Dremmer. Je ne pense pas qu'on le reverra.

Bran gueule sur Tignasse, la traite de pauvre conne et menace de la jeter du haut du toit. Il réussit avec un 12. « Elle tombe à genoux en pleurant, je dis. Elle fera tout ce que tu voudras. Nom de Dieu Bran, tu es un sacré cas. »

Un exemple d'erreur et de correction

Wilson vient de coincer Le Moine. « Je lui gueule dessus, je le secoue et je l'insulte : “tu gardes tes putain de distances avec Ammi, espèce de sale petite merde.” Je l'agresse. » Je lui réponds : « Cool ! Tu sors une arme, ou tu te contentes de le remuer un peu ? — Oh, non, juste le remuer. — D'accord, ça marche, je dis, mais s'il te tient tête, il va juste encaisser 0-dégât. Je suis certain que c'est ce qu'il va faire. Tu veux quand même jeter les dés ? Ou bien tu sors une arme ? Oh, attends — en fait, si j'ai bien compris tu veux juste lui faire peur et pas lui faire mal. Tu le manipules, tu ne l'agresses pas. Tu peux lancer +sexy si tu veux. — Oh ! dit le joueur de Wilson, en fait oui, t'as raison. C'est parti. »

PRENDRE PAR LA FORCE

Quand tu **tentes de prendre quelque chose par la force** ou de protéger ce qui t'appartient, lance dés+dur. Sur un succès, choisis tes options. Sur 10+ tu en choisis 3, sur 7-9 tu en choisis 2 parmi les suivantes :

- tu l'obtiens pour de bon
- tu encaisses peu de dégâts
- tu infliges plein de dégâts
- tu impressionnes, effrayes ou désarçonne ton ennemi

Il faut comprendre “prendre quelque chose” au sens large — un personnage peut prendre l'avantage, prendre de l'élan, voire même saisir une occasion — mais “par la force” au sens strict. On sort cette action quand les deux camps ont dégainé leurs flingues, leurs lames et leurs barres à mine.

Si le joueur ne choisit pas de l'obtenir pour de bon, il peut quand même mettre la main dessus, mais il n'est pas le seul à le faire. Tu peux (et tu devrais) tenter de le lui reprendre. Si c'est abstrait, comme “l'avantage”, décide au cas par cas de ce que ça veut dire de l'avoir, mais pas pour de bon.

Si le joueur ne choisit pas d'encaisser peu de dégâts, son personnage encaisse normalement les dégâts, comme établis par l'arme de son adversaire et son armure à lui. Encaisser peu de dégâts, c'est encaisser -1dégât.

Si le joueur ne choisit pas d'infliger plein de dégâts, son personnage inflige normalement les dégâts, comme établis par son arme et l'armure de son adversaire. Infliger plein de dégâts, c'est infliger +1dégât.

Un PNJ impressionné, effrayé ou désarçonné doit changer de comportement, mais à toi de décider comment. Quand un PJ est impressionné, effrayé ou désarçonné, continuer d'attaquer compte comme prendre un risque.

Pour plus de détails sur les dégâts subis et infligés, voir le chapitre sur les dégâts et les soins, p. 162.

Exemples

Marie veut récupérer le gant de violation que Poussin a piqué, elle lui envoie donc son poing sur le nez. Marie rate son jet donc je frappe aussi fort que je veux. Poussin est une menace, une marionnettiste : elle est avide de contrôle. Je choisis un coup sur la liste du grotesque : elle s'empare de quelqu'un et dans la foulée, elle **retourne l'action de Marie contre elle**. « Marie, ma pauvre vieille, Poussin t'attrape le bras et te le tord derrière le dos et tu te souviens que c'est elle qui porte le gant de violation. Elle est déjà au courant pour toi et Roark ? — Oh merde. Elle sait que je l'aime bien, mais elle ne sait pas que j'essaie de tomber enceinte de lui. — Vraiment ! Je ne savais pas non plus. C'est excellent ! »

Keeler veut s'approprier le bunker de Balloche. Elle balance une grenade par la meurtrière et enchaîne par une volée de plomb. Elle réussit son jet avec un 9, et elle choisit deux options. « Je prends possession du bunker pour de bon et je les impressionne, les effraie ou les désarçonne, me dit-elle. — Fantastique, je réponds. Ils fuient le bunker dans un parfait désordre. Ils encaissent [je calcule] 1-dégât, donc je suppose qu'ils se cassent dès que tu commences, ils ne restent pas pour en parler. Tu encaisses néanmoins 4-dégât moins ton armure, donc 2-dégât, tu en as un qui te colle une balle, tu la sens s'écraser sur une de tes côtes. — Mais je suis dans le bunker ? — Tu es dans le bunker, et ils sont toujours en train de courir. »

Bran veut dix minutes en privé avec le cadavre de Janette. Il ouvre le feu sur H et Le Marse. Il réussit avec un 11. « Je l'obtiens pour de bon, je subis peu de dégâts et j'impressionne, effraie ou désarçonne, me dit-il. — Fantastique, je dis. Tu touches H pour 2-dégât, il tombe et Le Marse le tire à l'abri. Avant ça le Marse t'a vaguement balancé sa barre à mine à la figure mais tu l'écartes juste d'un mouvement de bras. Tu encaisses 1-dégât. Tu auras une contusion mais rien de grave. »

Un exemple d'erreur et de correction

Wilson veut la meilleure place en haut du mirador, mais un certain Poids Lourd a décidé d'y camper. « Je vais prendre cette tour par la force, me dit le joueur de Wilson. Je lui fourre mon flingue en pleine figure, je lui gueule dessus, et je vais le buter s'il ne se barre pas là tout de suite. Je fais... un 11 ! Dans ta gueule, Poids Lourd. — Euh, dis-je. Tu ne prends rien par la force, là, tu l'agresses. Prendre par la force, c'est flinguer directement dans le tas. — Oh, d'accord. Pas de souci, je l'agresse. Je peux garder mon 11 ? » Bien entendu qu'il peut ! Je cherche des cibles et j'ai les yeux sur Poids Lourd, je ne vais pas faire relancer les dés pour sauver ses miches.

DEVENIR VIOLENT

Prendre par la force c'est vraiment juste pour les combats, quand les personnages deviennent violents envers des gens capables de se défendre. Si la situation ne débouche pas sur un échange de coups, de balles, de blessures et d'insultes, ce n'est pas une prise par la force. Agresser est plus général. C'est quand on menace réellement quelqu'un, quand on va vraiment lui faire mal s'il ne fait pas ce qu'on lui dit. La victime est peut-être capable de se défendre, ou pas, ça marche dans les deux cas — ce qui compte, c'est que la victime ne soit pas *déjà* en train de se défendre. L'action peut inclure quelque violence préliminaire, pour attirer l'attention de la victime ou appuyer la demande, ou pas, ça marche dans les deux cas également. Si ça se trouve, le personnage veut juste assassiner sa victime sans lui donner la moindre chance de se défendre.

Si le personnage bluffe, il séduit ou manipule sa victime, en promettant de ne pas lui faire de mal s'il s'exécute. Tu as le droit de demander au joueur si son personnage bluffe ou pas avant de jeter les dés.

SÉDUIRE OU MANIPULER

Quand tu **essaies de séduire ou manipuler quelqu'un**, dis-lui ce que tu veux et lance dés+sexy. Sur un PNJ : sur un succès, il te demande de promettre quelque chose d'abord, et il le fait si tu promets. Sur 10+ c'est à toi de voir si tu tiens ta promesse plus tard. Sur 7-9 il veut d'abord avoir une preuve concrète, là tout de suite, que tu vas tenir ta parole. Sur un PJ : sur 10+ tu obtiens les 2 options, sur 7-9 choisis-en 1 :

- s'il le fait, il coche une bulle d'expérience
- s'il refuse, il agit face au danger

Mais c'est le joueur qui décide s'il le fait ou non.

Séduire quelqu'un, dans ce cas, signifie utiliser le sexe comme moyen de pression, pas (ou pas seulement) chercher à convaincre quelqu'un de coucher avec toi.

Demander directement à quelqu'un de faire quelque chose ne compte pas comme le séduire ou le manipuler. Pour ça, le personnage doit avoir un levier : son corps, une menace, une promesse, quelque chose que le manipulateur peut offrir — ou infliger — à sa victime. Sans levier, c'est juste une discussion, et tu devrais laisser ton PNJ accepter ou non selon ses propres intérêts.

La promesse que le PNJ demande devrait être liée au levier. Son corps ? La promesse est d'ordre sexuel. La violence ? « Promets juste que tu ne me feras pas de mal. »

Toute cette affaire de promesses faites ou demandées peut être explicite ou implicite. Explicite : « D'accord, je te fais passer, mais promets que Keeler n'en saura rien. » Implicite : « Elle te prend par la main et hoche la tête vers le lit : "après vous", dit-elle. »

"Cocher une bulle d'expérience" veut dire cocher une de ces petites bulles d'expérience sur la fiche de personnage, bien entendu.

Exemples

*Marie fait couler un bain à Roark et le rejoint dedans avec une bouteille d'alcool de pissenlit. Elle veut qu'il lui ramène la fille à Joe. Elle rate son jet, et donc je cogne aussi fort que je veux, et je décide de **les séparer**. « Dès que tu mentionnes la fille à Joe, il voit tout de suite où tu veux en venir, je dis. Il te repousse, se lève et sort de la pièce en trombe. Il chope son fusil de chasse au passage mais ne prend même pas le temps de s'habiller. Tu l'entends murmurer tout le long du chemin "Marie, putain, j'aurais dû m'en douter, pas moyen de lui faire confiance, putain de fille à Joe..." »*

Keeler avoue à Bran qu'elle a le béguin pour lui. Elle veut qu'il lui rende la pareille. Elle obtient une réussite avec un 7. « Si tu m'aimes, coche une expérience, dit-elle. — Wow. Je voudrais bien, dit le joueur de Bran, et tu es une chouette fille et tout, mais... — Oh non ! dit le joueur de Keeler. Quel râteau ! »

Bran annonce à Keeler que si elle veut avoir une petite chance, il faudra qu'elle apporte ses lunettes de vision nocturne, et on verra bien. Elle réussit avec un 10. « Si j'ai bien compris et si je pique les lunettes de vision nocturne à Damson, je gagne une expérience. Sinon j'agis face au danger de le décevoir ? demande le joueur de Keeler. — Tout à fait, je réponds. Tu fais quoi ? »

Un exemple d'erreur et de correction

Wilson a entendu parler d'un établissement où on peut se procurer de la salade fraîche, et il en crève d'envie. Mais, il y a cette bonne femme, Dustwich, qui tient la porte et je suis persuadé qu'elle peut faire le poids. « Je me pointe devant elle, me dit le joueur de Wilson. Je fais genre, laisse-moi entrer, je suis au jus. Je lance les dés pour la manipuler ? — Eh bien non, je dis. Jusqu'ici tu lui as juste demandé de te laisser entrer, tu n'as aucun levier. Elle t'envoie te faire foutre, mais sans méchanceté aucune. Tu n'es même pas sûr qu'elle t'ait regardé. Tu veux la menacer, lui proposer un truc, ou quoi d'autre ? Là, tu pourras jeter les dés. »

FAIRE LE POINT

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 chopes +1 au prochain jet. Sur 10+ tu peux poser 3 questions parmi les suivantes ; sur 7-9, 1 seule question :

- quelle est ma meilleure échappatoire/entrée/manière de la 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 ?

Faire le point peut vouloir dire faire bien attention à tout, étudier la situation en détail, ou simplement jeter un coup d'œil par-dessus un mur et se fier à ses tripes. Ça dépend du personnage et des circonstances.

En tant que MC, parfois tu auras déjà la réponse aux questions que les joueurs te poseront, et parfois non. Quoi qu'il en soit, quand tu donnes une réponse, tu t'y tiens. Le +1 est là pour bien marquer le coup.

Profites-en pour surprendre tes joueurs avec de mauvaises nouvelles dès que tu en as l'occasion. C'est l'idéal.

Un personnage ne peut pas faire le point plus d'une fois sur une même situation tendue.

Si des PJ sont responsables de la situation, au moins en partie, tu peux leur demander de l'aide pour les réponses. « J'en sais rien en fait. [Au joueur de Bran] Dis, est-ce que tu dirais que Bran est vulnérable face à Keeler, sur ce coup-ci ? »

Exemples

« C'est bizarre, finit par dire la joueuse de Marie. Qu'est-ce qui se passe du côté de Moineau ? — Lance pour faire le point », je dis. Elle rate son jet, je peux donc frapper aussi fort que je veux. **Retourner son action contre elle** me semble une bonne idée, je fonce. « Aucune idée de ce qui se passe de son côté, je dis, enfin, si, je sais, mais toi tu ne vois rien arriver. Par contre, dis-moi : est-ce que tu te sens vulnérable face à Moineau ? »

Keeler a l'impression que tout se passe bien mais elle revérifie juste pour être sûre. Elle réussit avec un 9. Je suis quasi certain qu'elle devrait faire attention à une embuscade, tu en penses quoi ami lecteur ?

Bran n'aime pas la façon dont les choses tournent, et il jette un coup d'œil aux alentours. Il réussit avec un 11, voyons voir. Brioche n'est pas son plus gros problème : ça serait plutôt ses disciples-gardes du corps décérébrés et télépathes. Son adversaire se trouve en fait tout autour du temple de Brioche, où les disciples en question discutent. Et si ça part en couille ? Je pense que le meilleur moyen de se tirer de là serait de prendre un des disciples en otage. (Le joueur de Bran : « Et merde. »)

Un exemple d'erreur et de correction

Wilson s'est déniché une boîte en plastique, un genre de boîte à lettres à usage interne, avec deux douzaines de pommes fraîches dedans. Il les a négociées quelque part et s'en va les apporter à son client Partridge, mais il y a un bout de chemin à faire avant d'y arriver et ce chemin passe en partie sur le territoire de Dremmer. Wilson fait une pause dans un coin tranquille et évalue ses options, en obtenant un 10. « Cool. Je dois faire attention à quoi ? — Les hommes de Dremmer patrouillent dans le coin, fatalement, tu devrais faire attention à ça. — Logique. Quelle distance dois-je couvrir pour être sorti d'affaire ? — Quelques centaines de mètres je dirais. — D'accord, me répond-il. Question 3... — Attends une minute, je l'interromps. Ne dépense pas une question pour ça : je t'ai juste dit ce que tu voyais. — Oh, super. Les patrouilles passent à quelle fréquence ? — Tu n'en as aucune idée, elles pourraient passer n'importe quand. — Mais tu n'es pas obligé de répondre à ma question ? — Non ! je réponds. Tu peux dépenser tes questions pour que je réponde à une des questions de la liste. Si tu poses une autre question, j'y réponds ou pas, comme je le sens. — D'accord, j'ai compris, me dit le joueur. Donc il me reste encore deux questions ? Quelle est la position réelle de mon ennemi ? »

CERNER QUELQU'UN

*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 interagis avec lui, tu peux dépenser 1 de ce que tu retiens pour poser 1 des questions suivantes à son joueur :*

- *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 faire __ ?*

Cerner quelqu'un c'est investir pour le futur. Ça signifie faire très attention à ce qu'il dit et fait durant toute l'interaction, remarquer sa voix qui change, ses yeux qui fuient ou ses mains qui bougent — le moindre changement dans ses expressions. Pendant la partie, le joueur lance les dés si et seulement si (a) l'atmosphère est tendue entre eux et (b) tu comptes jouer toute la conversation en détail.

Comme pour évaluer ses options, tu connais peut-être déjà les réponses, ou pas, mais dans les deux cas quand tu réponds, tu t'y tiens — ta parole est d'or.

Et pareil, un personnage ne peut pas tenter encore et encore de cerner quelqu'un. On rejette les dés seulement si quelque chose d'important a changé entre-temps.

Le joueur peut lancer les dés au début de l'inter ou pendant. Il retient ses questions tant que l'interaction dure, il a donc son temps. C'est tout à fait justifié de thésauriser ses questions pour les poser juste au bon moment. Si deux PJ discutent entre eux, ils peuvent tout à fait se cerner l'un l'autre. Les deux joueurs jettent les dés, retiennent et posent leurs questions, pas de souci.

« Désolé mec, pas moyen » est une réponse légitime à : « Comment est-ce que je peux convaincre ton personnage de ____ ? »

Et pareil : des mauvaises surprises, dès que tu peux.

Exemples

*Marie essaie de se réconcilier avec Roark qui lui fait la gueule après l'affaire de la fille à Joe. Elle engage la conversation et essaie de le cerner, comme de bien entendu. Il foire son jet. Roark, qui pense avant tout à lui, est prêt à laisser le passé derrière lui, mais aucune chance que je le dise avec un jet pareil. Je peux taper aussi fort et direct que je veux, et je décide de lui **offrir une opportunité, avec un sale prix à payer**. « Il n'a pas ouvert une fois sa bouche et ça se voit sur sa gueule qu'il ne veut même pas t'entendre, dis-je. Tu peux le reconquérir si tu veux, mais pour ça tu vas devoir le marionnettiser cérébralement. »*

Keeler reste assise à l'arrière pendant que son lieutenant Hardi s'occupe des affaires en cours, donne des ordres et tout. Keeler s'intéresse à ses manières, son humeur et sa façon de bouger, et elle obtient un 7. Elle demande presque distraitemment ce que Hardi ressent. « Elle a peur, dis-je. — Peur ? De quoi ? me

demande-t-elle. — De Marie, je réponds, en étant le plus honnête possible. — Ah bon ? me répond-elle. Mais ça voudrait dire que... Ouuh, merde. »

Bran a promis de XXX, ça vaut définitivement la peine de connaître ses intentions. Bran décide d'observer Brioché pendant qu'il parle à Janette. Il lance les dés et obtient un 10+. Il demande ce qu'ils ressentent, et c'est un mélange de malice, d'impatience et d'espoir. Il me fait genre « de la malice ? » et me demande ce qu'ils comptent faire. « C'est de plus en plus évident, vu les regards discrets qu'ils s'échangent et tout, t'es persuadé qu'ils vont essayer de te tuer après ça. » Ils sont toujours en train de discuter et le joueur de Bran demande : « Comment je pourrais les convaincre de me laisser tranquille ? » Aucune chance, mon pote.

Un exemple d'erreur et de correction

Wilson va trouver Keeler et lui demande de l'aide, mais elle n'est pas trop pour. Wilson décide de la cerner. Il réussit avec un 11. « C'est parti ! Alors, comment je pourrais la convaincre de m'aider, qu'est-ce qu'elle a l'intention de faire, et disons, qu'est-ce qu'elle ressent vraiment ? — Oh, du calme, dis-je. Économise tes questions et pose-les pendant la conversation, pas tout d'un coup. Tu peux en poser une maintenant si tu veux, mais vous êtes toujours en train de discuter. Pose tes questions au fur et à mesure. »

CERNER QUELQU'UN ET FAIRE LE POINT

Quand un personnage fait le point sur une situation tendue, le joueur pose toutes ses questions d'un coup, cash. Quand un personnage cerne quelqu'un, par contre, le joueur retient ses questions et les pose l'une après l'autre pendant l'interaction. Tu vas peut-être devoir rappeler ça régulièrement à tes joueurs avant qu'ils n'en prennent l'habitude.

Selon les règles, le joueur doit choisir ses questions sur les listes d'actions. Mais tu vas vite voir que certains joueurs en sont incapables, ils vont juste te poser les questions qu'ils veulent. Ce que je conseille, c'est de ne pas en faire des caisses : les règles t'obligent à répondre à une question tirée de la liste, même si le joueur te pose une question qui n'y figure pas. Pas besoin d'en faire tout un fromage, applique simplement les règles.

Par exemple, disons que Keeler est sur le point de poser le pied dans une zone de combat, et fatalement elle fait le point. « Est-ce que je risque de tomber dans une embuscade ? » me demande son joueur. Je pourrais me braquer et la forcer à me poser une question tirée de la liste, mais merde, quoi, pas vrai ? Je vais juste faire comme si elle m'avait demandé : « Où se

trouve réellement mon adversaire ? » et répondre en conséquence. « Tu repères l'endroit rêvé pour une embuscade, une sorte de goulot d'étranglement par où tu dois passer, je réponds, je parie une tonne de bric-à-brac que Descendres ou ses gars sont planqués là à attendre. »

Quand un joueur cerne quelqu'un ou fait le point et foire son jet, mon action préférée c'est de **retourner sa propre action contre lui**. « Et au fait, en quoi est-ce que tu te sens vulnérable ? Et à quoi Roark devrait-il faire attention ? Et tant qu'à faire, quelle est sa meilleure échappatoire ? » Et après ça, je me sers des réponses pour leur mettre le nez dedans *profond*.

OUVRIR SON CERVEAU

Quand tu **ouvres ton cerveau au maelström psychique**, dés+tordu. 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 une autre : 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.

Le joueur va vouloir choisir un sujet, bien évidemment. Il va te dire : « J'ouvre mon cerveau à propos de Brioché » ou quelque chose du genre. La plupart du temps ça vaut la peine de lui donner ce qu'il demande — après tout tu veux encourager les joueurs à ouvrir leurs cerveaux, pas les faire fuir — mais la plupart du temps seulement. Parfois, il vaudra mieux lui parler de ton sujet favori, et parfois il vaudra mieux lui dire ce qu'il devrait savoir.

Rappelle-toi de répondre avec perversité et de laisser tes grosses traces de doigt partout quoi qu'il arrive.

Au début, quand tu poses tes questions, sers-t'en simplement pour établir des images et des faits, avec des choses comme « c'est comment pour toi le maelström psychique ? » ou « comment est-ce que tu reçois des informations ? » Au fur et à mesure que les parties s'enchaînent, néanmoins, commence à sonder le passé, l'esprit et l'âme des personnages. « Avec qui as-tu échangé ton premier baiser ? Donne-moi des détails » « Est-ce que tu es heureux ? » « C'est quoi, la pire chose que tu as vécue et que tu as oubliée ? » « Si tu pouvais revenir en arrière et effacer une conversation, ça serait laquelle ? » « Si tu devais tuer Bran là maintenant tout de suite, comment t'y prendrais-tu ? » Laisse aux joueurs le temps d'y répondre, mais ne les laisse pas se défilier simplement parce qu'ils n'y ont jamais pensé. « Je sais bien que tu n'as aucune idée de qui est ton premier amour. Vas-y, improvise ! »

Tant qu'à faire, profite de l'occasion pour régurgiter des visions de fin du monde. Et s'il y avait quelqu'un qu'ils connaissent là-bas, dans le maelström ? Et si un bout du maelström restait coincé dans leur cerveau quand ils le referment ? Et si le maelström remplaçait un de leurs vieux souvenirs par un tout nouveau souvenir, comme ça, en douce ?

Pioche dans tes fronts pour trouver des détails et des impressions. Tu peux te servir de « tu sais déjà tout ce qu'il y a à savoir » mais je ne le fais jamais et j'espère que tu ne le feras pas non plus.

Exemples

*Marie passe tellement de temps dans le maelström qu'elle pourrait y acheter du terrain. Elle pense que les esprits des morts y vivent, elle a peut-être raison. Elle s'y projette pour leur demander conseil, mais elle foire son jet (c'est rare). Je me demande si je ne vais pas la **capturer** mais je décide d'**annoncer une emmerde à venir** — la plupart du temps ce n'est pas frapper fort, mais là ça va être le cas. On joue sa conversation avec les fantômes, mais elle n'arrive pas à en tirer grand chose et elle ronge son frein. « Roark est là, dis-je. Il a l'air tout content, tout émerveillé. "Marie ! Quel merveilleux cadeau tu m'as fait !" — J'ai quoi ? me dit-elle. Roark, tout va bien ? — Je ne suis pas Roark, dis-je (et je change de voix). C'est moi, Lemoine ! »*

Keeler, contre toute attente, ouvre son cerveau au maelström psychique parce que la situation est vraiment désespérée. Elle réussit avec un 9. Je lui dis que des vautours lui tournent autour mais qu'ils ne sont pas réels, et qu'ils ont tous la tête de Brioche. « Quoi ? dit-elle. Qu'est-ce que Brioche a à foutre avec tout ça ? Nom de Dieu, il y a moyen d'être encore moins clair ? »

Bran veut savoir si son idée tordue — redémarrer le cerveau de Janette — peut marcher. Il ouvre son cerveau et réussit avec un 12. Le maelström psychique est non seulement d'avis que ça va marcher, mais que c'est une putain de bonne idée.

AIDER OU INTERFÉRER

*Quand tu **aides quelqu'un qui fait un jet de dés ou interfères avec lui**, lance dés+Hx avec lui. Sur une touche, il prend +1 (aide) ou -2 (interférence) là tout de suite. Sur 7-9 tu t'exposes toi-même au danger, aux ennuis, à une revanche ou à un prix à payer.*

N'oublie pas de demander comment ils s'y prennent ! Ne dis pas juste que tu le fais, fais-le vraiment ! « Je lui file un coup de main » est tout aussi

vague et inacceptable que « je l'agresse » — tu dois répondre, dans les deux cas, par : « Cool, comment tu t'y prends ? »

Lancer les dés+Hx signifie simplement lancer deux dés et ajouter l'Hx que tu as sur ta fiche avec ce personnage.

Le mieux, c'est que les deux joueurs — celui qui agit, et celui qui aide/interfère — lancent les dés en même temps, mais pas besoin d'en faire une affaire d'état. Si après coup un des joueurs s'exclame : « Oh une seconde ! Je le couvre en arrosant la zone, je peux jeter les dés quand même pour l'aider ? » La réponse est oui, bien entendu.

Parfois, un joueur obtient un 7-9, mais tu n'arrives pas à trouver un danger, un ennui ou une revanche. Réfléchis bien : vraiment, aucune conséquence malheureuse ? Si vraiment pas, tant pis, passe à autre chose. Le perso peut souffler un coup.

Exemples

*Marie donne un coup de main à Keeler : elle tient la jambe de Brioché en papotant avec lui pendant que Keeler essaie de s'infiltrer dans le camp de sa secte (sur un 7-9, si ça se trouve, Brioché commence à devenir, disons, pressant et déplacé, voire menaçant). Marie foire son jet, et donc je frappe aussi fort que je veux. Je décide de **coincer** Keeler. « Tu ne sais pas très bien si t'as regardé Keeler, si les mecs de Brioché lisent dans tes pensées ou quoi, mais — je me retourne vers le joueur de Keeler — l'un d'eux se retourne lentement et te regarde droit dans les yeux, Keeler. Qu'est-ce que tu fais ? »*

Bran agresse Mercier, et le menace lui, sa famille et n'importe qui ayant un jour croisé son chemin. Keeler l'aide en restant assise tout près et en rechargeant flingue après flingue (si ça se trouve, sur un 7-9, Mercier décide que c'est Keeler la vraie menace et que la seule façon d'être en sécurité c'est de se débarrasser d'elle). Au final, Keeler réussit avec un 8, donc Bran obtient son +1 sur son jet, mais Mercier décide en effet de se débarrasser de Keeler à la première occasion.

Keeler est coincée dans une fusillade contre Dremmer et Balloches, et essaie de sauver ses miches. Bran interfère avec elle en l'aveuglant avec sa visée laser (sur un 7-9, elle le repère peut-être). Il réussit avec un 11, et Keeler se chope un -2 en conséquence.

INTERFÉRENCE MUTUELLE

Un personnage peut interférer avec quelqu'un qui fait un jet contre lui. Dans ce jeu, c'est ce qui se rapproche le plus d'un jet en opposition.

Voilà comment ça risque de tourner, par exemple : un personnage sort son pistolet mitrailleur et ouvre le feu sur un autre personnage. « Nom de Dieu ! Je saute derrière le vieux tracteur, et j'essaie de faire le tour. » MC : « Jette pour agir face au danger. » L'autre joueur : « Comme si j'allais rester là en attendant que tu te casses ? Que dalle. Je cours après toi. Je saute sur le tracteur et je balance la purée. » MC : « Lance les dés +Hx pour interférer. »

Ça peut marcher pareil quand les deux personnages (ou les trois, ou les quatre) interfèrent l'un avec l'autre. Si un personnage subit une attaque et décide de rendre les coups, par exemple, rien ne t'empêche de demander aux deux joueurs de lancer les dés+cool pour agir face au danger, et +Hx pour interférer avec l'autre. Ou encore, imagine que deux PJ sont en train de négocier l'avenir d'un PNJ auquel ils tiennent beaucoup. Chacun tente de cerner l'autre, et les deux tentent d'être impénétrables. Pareil, les deux lancent +rusé pour cerner l'autre, et les deux lancent +Hx pour interférer avec le jet de l'autre.

FIN DE PARTIE

À la fin de chaque partie, 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 vous oubliez de le faire à la fin de la partie, rappelle-le au début de la suivante. C'est important.

Tous les joueurs doivent choisir un personnage. On ne passe pas.

De base, chaque joueur choisit un personnage qui en sait un peu plus sur le sien qu'avant, comme l'action le précise. Ce n'est pas précisé mais on peut à la limite choisir un personnage qui en sait moins sur soi qu'avant, ou qui a montré qu'il n'en connaissait pas autant qu'il croyait, et lui filer un -1Hx. Dans ce cas, HX-4 revient à Hx-1.

Quand un joueur fait passer une Hx sur sa fiche à -4 ou +4 et la remet à -1 ou +1, il gagne également une expérience. C'est également marqué au paragraphe sur la progression dans tous les livrets de personnage. Ne l'oublie pas.

Revenir d'Hx+4 à Hx+1 ne signifie pas qu'à présent tu connais moins bien l'autre personne, évidemment. Ça signifie que tu as passé un cap, que la relation change. C'est comme si tu avais deux frères et ils te connaissent plus intimement que ton voisin de bureau, mais tu peux quand même dire lequel des deux te connaît le mieux.

Sans compter que tu gagnes une expérience en passant et que sans ce roulement de +4 à +1, les règles pour aider et interférer se casseraient la figure, alors arrête de te plaindre.

Exemples

Pendant la partie, Marie et Keeler ont une conversation courte mais à cœur ouvert. Marie a dit quelque chose de pas spécialement important, mais qu'elle n'avait jamais dit à personne. La joueuse de Marie dit au joueur de Keeler de marquer +1Hx avec elle.

Keeler, par contre, a été complètement dégoûtée par ce que lui a raconté Marie et s'est fermée d'un coup. Marie ne l'a même pas remarqué, elle a continué à parler toute seule. Le joueur de Keeler dit à la joueuse de Marie de marquer -1Hx avec son personnage.

Pendant la même partie, Bran s'est occupé de ses petites affaires à lui de son côté. Il a croisé Marie et Keeler mais rien de révélateur ne s'est produit. S'il pouvait, il passerait son tour, mais pas possible. Il choisit Marie et lui dit de marquer +1Hx, un peu au pif, en se disant qu'il choisira Keeler la prochaine fois.

ACTIONS PÉRIPHÉRIQUES

Des actions de base qu'on peut utiliser ou pas. Le jeu tourne sans.

ACTIONS DE DÉGÂTS ET DE SOINS

De base, on utilise toujours les actions de dégâts et de soins mais tu peux décider de t'en passer si tu penses que ça va ralentir la partie.

Cette action est un peu bizarre dans le sens où une réussite c'est mauvais pour le joueur, et un échec c'est bon pour lui. Si tu as l'impression que les joueurs ont du mal avec ça, tu peux faire le jet de dégâts toi-même contre eux, pas de souci.

Quand tu **subis des dégâts**, lance dés+dégâts subis (après déduction de l'armure, si tu en portes). Sur 10+ le MC choisit l'une 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 deux options sur la liste 7-9 ci-dessous

Sur un 7-9, le MC choisit l'une des options suivantes :

- tu perds l'équilibre
- 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 un échec, 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.

Sur un échec, pense d'abord à prendre une option sur la liste 7-9, même si ça file -1dégât au personnage. Les options sont bien plus drôles à voir en jeu que de simples dégâts mécaniques.

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 une bulle d'expérience dans la foulée.

Un moyen mnémotechnique : quand tu blesses quelqu'un, il sait de quoi tu es capable, et donc il en apprend long sur toi. Quand tu soignes quelqu'un, tu en apprends long sur lui : quand tu es au chevet d'un blessé, il est obligé de s'en remettre entièrement à toi.

ACTIONS DE MARCHANDAGE

De base, tous les personnages peuvent faire des actions de marchandage, mais tu peux décider de les limiter ou de les ignorer si tu penses que ça ne colle pas à ta fin du monde.

Quand tu **donnes 1-troc à quelqu'un avec une idée derrière la tête**, ça compte comme 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+rusé. 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
- je peux te l'avoir mais faut que je te présente un gars qui connaît un gars
- c'est con, j'en avais un, mais je viens de le vendre à ce type, là, Rolfball ; si ça se trouve il voudra bien te le laisser
- désolé, j'ai pas ça, tu ne veux pas ça à la place ?

Tu n'es pas obligé de prendre Rolfball comme PNJ si tu n'as pas envie.

Quand un joueur n'est pas sûr que c'est dispo, c'est à toi de décider si ça l'est ou pas. Généralement, les circonstances te disent si c'est le cas ou pas. Sinon, rappelle-toi tes objectifs : rends la fin du monde vraisemblable et rends la vie des personnages intéressante. Ne leur refuse pas arbitrairement ce qu'ils veulent ou ce dont ils ont besoin si tout indique qu'ils peuvent l'obtenir.

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 obtenir de cette façon. Sur un 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 un échec, on finit par te le filer mais tu as une grosse dette envers quelqu'un.

"Une grosse dette envers quelqu'un", c'est une autre façon de dire que tu peux frapper aussi fort et direct que tu veux.

AUSPICE

De base, personne ne reçoit d'auspice, mais les disciples d'un prophète, l'atelier d'un machiniste ou le contexte de l'histoire peuvent y donner accès.

Quand tu **te sers de tes disciples ou de ton atelier pour obtenir un 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 pollue l'environnement de par sa nature. Sur 10+ choisis 2 options, sur 7-9 choisis-en 1 seule parmi les suivantes :

- 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 ne pollue pas

Sur un échec, quoi qu'il se passe de pourri, ton antenne va prendre.

Cette action est fendarde comme pas possible, et te donne une occasion énorme de régurgiter des descriptions de fin du monde. Il faudra peut-être que tu décides sur le coup comment marche le maelström psychique. Vas-y, lâche-toi.

CONSEIL

De base, personne n'a accès aux conseils, mais les disciples d'un prophète peuvent lui en donner.

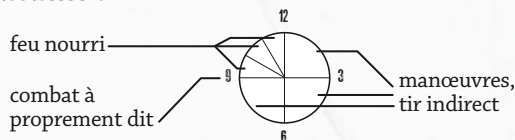
Quand tu demandes un **conseil** à tes disciples, demande-leur ce qu'ils pensent être la meilleure chose à faire, et le MC te le dit. Si tu suis le conseil, prends +1 à tous les jets de dés que tu fais en le suivant. Si tu suis les conseils mais que malgré tout tu n'atteins pas ton objectif, coche une bulle d'expérience.

Pioche dans tes notes, tes fronts et tout, pour trouver des infos croustillantes à donner au personnage, sauf si bien sûr tu as une excellente raison pour laquelle les disciples sont à côté de la plaque.

ACTIONS OPTIONNELLES DE BATAILLE

Ce n'est pas bien difficile de jouer une bataille en utilisant uniquement les actions de base. On fait le point, on agit face au danger, on agresse des gens, on prend des objectifs par la force, on aide et on interfère — tu peux plier une bataille rangée sans avoir besoin d'autre chose. Je pars donc du principe que tu n'utilises pas les actions et le compteur de bataille. Ne les sors que si tu as vraiment envie de t'en servir. Ce que je ne conseille pas pour la première partie.

Compteur de bataille :



Trace un compteur pour gérer ta bataille. Avant 9:00, on prend position, on se prépare et on manœuvre. Ça peut aller jusqu'à des tirs indirects ou quelques attaques mesquines, mais la bataille n'a pas encore éclaté. Après 9:00, tout le monde est en place et c'est parti ; la bataille éclate *maintenant* et pour de bon, on lance des assauts coordonnés et on ouvre le feu comme des sauvages. À 12:00 la bataille est finie.

À chaque segment du compteur, chaque participant peut accomplir un truc précis. Ça peut être une action, une sous-action — comme dépenser ce qu'on retient — ou une série d'actions. À chaque segment, tout le monde agit simultanément, et tous les joueurs qui jettent les dés le font tous en même temps. Quand tout le monde a fait son truc, coche le segment.

Comme beaucoup de choses, le compteur est descriptif et prescriptif. Prescriptif : si tu avances le compteur et qu'il tombe à 9:00, c'est fini de manœuvrer et la bataille éclate, feu nourri et tout. Descriptif : si le compteur est toujours avant 9:00 et qu'un des participants ouvre le feu comme un sauvage et lance l'assaut, boum, il est maintenant 9:00 d'un coup d'un seul. La bataille éclate, qu'on le veuille ou non.

À 12:00, la bataille est finie. Jette un œil à l'état des forces en présence à ce moment-là. Si un camp l'emporte clairement sur l'autre, c'est comme ça que la bataille se termine, avec ce camp-là qui l'emporte et l'autre qui perd. Si les forces en présence sont plus ou moins équilibrées, ça se termine sur un match nul et les deux camps plient bagages ou prennent racine. Si c'est un bain de sang mutuel, une fois 12:00 sonnées il n'y a presque plus personne debout.

12:00 peut agir de façon aussi bien descriptive que prescriptive. Si tu arrives à 12:00 à force de cocher des segments, la bataille se termine ; si la bataille se termine toute seule, avance le compteur à 12:00 d'un coup.

Une bataille peut enchaîner sur une autre, mais ça devrait être une nouvelle bataille avec de nouvelles circonstances et tout, pas juste un simple match retour sur le même terrain avec les mêmes participants.

Quand tu **couvres quelqu'un**, lance dés+cool. Sur 10+, tu le protèges du feu nourri, même passé 9:00. Sur 7-9, sa position ou sa trajectoire est intenable et il doit réagir en conséquence. Sur un échec, il subit immédiatement un feu nourri (si on est avant 9:00, on passe maintenant à 9:00).

Quand tu **tiens une position ou une trajectoire intenable**, lance dés+dur. Sur 10+, tu tiens bon et tu ne subis que du tir indirect pendant les trois prochaines passes même passé 9:00. Sur 7-9, tu tiens bon et tu ne subis que du tir indirect pendant la prochaine passe. D'une façon ou d'une autre, tu peux laisser tomber avant que le temps soit écoulé et éviter le feu nourri. Sur un échec, tu laisses tomber tout de suite ou tu subis un feu nourri de suite (et si on est avant 9:00, on passe maintenant à 9:00).

Quand tu **couvres tes fesses**, lance dés+rusé. Sur un succès, tu as plus ou moins la paix jusqu'à la fin de la bataille. Sur 10+, tu ne te fais pas tirer dessus. Sur 7-9, tu ne subis que des tirs indirects. Sur un échec, tu dois te casser de ta planque là maintenant ou subir un feu nourri.

Quand tu **suis le mouvement de quelqu'un d'autre**, lance dés+Hx. Si c'est un personnage du MC, dés+rusé. Sur 10+, le MC te choisit 1 option ci-dessous, celle qui colle au mieux :

- Tu infliges +1dégât.
- Tu domines la position de quelqu'un.
- Tu sécurises une position ou une course intenable.
- Tu évites de prendre le moindre coup.
- Tu crées une ouverture et tu fonces pour y arriver.

Sur 7-9, tu te crées une ouverture mais tu n'y es pas encore. Le MC te dira ce que c'est et quand tu y arrives. Sur un échec, le MC choisit une option qui colle bien pour un de ses personnages.

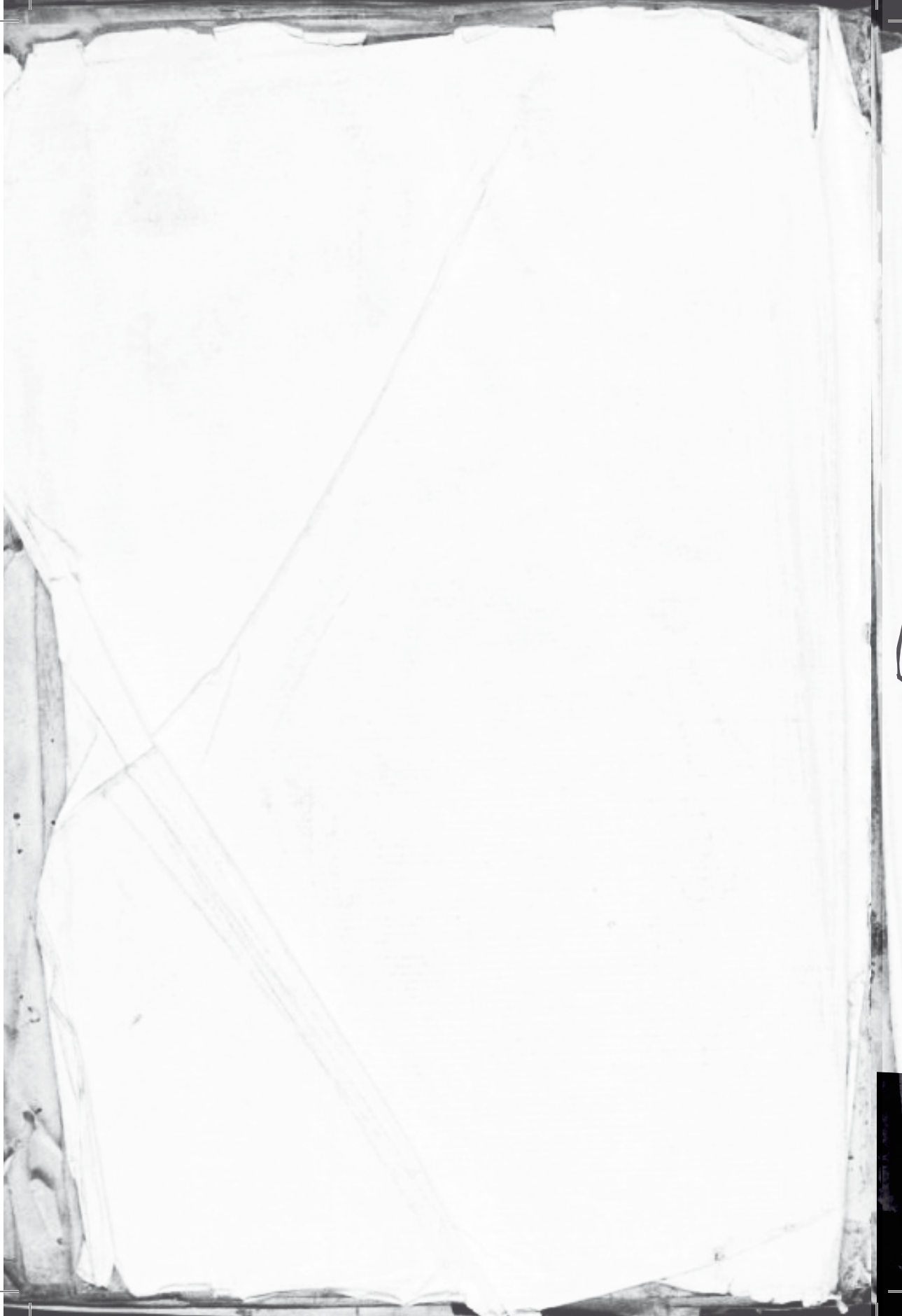
Il faut lire les actions de bataille plus littéralement que les actions de base. Agir face au danger, ça peut être autant des balles que faire de la peine à quelqu'un, pas vrai ? Mais ici, couvrir quelqu'un c'est ouvrir le feu pour protéger quelqu'un, littéralement. Quand tu tiens une position ou une trajectoire intenable, ça veut dire que tu risques ta vie, je ne parle pas d'une position intenable pendant un débat ou de la trajectoire intenable d'une relation ou quoi.

Si tu ne vois pas comment marchent les actions de bataille, laisse-les de côté. Si tu veux t'en servir, sers-t'en seulement pour ajouter du sel à la partie, pas pour remplacer les actions de base.

TIR INDIRECT ET FEU NOURRI

Tir indirect signifie 0-dégât (des balles qui ricochent tout autour de toi, trébucher et se manger le pan de mur derrière lequel tu te caches, ce genre de choses) ou 1-dégât (des ricochets qui te touchent, des balles qui traversent des murs ou qui viennent de trop loin pour faire vraiment mal), selon tes envies et tes caprices. Rappelle-toi tes objectifs, néanmoins.

Feu nourri signifie les pleins dégâts, établis par les armes et le nombre de tes ennemis, comme d'habitude.







La plupart des actions de personnage s'expliquent d'elles-mêmes. Elles permettent au joueur de lancer les dés+une autre carac pour faire une action de base, modifient les dégâts que le personnage inflige ou lui filent de l'armure, ce genre de choses. Simple et direct.

Pour tout le reste, voici mes commentaires.

ACTIONS DE L'ANGE GARDIEN

L'ange gardien a droit à 2 des actions suivantes...

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

Imposition des mains : quand tu poses tes mains peau contre peau sur une personne blessée et que tu lui ouvres ton cerveau, dés+zarb. Sur 10+, soigne 1 segment. Sur 7-9, soigne 1 segment mais tu agis face au danger : celui de cramer le cerveau de ton patient. 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 vit et s'il s'en tire.

Pour plus de précisions, voir le chapitre sur les dégâts et les soins, p. 162.

ACTIONS DE PERSONNAGES

Quand tu as l'occasion d'ouvrir le cerveau d'un PNJ au maelström psychique, mon gars, fais-lui mal. C'est l'occasion de foutre en l'air la nature même du monde et de montrer à quel point les choses ne tournent vraiment pas rond.

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). Met-y des patients et tu peux travailler dessus comme un machiniste dans son atelier (voir p.78).

Pour plus de précisions, voir les règles d'atelier au chapitre sur le matos, p. 252.

Le personnel de l'infirmerie peut inclure des PJ comme des PNJ. Shigusa et Mox sont juste des suggestions — s'il y a déjà des PNJ dans le coin qui peuvent servir, tu as toute latitude pour t'en servir à la place.

La mort en face : chaque fois que quelqu'un meurt sous tes soins, tu reçois +1zarb (max zarb+3).

Si l'ange gardien tue son patient exprès, désolé mais non, ça ne compte pas. Si l'ange gardien est juste là quand un type meurt, ça ne compte pas non plus. Il faut que l'ange gardien s'en occupe pendant qu'il meurt.

Quand un joueur choisit cette action, je mets un point d'honneur à lui faire atteindre zarb+3 avant la 5ème partie.

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

Contrairement à pas mal d'autres actions filant de l'armure, celle-ci s'additionne à celle que porte l'ange gardien (d'où le + devant).

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

Et voici l'action de coucherie de l'ange gardien...

Si tu couches avec un autre personnage, ton Hx avec lui sur ta fiche monte direct à +3, et il reçoit direct 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'hab, et il coche donc une bulle d'expérience.

Ça se produit fatalement pendant la partie. C'est donc en plus de l'action de fin de partie.

Si l'ange gardien couche avec un PNJ, mécaniquement rien ne se passe.

ACTIONS DE L'ARRANGEUR

L'arrangeur possède l'action suivante :

Travail au noir : tu reçois 2-pause. Quand tu as du temps libre en jeu, ou entre deux parties, décide combien de jobs tu prends parmi ceux dont tu disposes. N'en prends pas plus que tes pauses. Dés+cool. Sur 10+ tous tes jobs font des bénéfices. Sur 7-9 au moins 1 de tes jobs fait des bénéfices : si tu en as pris plusieurs, un job provoque une catastrophe et les autres font du bénéf. Sur un échec, catastrophe pour tous. Les jobs dont tu ne t'occupes pas ne font ni bénéf, ni catastrophe. Chaque fois que tu reçois un nouveau job, tu reçois aussi +1pause.

Évidemment, demande à l'arrangeur de lancer les dés au début de la toute première partie.

Sinon, ça se passe quand une pause se fait dans l'action — “quand tu as du temps libre en jeu, ou entre deux parties” — et ça te donne de la bonne viande avec laquelle cuisiner. Dès que tu peux, laisse du temps à l'arrangeur pour bosser au noir, tu verras, tu ne le regretteras pas.

Pas mal d'autres personnages peuvent prendre deux jobs et travail au noir en dépensant leur expérience. Quand ils le font, ils reçoivent également 2-pause, et s'ils se dégottent plus de jobs, ils reçoivent +1pause à chaque fois, comme précisé dans le texte.

Après ça, l'arrangeur a droit à 2 des actions suivantes...

Inspire la confiance : quand tu séduis ou manipules le personnage d'un autre joueur, lance dés+Hx au lieu de dés+sexy. Avec un PNJ, dés+cool au lieu de dés+sexy.

Les yeux sur la sortie : annonce ton échappatoire et lance dés+cool. Sur 10+ tu es déjà parti. Sur 7-9 tu restes ou tu pars, mais si tu pars ça te coûte : tu laisses quelque chose derrière toi ou tu prends quelque chose avec toi, et le MC te dit quoi. Sur un échec, tu es pris sur le fait, un pied dehors et un pied dedans.

"Prendre quelque chose avec soi", ça peut vouloir dire que l'arrangeur subit des dégâts en sortant. Dans ce cas, il encaisse les dégâts établis par les armes de ses ennemis, son armure et le reste. Ça peut également vouloir dire emmener quelqu'un, genre « je peux vous sortir d'ici mais vous devez me prendre avec vous ».

"Pris sur le fait" est bien sûr synonyme de « MC, à ton tour de faire une action, et tu peux frapper aussi fort et direct que tu veux ».

Opportuniste : quand tu interfères avec quelqu'un qui jette les dés, lance dés+cool au lieu de dés+Hx. Connard.

Réputation : quand tu rencontres quelqu'un qui t'a l'air important, tu peux, si tu veux, lancer dés+cool. Sur une réussite, il a entendu parler de toi, et tu décides de ce qu'il a entendu : le MC le fera réagir en conséquences. Sur 10+ tu prends un +1 au prochain jet quand tu as affaire à lui. Sur un échec, il a entendu parler de toi, mais le MC décide de ce qu'il a entendu.

Cette action ne rend pas la personne importante en soi, juste importante pour l'arrangeur.

Si l'arrangeur utilise cette action sur un autre PJ d'une façon ou d'une autre, c'est le joueur — et pas le MC — qui répond, comme d'habitude.

Et voici l'action de coucherie de l'arrangeur...

Si tu couches avec un autre personnage, tu reçois une nouvelle obligation : le rendre heureux (tu le rends heureux/tu as tout fait foirer).

Si tu couches plusieurs fois avec la même personne, tu ne reçois pas le job une seconde fois.

Cette action marche parfaitement quand l'arrangeur couche avec un PNJ.

Pour plus de précisions sur les jobs, voir au chapitre sur le matos, p. 267.

ACTIONS DE LA BEAUTÉ FATALE

La beauté fatale a 2 à deux des actions suivantes...

Impitoyable : quand tu blesses quelqu'un, tu infliges +1dégât.

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.

Mortel et sexy : quand tu arrives dans une situation tendue, dés+sexy. Sur un 10+ tu retiens 2. Sur un 7-9 tu retiens 1. Dépense 1 de ce que tu retiens 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 un 6- tes adversaires te prennent immédiatement pour leur principal problème.

Si la beauté fatale, que sais-je, saute d'un camion à l'autre en pleine poursuite ou lance sa machette au visage d'un autre type, tu peux déclarer qu'elle a rompu le contact avec sa cible.

Pour les cas douteux, tu peux toujours demander à la beauté fatale d'agir face au danger — le danger étant bien sûr de rompre le contact.

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.

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.

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 un échec, tu vois ta propre mort, et en conséquence tu prends -1 pendant le reste de la bataille.

Cette action est une déclaration d'amour qui t'est destinée. Sois ravi, sois content et sois sans pitié : tue, tue, tue.

"Tu prends -1 pendant le reste de la bataille", tu le vois venir, ça veut dire que le joueur retire 1 de chaque jet de dés qu'il va faire jusqu'à ce que la bataille se termine.

Et voici l'action de coucherie de la beauté fatale...

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

Par exemple, quand la beauté fatale et le taulier couchent ensemble, le taulier ne file pas de petit cadeau à la beauté fatale ; quand le passeur et la beauté fatale couchent ensemble, le passeur ne doit pas jeter les dés +cool ; quand le machiniste et la beauté fatale couchent ensemble, le machiniste ne peut pas "lire" la beauté fatale.

Si la beauté fatale couche avec un PNJ, mécaniquement rien ne se passe. Aussi. Enfin, non plus. Bref.

ACTIONS DU BIKER

Le biker possède les 2 actions suivantes...

Mâle alpha : quand tu essaies de forcer ton gang à faire ce que tu veux, dés+dur. Sur un 10+ les 3 options. Sur 7-9, 1 au choix parmi les suivantes :

- ils font ce que tu veux
- ça ne déclenche pas une bagarre
- tu n'as pas à faire un exemple de l'un d'entre eux

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

Pour plus de précisions sur les gangs et comment s'en servir comme d'une arme, voir le chapitre sur le matos p. 254 et p. 258.

“Quand tu essaies de forcer ton gang”, pas “à chaque fois que tu donnes un ordre”. La plupart du temps, ton gang suivra les ordres de l’alpha sans qu’on doive jeter les dés. Cette action se déclenche quand les ordres vont à l’encontre des penchants ou des intérêts du gang.

Si le gang se bagarre, tu as le choix : (1) résume la bagarre. Tout le monde inflige ses dégâts normaux, d’après ses armes et ses armures (et personne n’est obligé de sortir le grand jeu, si le contexte ne pousse pas à s’entre-tuer). Ou bien (2) concentre-toi sur la bagarre, joue-la en entier, avec le biker qui fait ses actions et le gang qui réplique, en te laissant porter par les conséquences de chaque jet de dés.

Que tu choisisses l’un ou l’autre, tu auras sûrement besoin des règles de dégâts et de soins p. 163.

Si le biker fait un exemple, il inflige ses dégâts, établis selon son arme et l’armure portée par sa victime. C’est le joueur qui choisit l’attaque, mais bon, autant y aller sérieusement histoire de marquer le coup.

Histoire que tout soit clair : sur un 7-9, les options sont (1) ils font ce que tu veux, après une bagarre générale où ils t’ont maravé la face et tu as dû faire un exemple pour qu’on s’y mette ; (2) ils ne font pas ce que tu veux, mais tu as dû faire un exemple pour que ça ne dégénère pas en bagarre générale ; et (3) tu n’as puni personne donc ça a dégénéré en bagarre générale où ils t’ont maravé la face et ils n’ont pas fait ce que tu voulais.

“Essayer de prouver” ne veut pas dire “consacrer sa vie à ça” ni rien. Je veux juste dire par là qu’il te défie une bonne fois, de face et devant tout le monde.

Putain 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 un sac. 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 un échec, un de tes mecs en avait un, il en est sûr, mais visiblement un trou du cul a dû le piquer.

N’oublie pas : la victime — dans ce cas, un des membres du gang à qui on a piqué un truc — donne le nom du trou du cul en question. Ou de n’importe qui bon à porter le chapeau, tu sais bien.

« Putain, vous vous rappelez ce type, là, comment c'était ? Bran ? Cet enculé a dû me le piquer quand on campait près de chez lui. Allez, on va lui démolir le portrait ! » (Le joueur de Bran : « Hein ? Mais non ! Ah, merde. »)

Si tu désignes un bouc émissaire, tu devrais aussi décider du vrai coupable, tant qu'à faire.

Et voici l'action de coucherie du biker...

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

Si le biker couche avec un PNJ, mécaniquement rien ne se passe.

ACTIONS DU CÉPHALE

Le céphale a droit à 2 des actions suivantes...

Entretien cérébral surnaturel : tu reçois +1zarb (zarb+3).

Les céphales démarrent déjà avec zarb+2, et un +1zarb leur donne au final zarb+3. Si un autre personnage prend cette action, par contre, ça ne lui donne pas zarb+3, seulement un +1 à son score actuel de zarb, jusqu'à un maximum de zarb+3.

Marionnettiste cérébral : quand tu as du temps et un peu d'intimité avec quelqu'un — volontairement ou non, voir plus haut — 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 1 de ce que tu retiens pour :

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

Si ta victime exécute ton ordre, ça annule tout ce que tu retiens. Sur un échec, tu infliges 1-dégât perforant à ta victime et tu n'y gagnes rien.

Étant donné que tu ne jettes pas les dés pour les PNJ, le -1 là maintenant ne marche que sur les PJ. Avec un PNJ, tout ce que peut faire un céphale, c'est du mal.

"Perforant" signifie que quand tu infliges des dégâts, on ne compte pas l'armure.

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).

"Bruyant-facultatif" signifie que le joueur choisit si oui ou non ça fait du bruit, au cas par cas. Si c'est oui, c'est la victime qui fait tout ce bruit.

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.

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 que d'habitude. Dés+zarb. Sur 10+ tu retiens 3. Sur 7-9 tu retiens 1. Quand tu lis en lui, dépense 1 de ce que tu retiens pour poser 1 des questions suivantes à son joueur :

- 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 cœur ?

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

Ces questions marchent aussi très bien sur quelqu'un qui ouvre son cerveau au maelström psychique si tu cherches de l'inspiration pour fouiller dans l'intimité des personnages.

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

Si tu as remarqué, ça ne marche que pour séduire, pas pour manipuler de façon non sexuelle.

Pour les PNJ, j'aime bien quand l'action laisse des traces à long terme, histoire de mériter son nom. Je veux dire, je cherche des cibles, pas vrai ? Faire en sorte que le céphale foute complètement leur sexualité en l'air, c'est pas si grave comparé au reste.

Et voici l'action de coucherie du céphale...

Si tu couches avec un autre personnage, tu lui fais automatiquement une sonde cérébrale en profondeur (p. 34), 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.

Cette action marche parfaitement quand le céphale couche avec un PNJ.

ACTIONS DU CHIEN DE GUERRE

Le chien de guerre a droit à 3 des actions suivantes...

Allez tous vous faire foutre : désigne ton échappatoire et jette dés+dur. Sur 10+, c'est parfait, tu te casses. Sur 7-9, tu peux rester ou te casser, mais si tu te casses ça va te coûter cher : tu laisses quelque chose derrière toi ou tu prends quelque chose avec toi, le MC te dira quoi. Sur un échec, tu es pris sur le fait, en train de te casser mais pas encore parti.

"Prendre quelque chose avec soi", ça peut vouloir dire que le chien de guerre subit des dégâts en sortant. Dans ce cas, il encaisse les dégâts établis par les armes de ses ennemis, son armure et le reste. Ça peut également vouloir dire emmener quelqu'un, genre "je peux vous sortir d'ici mais vous devez me prendre avec vous".

"Pris sur le fait" est bien sûr synonyme de "MC, à ton tour de faire une action, et tu peux frapper aussi fort et direct que tu veux".

Endurci par le feu : quand tu agis face au danger, dés+dur au lieu de dés+cool.

NE PAS FAIRE CHIER : pendant une bataille, tu comptes comme un gang (3-dégât gang petit), avec l'armure qui va bien selon les circonstances.

Laisse le joueur en profiter, certes, mais agresser quelqu'un, prendre quelque chose par la force ou agir face au danger ne compte pas nécessairement comme une bataille. Ça doit être une véritable putain de bataille.

La plupart du temps, ça ne sera pas trop difficile de faire la différence entre une bonne grosse bataille rangée et juste le chien de guerre tout seul qui devient violent. Dans le doute, néanmoins, tu peux laisser faire : « Ouai, pas de souci, c'est une bataille. »

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

Les chiens de guerre démarrent déjà avec dur+2, et un +1dur leur donne au final dur+3. Si un autre personnage prend cette action, par contre, ça ne lui donne pas dur+3, seulement un +1 à son score actuel de dur, jusqu'à un *maximum* de dur+3.

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

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-réserve maximum.

Pour plus de précisions sur les kits d'ange gardien, voir le chapitre sur le matos, p. 248.

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

Et voici l'action de coucherie du chien de guerre...

Si tu couches avec un autre personnage, tu reçois +1 au prochain jet. Si tu veux, l'autre chope aussi un +1 au prochain jet.

Pour rappel, "+1 au prochain jet" c'est vraiment juste pour le prochain jet. Cette action marche parfaitement si le chien de guerre couche avec un PNJ, mais fatalement le PNJ, lui, ne reçoit pas le +1 au prochain jet.

ACTIONS DE L'ENVOÛTEUR

L'envoûteur a droit à 2 des actions suivantes...

À couper le souffle : tu reçois +1sexy (sexy+3).

Les envoûteurs démarrent déjà avec sexy+2, et un +1sexy leur donne au final sexy+3. Si un autre personnage prend cette action, par contre, ça ne lui donne pas sexy+3, seulement un +1 à son score actuel de sexy, jusqu'à un *maximum* de sexy+3.

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 œuvres au public, dés+sexy. Sur 10+ dépense 3. Sur 7-9 dépense 1. Quand tu dépenses 1, désigne 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 un échec, tu ne gagnes rien mais tu ne perds rien non plus et tu ne risques rien. Tu as juste fait de l'excellent boulot.

Comme précisé, ça ne marche que sur les PNJ. C'est ta responsabilité de faire sentir tout l'effet de cette action sur eux, donc vas-y à fond. Cherche des cibles, n'essaie pas de protéger leur sécurité ou leur dignité.

Quelques exemples d'activités artistiques : chanter ou jouer de la musique, danser, fabriquer des bijoux, fabriquer des outils ouvragés et fonctionnels, travailler le cuir ou la fourrure, dresser des chiens ou des oiseaux — tout art ou artisanat qui convient au personnage et à son milieu.

Faire tourner les têtes : quand tu enlèves un vêtement ou que tu le fais à quelqu'un d'autre, toutes les personnes qui voient 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.

Ça marche également sur les personnages des autres joueurs, et pas seulement les PNJ.

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 1 de ce que tu retiens quand :

- *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 1 de ce que tu retiens quand tu veux pour qu'il soit :

- *distrain en pensant à toi : il prend un risque*
- *inspiré en pensant à toi : il chope +1 tout de suite*

Sur un échec, la cible retient 2 contre toi, selon les mêmes conditions.

L'action la plus compliquée de tout ce foutu jeu !

À noter que c'est la victime qui dépense ce qui est retenu, en général, pas l'envoûteur. L'envoûteur ne peut pas annoncer : « Je dépense 1 pour que tu me protèges », c'est la victime qui doit annoncer : « Je te protège, ça dépense 1 de ce que tu retiens ». L'envoûteur peut dépenser ce qu'il retient si et seulement si sa victime est un PJ, et uniquement pour le distraire ou l'inspirer.

Rappelle-toi bien de ne pas faire agir tes PNJ contre l'envoûteur tant que celui-ci retient quelque chose contre eux. Ne déconne pas avec ça, tu risquerais de trahir la confiance de tes joueurs, et ça foutrait le jeu par terre.

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 un échec, le MC te pose 3 questions, réponds-y honnêtement.

Prends ces trois questions très au sérieux. Frappe le joueur avec la toute-puissance du maelström psychique. Régurgite de bons gros morceaux de fin du monde.

Et voici l'action de coucherie de l'envoûteur...

Si tu couches avec un autre personnage, une option au choix parmi les suivantes :

- 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 (p. 66) comme si tu avais tiré un 10+, même si tu n'as pas pris cette action-là.

Cette action marche très bien si l'envoûteur couche avec un PNJ, sauf qu'évidemment le PNJ ne peut pas recevoir un +1 ou un -1 à ses jets.

ACTIONS DU MACHINISTE

Le machiniste a droit à 2 des actions suivantes...

Comme un pressentiment : au début de la partie, dés+zarb. Sur 10+ retiens 1 et +1. Sur 7-9 retiens 1. À tout moment, toi ou le MC pouvez dépenser 1 de 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 un +1 à ton prochain jet à partir de maintenant. Sur un échec, 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.

Évidemment, demande au machiniste de lancer les dés dès le début de la toute première partie, s'il a pris cette action.

Si le machiniste est déjà sur place, il peut dépenser ce qu'il retient pour avoir sur lui tous les outils qu'il lui faut, plus ou moins rétroactivement. "Coincé, pris au piège ou enfermé" peut inclure des dégâts si la situation est vraiment dangereuse. MC, autant dépenser ça le plus tôt possible, avant que tu n'oublies.

Intense à faire peur : quand tu agis face au danger, dés+zarb au lieu de dés+cool.

Introspection : tu reçois +1zarb (zarb+3).

Les machinistes démarrent déjà avec zarb+2, et un +1zarb leur donne au final zarb+3. Si un autre personnage prend cette action, par contre, ça ne lui donne pas zarb+3, seulement un +1 à son score actuel de zarb, jusqu'à un maximum de zarb+3.

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.

Je n'ai pas l'impression que tu auras le moindre problème avec ça.

Auspice est une action périphérique qui te permet de faire des trucs de ouf avec le maelström psychique. Seuls les machinistes qui ont pris cette action et les prophètes qui ont pris l'option correspondante pour leurs fidèles ont accès à ça. Pour plus de précisions, voir au chapitre des actions périphériques, p. 212.

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+, 2 questions ; sur 7-9, 1 question parmi les suivantes :

- 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 un échec, fais comme si tu avais ouvert ton cerveau au maelström et que tu avais raté le jet.

Comme pour faire le point : (a) tu peux demander l'aide des autres joueurs pour répondre aux questions, si tu penses qu'ils sont mieux à même de le faire, (b) ne sois pas trop rigide si le joueur ne pose pas exactement une des questions de la liste : fais comme s'il avait posé la question la plus proche et réponds-y, et (c) que tu connaisses déjà la réponse ou que tu l'inventes sur le moment, tu t'y tiens.

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 tu coches une bulle d'expérience.

Tu remarqueras que c'est le machiniste qui gagne l'expérience et l'autre personnage qui reçoit un +1.

"Venir te voir pour un conseil" : j'entends par là une vraie conversation, à double sens, où on prend son temps, où on fait attention à ce qu'on dit et où les enjeux sont relativement importants. Gueuler un ordre à travers un champ de bataille ne compte pas, pas plus que demander au machine s'il vaut mieux manger des cochons de cave ou du poisson-vis ce soir.

Et voici l'action de coucherie du machiniste...

Si tu couches avec un autre personnage, il te parle (p. 72) 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.

Cette action marche parfaitement quand un machiniste couche avec un PNJ.

ACTIONS DU PASSEUR

Le passeur possède l'action suivante...

As du volant : quand tu tiens le volant...

... ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu agis face au danger ;

... ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu prends quelque chose par la force ;

... ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu agresses quelqu'un ;

... ajoute l'apparence de ta bagnole à ton jet quand tu séduis ou manipules quelqu'un ;

... ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu aides ou interfères avec quelqu'un ;

... ajoute la faiblesse de ta bagnole au jet de ton adversaire quand on interfère avec toi.

Si tu joues avec les règles de batailles (qui se trouvent au chapitre sur les actions de base, p. 213), ajoute ceci :

... si tu couvres quelqu'un, ajoute la puissance de ta bagnole à ton cool ;

... si tu tiens une position ou une trajectoire intenable, ajoute la puissance de ta bagnole à ton dur ;

... si tu suis le mouvement d'un autre personnage, ajoute la puissance de ta bagnole à ton Hx avec lui.

En gros, le passeur ajoute les caracs de sa bagnole à presque toutes ses actions de base — à l'exception de celles qui utilisent zarb ou rusé — mais pas à ses actions spéciales.

Après ça, le passeur a droit à une des actions suivantes...

Casse-cou : si tu fonces droit vers le danger sans réfléchir à tes chances d'en ressortir, tu reçois +1armure. Si tu mènes un gang ou un convoi, il chope +1armure tout pareil.

Cette armure supplémentaire s'ajoute à toute armure que porte le passeur, que fournit sa bagnole ou que le gang ou convoi possède.

Collectionneur : tu reçois 2 bagnoles de plus.

Le joueur crée ces bagnoles avec les mêmes règles que pour la première. Tout est dans son livret, et on les retrouve aussi au chapitre du matos, p. 250.

Excellent sous pression : quand tu agis face au danger, dés+rusé au lieu de dés+cool.

J'ai laissé mon tank au garage : tu reçois 1 bagnole de plus. Installe dessus des mitrailleuses (3-dégât proche/loin zone salissant) ou des lance-grenades (4-dégât proche zone salissant), et +1armure.

Pareil que pour l'autre : à part les ajouts précisés, le joueur se construit son tank comme sa première bagnole.

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

Et voici l'action de coucherie du passeur...

Si tu couches avec un autre personnage, dés+cool. Sur 10+ c'est cool, juste un coup comme ça. Sur 7-9 donne +1 à son Hx avec toi sur sa fiche, mais donne -1 à ton Hx avec lui, sur ta fiche. Sur un échec, faut que t'y ailles : prends -1 continu jusqu'à ce que tu lui prouves que c'était pas du sérieux ni rien.

C'est toi, le MC, qui décides si c'est clair ou pas, que c'est du sérieux. Rappelle-toi tes objectifs : rendre la fin du monde vraisemblable et rendre la vie des personnages intéressante. Pas leur faire faire des tours à la con ni rien.

Cette action marche très bien quand le passeur couche avec un PNJ, sauf qu'un 7-9 compte alors comme un 10+.

ACTIONS DU PROPHÈTE

Le prophète possède l'action suivante...

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 un échec, ils sont dans le besoin. Si leur surplus comprend du troc, comme 1-troc ou 2-troc, c'est ta part.

Évidemment, demande au prophète de lancer les dés dès le début de la toute première partie.

Les offrandes, c'est une des caracs des disciples (1-offrande, 2-offrande, etc). Les offrandes ne servent qu'à une chose : cette action-ci.

Pour plus de précisions sur les disciples, les surplus et les besoins, voir au chapitre sur le matos p. 262.

Après ça, le prophète a droit à 2 des actions suivantes...

Charismatique : quand tu manipules quelqu'un, dés+zarb au lieu de dés+sexy.

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

Les prophètes démarrent déjà avec zarb+2, et un +1zarb leur donne au final zarb+3. Si un autre personnage prend cette action, par contre, ça ne lui donne pas zarb+3, seulement un +1 à son score actuel de zarb, jusqu'à un maximum de zarb+3.

Frénésie : quand tu parles sincèrement à la foule, jette dés+zarb. Sur un 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 combatte 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 fritte, ça partage tout, ça fait la fête, comme tu veux
- retourne calmement à son train-train

Sur un échec, la foule se retourne contre toi.

MC, à toi de décider si le prophète parle sincèrement à la foule. Rappelle-toi tes objectifs : rendre la fin du monde vraisemblable et la vie des personnages intéressante, et pas préserver la vie, la dignité, le libre arbitre ou le statu quo de tes PNJ. Pas de statu quo à la fin du monde.

Si le prophète demande à la foule de lui amener des gens, ces gens doivent être à la portée de la foule, et assez peu nombreux pour que la foule puisse prendre l'avantage. Dans le cas contraire, la foule refuse ou les victimes résistent, et ça n'use pas ce que le prophète retient contre la foule.

Pour la taille du gang, 12-25 personnes c'est un petit gang, 25-50 personnes c'est un gang moyen et plus de 50 personnes c'est un gros gang.

Si la foule compte déjà comme un gang, ou qu'un gang fait partie de la foule, tu peux choisir d'utiliser les caracs du gang.

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

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

Et voici l'action de coucherie du prophète...

Si tu couches avec un autre personnage, vous retenez chacun 1. Vous pouvez chacun le dépenser pour aider l'autre ou interférer avec lui, à distance et malgré tout ce qui vous sépare.

Et télépathiquement, ma bonne dame ! Lance les dés +Hx comme d'habitude : ça leur donne juste la possibilité d'aider ou d'interférer.

Si un prophète couche avec un PNJ, mécaniquement rien ne se passe.

ACTIONS DU TAULIER

Le taulier possède les 2 actions suivantes...

Commandement : quand ton gang combat pour toi, jette dés+dur. Sur 10+, retiens 3. Sur 7-9, retiens 1. Pendant le combat, dépense 1 de ce que tu retiens pour que ton gang :

- lance une attaque frontale
- tienne bon face à une attaque frontale
- organise un repli stratégique
- fasse preuve de clémence envers les perdants
- combatte et meure jusqu'au dernier

Sur un échec, ton gang se retourne contre toi ou essaie de t'abandonner aux mains de tes adversaires.

Chacune de ces options peut compter comme une action ou une sous-action du taulier. « On prend leur campement d'assaut, il faut qu'on passe ce mur », par exemple, compte à la fois comme une attaque frontale et comme prendre le campement par la force. Le joueur dépense 1 de ce qu'il retient et lance les dés +dur.

Quand le gang combat mais que le taulier ne dépense rien, il reste sur la défensive, pour sauver sa peau, ou bien en suivant ses penchants de menace.

Pour plus de précisions sur les gangs et comment s'en servir comme d'une arme, voir le chapitre sur le matos, p. 254. Le chapitre sur les fronts,

p. 137, contient quant à lui plus de précisions sur les menaces et leurs penchants.

Graham, à propos de tout ça : « Rater son jet, ça ne veut pas nécessairement dire que le gang se retourne contre toi comme un seul homme, te bannit définitivement et s'installe dans tes quartiers. Plutôt qu'un de tes lieutenants te tient tête, que le gang t'abandonne en pleine bataille ou quelque chose comme ça. C'est de l'insubordination, certes, mais temporaire, ça ne veut pas dire que tu as perdu tout ton gang. »

Il a parfaitement raison.

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 un échec, ou si ton domaine est compromis ou ta mainmise vacillante, ton domaine est dans le besoin. La nature exacte de ton surplus et de ton besoin dépend de ton domaine (voir ci-dessous).

Évidemment, demande au taulier de lancer les dés au début de la toute première partie.

C'est impoli de commencer une partie avec un domaine qui se retrouve compromis ou insubordonné sans crier gare, alors que ce n'était pas le cas dans la partie précédente. C'est le genre de chose qui devrait arriver uniquement en cours de partie.

Pour plus de précisions sur les domaines, les surplus et les besoins, voir le chapitre sur le matos, p. 262.

Et voici l'action de coucherie du taulier...

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

Peu importe que le domaine tout entier soit dans la plus profonde des dèches, le taulier trouvera toujours bien un bidule valant 1-troc pouvant servir de petit cadeau. En tant que MC, néanmoins, tu peux insister pour que le cadeau soit au minimum plausible. Pour plus de précisions sur ce qui peut valoir 1-troc, voir le chapitre sur le matos, p. 241.

Cette action marche parfaitement quand le taulier couche avec un PNJ.





67.

484



MARCHANDAGE

Les joueurs vont voir les règles de troc comme de la pure mécanique de jeu, mais ce n'est pas le cas. C'est seulement un indicateur grossier de qui peut généralement obtenir quoi. J'appelle les jolies choses faciles à transporter et à échanger du "bric-à-brac". À la création de personnage, les joueurs peuvent décrire en détail le bric-à-brac que possèdent leurs personnages ou noter simplement "bric-à-brac valant x-troc" sur leur fiche et y réfléchir plus tard, si jamais.

Quand les personnages cherchent à obtenir du nouveau matos, gère ça comme tu gérerais n'importe quoi d'autre. C'est-à-dire : rends la fin du monde vraisemblable et rends la vie des personnages intéressante ; parle aux personnages et pas aux joueurs ; fais ton action mais brouille les pistes et ne prononce jamais son nom ; parle en respectant tes principes, les règles et tes notes.

C'est aux joueurs de garder une trace de leur bric-à-brac sur leur fiche de personnage, bien entendu, et tu n'es absolument pas obligé de leur en donner après la création de personnage. Si quelqu'un est dans la dèche, c'est à lui de trouver un moyen de se remplir les poches, c'est tout.

MATOS

TRUCS VALANT 1-TROC

- *tes besoins pour un bon mois, si tu n'as pas des goûts de luxe*
- *n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech*
- *un an d'impôts à un seigneur de guerre*
- *un mois 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*
- *une réanimation chez un ange gardien (plus les consommables)*
- *une semaine de soins intensifs 24/24 procurés par un ange gardien (plus les consommables)*
- *un mois de travail comme ange gardien de garde (plus les consommables)*
- *2-réserve pour un kit d'ange gardien*
- *un meurtre, une extorsion, une menace ou un acte de violence quelconque perpétré par une beauté fatale, un biker ou un chien de guerre*
- *une semaine de travail comme garde du corps, chef de gang ou gros bras pour une beauté fatale ou un chien de guerre*
- *un scan cérébral en profondeur par un céphale*
- *un ordre par marionnettisme cérébral par un céphale*
- *une semaine de travail comme céphale à domicile*
- *une mission de pillage par un biker*
- *la protection d'un convoi à travers un territoire hostile par un biker ou un passeur*
- *une semaine de travail pour un gang comme gros bras ou milice armée*
- *un message ou un objet de valeur livré par un passeur*
- *un mois de travail comme chauffeur personnel pour un passeur*
- *la prédiction claire d'un prophète, si elle se réalise*

- un mois de travail pour un prophète comme augure, conseiller ou à conduire les cérémonies du cru
- un équipement high-tech réparé par un machiniste
- une semaine de maintenance d'un appareil délicat et capricieux
- un mois de travail comme machiniste de garde
- la compagnie intime d'un envoûteur pour une nuit
- une soirée ou un week-end de distractions organisé par un envoûteur pour tout un groupe (mais pas touche)
- un mois de travail d'un envoûteur à rendre la vie de son client moins moche
- la part d'une équipe pour deux/trois/quatre jobs lucratifs
- un mois d'hospitalité, logé et nourri dans les communs

Pour de la meilleure came (comme disent les livrets), il va falloir que tu t'arranges avec les bonnes personnes. 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 éternel.

La phrase "tes besoins pour un bon mois, si tu n'as pas des goûts de luxe" sert aussi d'avertissement. Au bout d'un temps, tu vas **les faire passer à la caisse** parce qu'un mois est passé dans l'histoire. Tu n'es pas obligé de tenir un calendrier précis mais demande la note quand ça te semble bon.

Si tu **les fais passer à la caisse** et qu'un personnage n'a pas le troc nécessaire pour maintenir son niveau de vie, enchaîne en tapant plus fort et en infligeant une action plus méchante au personnage. **Piquer son matos** est un choix évident, mais ce n'est pas le seul.

LES MOTS-CLÉS DE MATOS

Les armes et matos divers possèdent des mots-clés qui sont de trois types. Premièrement, les mots-clés tout simplement *mécaniques* ; deuxièmement, les *contraintes* qui disent quand on peut les utiliser ; troisièmement, les *inspirations* qui te donnent des trucs à dire à leur propos pendant la partie.

Dans la liste qui suit, **+[mot-clé]**, comme **+précieux** ou **+infini**, ça veut dire simplement : ajoute le mot-clé au matos concerné. **-[mot-clé]**, comme **-bruyant** ou **-recharge**, ça signifie l'enlever du matos. **+xdégât**, comme **+1dégât** ou **+2dégât**, ça signifie ajouter **x** au code de dégât du matos en question. Par exemple, si on construit une arme personnalisée avec une base de 1-dégât et qu'on prend une option donnant +1dégât, l'arme en question fera 2-dégât au final.

Les **portées** (contraintes) disent si un personnage peut utiliser l'arme ou le matos en question dans les circonstances où il se trouve. Les portées, de la plus proche à la plus éloignée, sont **intime, contact, proche, proche/loin, loin** (voir leurs descriptions).

x-armure (1-armure, 2-armure etc.) (mécanique) : réduit les dégâts subis de x.

x-dégât (1-dégât, 2-dégât etc.) (mécanique) : inflige autant de dégâts que x.

+xdégât (+1dégât, +2dégât) (mécanique) : ajoute x au code de dégât déjà existant.

+bonus (+1sexy au prochain jet, +1rusé quand tu te sers de tes yeux, +1 quand tu agresses quelqu'un, etc.) (mécanique) : augmente la carac ou le jet de dés en question pour une action particulière, selon les circonstances précisées.

Appliqué (contrainte) : l'utilisation de l'objet demande du temps et de l'intimité. La cible doit être consentante ou immobilisée.

Assommant (inspiration) : ça met la cible hors-combat sans la blesser réellement. Si tu l'utilises sur un PJ, celui-ci ne peut rien faire sans agir face au danger, et le danger c'est "perdre conscience".

Bruyant (inspiration) : tout le monde aux alentours va l'entendre et peut potentiellement identifier l'origine du bruit. Ça réveille les gens qui dorment, surprend les gens qui ne s'y attendent pas, fait pleurer les jeunes enfants et, en règle générale, on le remarque et on sait ce que c'est.

Contact (contrainte, une portée) : on peut s'en servir contre quelqu'un seulement si la cible est à portée de bras.

Full-auto (mécanique, inspiration, contrainte) : au choix de l'utilisateur, cette arme peut faire une attaque de *zone* (voir ce mot-clé) mais on doit la **recharger** immédiatement après (voir *recharge*).

High-tech (contrainte, inspiration) : c'est de la haute technologie, pas quelque chose qu'on peut bricoler facilement avec les moyens du bord. L'objet en question vaut également plus d'1-troc, probablement, mais c'est accessoire.

Implanté (contrainte) : c'est implanté de façon permanente dans le corps, la peau ou le cerveau de son utilisateur. Comparer avec *porté*.

Infini (contrainte) : jettes-en un et il t'en reste un, et un autre, et un autre ; tu en as autant qu'il t'en faut.

Il faut distinguer le matos infini, dans son ensemble, de ses éléments constitutants. Prenons par exemple des couteaux précieux et infinis : le personnage peut en balancer un et il en restera toujours un autre, indéfiniment, mais s'il balance tous ses couteaux *d'un bloc*, il n'en aura plus, c'est fini. De même, c'est *l'ensemble* de ses couteaux, et pas chaque couteau du lot, qui est précieux. Considère chaque couteau comme quelque chose de dispensable, jetable, pas vraiment un objet en soi.

Intime (contrainte, une portée) : on peut s'en servir contre quelqu'un seulement si on est vraiment très proche de la personne, assez pour le tenir dans ses bras, l'attraper ou l'embrasser. À portée de bras, ce n'est pas encore assez près.

Loin (contrainte, une portée) : on peut s'en servir contre quelqu'un si la cible est suffisamment loin. Si tu peux voir le blanc des yeux de ta cible, elle n'est pas encore assez loin.

Perforant (mécanique) : le matos ignore l'armure de la cible et inflige les dégâts au complet.

Porté (contrainte) : pour s'en servir, il faut que le personnage le porte sur lui, comme un vêtement ou un accessoire. Comparer avec *implanté*.

Précieux (contrainte, inspiration) : ça vaut plus que 1-troc.

Proche (contrainte, une portée) : on peut s'en servir contre quelqu'un si la cible est proche de l'attaquant. Si vous êtes à portée de voix, tu es assez près pour l'atteindre.

Proche/loin (contrainte, une portée) : ça marche aussi bien proche que loin de sa cible.

Recharge (contrainte) : au bout d'un temps il faut le recharger pour continuer à s'en servir. Ça se fait relativement vite.

Réservoir (mécanique) : ça épuise le réservoir quand on s'en sert. Le personnage doit le remplir à nouveau pour s'en resservir et ça prend du temps.

Salissant (inspiration) : déjà, c'est *bruyant* (voir ce mot-clé). Ensuite, ça peut toucher tout le monde dans une certaine zone mais ce n'est pas garanti ; et ça laisse un beau bordel derrière — ça abîme le décor, ça répand de la viande et du sang, ou du vomi, ou de la merde ou n'importe quel fluide corporel ou autres, selon l'objet. Bref, c'est sale.

Télécommandé (contrainte) : le personnage peut le contrôler à distance avec une télécommande, ou bien l'objet est autonome et peut bouger de lui-même.

Toucher (contrainte) : le personnage doit toucher sa cible pour utiliser le matos, mais juste un petit moment, et la cible ne doit pas coopérer. Comparer avec *appliqué*.

Vivant (inspiration) : il s'agit d'une créature vivante.

Zone (mécanique, contrainte) : la cible ou le sujet est une zone, pas une personne ; les effets de l'objet touchent tout le monde dans cette zone.

ARMES ET ARMURE

Armes à feu communes

- revolver calibre .38 (2-dégât proche recharge bruyant)
- 9mm automatique (2-dégât proche bruyant)
- fusil de chasse (2-dégât loin bruyant)
- magnum (3-dégât proche recharge bruyant)
- canon scié (3-dégât proche recharge salissant)
- fusil à pompe (3-dégât proche salissant)
- pistolet caché dans la manche (2-dégât proche recharge bruyant)
- pistolet mitrailleur (2-dégât proche full-auto bruyant)

Autres armes communes

- gros couteau (2-dégât contact)
- barre à mine (2-dégât contact salissant)
- grenades (4-dégât contact zone recharge salissant)
- machette (3-dégât contact salissant)
- des tas de couteaux (2-dégât contact infini)
- taser (assommant contact recharge)

Je dis “.38” et “9mm” mais ce que je veux vraiment dire par là c’est “n’importe quel revolver” ou “n’importe quel pistolet semi-automatique”, respectivement. Je m’en bats un peu les couilles, du calibre.

À ta place, je laisserais libre accès à tout le monde concernant n’importe quelle arme sur ces deux listes. Si tu veux **les faire passer à la caisse**, 1-troc devrait suffire. Allez, disons 2-troc pour un pistolet mitrailleur. Je ne fais jamais payer quoi que ce soit pour une barre à mine. En passant, quand le livret du taulier parle de “quelques armes ou matos non spécialisé venant d’un autre livret de personnage”, tout ce qui se trouve sur ces listes convient.

Armure

- des fringues valant 1-armure
- une armure valant 1-armure
- une armure valant 2-armure

Tout ça aussi se trouve facilement.

Des fringues valant 1-armure ça inclut les vestes de moto, des pièces renforcées comme des coudières ou des protège-cuisses, des couches de grillage et de cuir, des plaques d’armure faites avec des bidons en plastique, ce genre de choses.

2-armure, ça se voit que c’est du solide. Ça couvre les vraies armures fabriquées durant l’Âge d’Or, ou ça peut être du fait main. Les gilets pare-balles, les masques de soudeur, un plastron fait avec des panneaux indicateurs.

Une armure de démineur ou ce genre de choses vaut bien 3-armure, si tu veux inclure des trucs comme ça dans ta campagne, mais c’est plutôt rare. Personne ne commence le jeu avec ce genre de matos.

Armes distinctives

- pistolet antique (2-dégât proche recharge bruyant précieux)
- lames dissimulés (2-dégât contact infini)
- dague ouvragée (2-dégât contact précieux)
- épée ouvragée (3-dégât contact précieux)
- scalpels (3-dégât intime high-tech)

Ces armes ne sont pas plus efficaces que leur contrepartie commune, elles sont juste là pour donner un petit cachet aux personnages.

Les arrangeurs ont une "arme personnelle". Ils peuvent la choisir sur cette liste, ou choisir une autre arme et la rendre distinctive et personnelle.

Des flingues qui font réfléchir

- munition perce-blindage (appliqué) : ajoute perforant à tous tes flingues
- fusil d'assaut (3-dégât proche bruyant full-auto)
- lance-grenades (4-dégât proche/loin zone salissant)
- tube à grenade (4-dégât proche recharge zone salissant)
- fusil mitrailleur (3-dégât proche/loin full-auto salissant)
- 9mm avec silencieux (2-dégât proche high-tech)
- fusil de précision avec silencieux (3-dégât loin high-tech)

Un lance-grenades, c'est ce genre d'énorme revolver qui peut lancer une poignée de grenades sans recharger. Un tube à grenade, c'est soit quelque chose que tu attaches sous ton fusil d'assaut, soit un de ces pistolets à un coup qu'on ouvre au milieu, comme un lance-fusée de détresse, mais avec une grenade dedans. Un fusil mitrailleur, c'est un énorme canon portable, qu'on alimente avec des bandes de munitions, comme un M60.

Du lourd. Du qui va bien à certains gangs pleins aux as, ou à quelques individus particulièrement dangereux.

Flingues personnalisés

Les beautés fatales ont des armes personnalisées.

Base (choisis-en 1) :

- flingue (2-dégât proche recharge bruyant)
- fusil à pompe (3-dégât proche recharge salissant)
- fusil (2-dégât loin recharge bruyant)

Options (choisis-en 2) :

- ouvragé (+précieux)
- antique (+précieux)
- semi-automatique (-recharge)
- tir en rafales (proche/loin)
- automatique (+full-auto)
- silencieux (-bruyant)
- puissant (+1dégât)
- balles perce-blindage (+perforant)
- lunette (+loin, ou +1dégât de loin)
- imposant (+1dégât)

Armes de contact personnalisées

Base (choisis-en 1) :

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

Options (choisis-en 2) :

- ouvragé (+précieux)
- antiquité (+précieux)
- masse (+1dégât)
- piques (+1dégât)
- lame (+1dégât)
- longue lame* (+2dégât)
- grosse lame* (+2dégât)
- plusieurs lames* (+2dégât)
- dissimulé (+infini)

**compte pour 2 options*

Si on combine ces options n'importe comment, ça peut donner un truc ingérable ou incompréhensible. C'est ton choix. Je ne le conseille pas spécialement.

MATOS SPÉCIALISÉ

Les tauliers et les machinistes ont accès à du matos "habituel" ou "non spécialisé". Tout ce qui suit n'est pas compté dedans (mais honnêtement, je dois dire que je ne chipote pas trop avec ce qu'ils veulent avoir, la vie est trop courte).

Quand quelqu'un se sert de matos spécialisé sans en avoir l'expérience — un pas-ange gardien utilise un kit d'ange gardien, un pas-céphale se sert du matos du céphale — on peut raisonnablement dire qu'il agit face au danger.

KIT D'ANGE GARDIEN

Un 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, narco-doses en quantité et un défibrillateur pour quand on en arrive là.

Un kit d'ange gardien complet est assez gros pour pouvoir tenir dans un le coffre d'une bagnole. Il peut contenir jusqu'à 6-réserve. Si on ne prend que le minimum, il peut contenir jusqu'à 4-réserve et il tient dans un gros sac à dos. Un kit de premiers soins peut compter comme un kit d'ange gardien, s'il est d'assez bonne qualité, mais il ne contient que jusqu'à 2-réserve, voire dans certains cas 0-réserve. Quel que soit le cas, quand le kit arrive en jeu, il est rempli à ras-bord.

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) :

- son état doit être stabilisé avant qu'on puisse le déplacer
 - même sous narcodose, il se débat : tu agis face au danger
 - il sera dans le gaz total pendant les prochaines 24 heures
 - le stabiliser te bouffe des ressources : dépense 1-réserve de plus
 - il doit rester alité sans rien faire du tout pendant toute une semaine au moins
 - il lui faut des soins constants et quelqu'un à son chevet pendant 36 heures
- Sur un échec il encaisse 1-dégât à la place.

Pour **réanimer un mort** (à 12:00, pas plus loin), dés+réserves dépensées. Sur 10+ tu le ramènes à 10:00. Sur 7-9 tu le ramènes à 11:00. Sur un échec, tu as fait tout ce que tu as pu pour lui mais il est quand même tout mort.

Pour **accélérer la guérison de quelqu'un à 3:00 ou 6:00**, pas de dés. Le patient choisit soit de passer quatre jours (3:00) ou toute une semaine (6:00) raide défoncé aux narcodoses, immobile mais aux anges, soit d'attendre que ça passe comme tout le monde.

Voir le chapitre sur les dégâts et les soins, p. 174, pour plus de détails.

MATOS DE CÉPHALE

- seringue à implant (toucher high-tech)
Après avoir touché quelqu'un, 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 permet de retenir 1 de plus pour les besoins d'une action de céphale.

- 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 recharge high-tech)
Explose comme une grenade rechargeable. 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.

MATOS DE LUXE

- 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, baumes. Les utiliser te donne +1sexy pour ton prochain jet.
- animal de compagnie (précieux vivant)
Choisis et précise.

VÉHICULES

Il n'y a qu'une seule action qui se sert des caracs de véhicules.

As du volant : quand tu tiens le volant...

... ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu agis face au danger.

... ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu prends quelque chose par la force.

... ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu agresses quelqu'un.

... ajoute l'apparence de ta bagnole à ton jet quand tu séduis ou manipules quelqu'un.

... ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu aides quelqu'un ou interfères avec lui.

... ajoute la faiblesse de ta bagnole au jet de ton adversaire quand on interfère avec toi.

Bagnoles

Choisis 1 profil :

- Puissance+2 apparence+1 1-armure faiblesse+1
- Puissance+2 apparence+2 0-armure faiblesse+1
- Puissance+1 apparence+2 1-armure faiblesse+1
- Puissance+2 apparence+1 2-armure faiblesse+2

Choisis un châssis : coupé, compact, berline, jeep, pick-up, van, semi, bus, limousine, ambulance, 4x4, tracteur, engin de chantier/utilitaire.

Choisis son ou ses point(s) fort(s) : rapide, robuste, agressive, cool, énorme, tout-terrain, nerveuse, fidèle, spacieuse, courageuse, facile d'entretien. Choisis-en autant que sa puissance.

Choisis son ou ses look(s) : élégante, vintage, comme neuve, puissante, luxe, flashy, musclée, hors du commun, mignonne, artisanale, gladiateur de la route, criarde. Choisis-en autant que son apparence.

Choisis son ou ses point(s) faible(s) : poussive, fragile, mal fichue, paresseuse, rigide, capricieuse, gourmande, pas fiable, bruyante, cancer des yeux. Choisis-en autant que sa faiblesse.

Bécanes

Elles ont toutes ce profil-là : puissance+1 apparence+1 1-armure faiblesse+1.

Points forts (choisis-en 1 ou 2) : rapide, robuste, agressive, solide, énorme, nerveuse.

Looks (choisis-en 1 ou 2) : profilée, vintage, tunée à mort, grondante, imposante, musclée, flashy, de luxe.

Points faibles (choisis-en 1) : lente, branlante, trop gourmande, trop légère, perd des pièces, manque de répondant, pas fiable.

Un joueur n'a besoin des caracs de sa bécane que dans un seul cas : son personnage a pris l'action as du volant.

Les descriptions de véhicules servent simplement d'inspiration pour ce que tu vas raconter. À toi de leur donner de l'importance dans tes actions et tes brouillages de piste.

Autres véhicules

Un machiniste avec un atelier adéquat peut bricoler des véhicules, disons, plus extrêmes que des bagnoles et des bécane, avec des caracs allant jusqu'à +3, un blindage pouvant aller jusqu'à 4-armure et que sais-je accroché dessus. Un passeur ou un biker + un machiniste et son garage, voilà une campagne fendarde.

Exemples

*Après quelques parties, Bran chope **collectionneur** pour son passeur. « Dis, je peux avoir une bagnole et une bécane à la place de deux bagnoles ? » Et la réponse est : bien sûr qu'il peut.*

Il se fabrique donc une bécane. Elle est rapide, robuste, vintage et pas fiable : puissance+1 apparence+1 1-armure faiblesse+1.

Et il se fabrique une bagnole. Un pick-up, tout-terrain, courageux et musclé mais mal fichu et bruyant : puissance+2 apparence+1 2-armure faiblesse+2.

ATELIER

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

Un atelier peut également contenir (a) une unité de soins intensifs, qui permet au personnage de bosser sur des gens en suivant les mêmes règles que celles pour bosser sur des choses et (b) un de tes outils ou une de tes créations servant d'antenne psychique puissante, ce qui donne à ton personnage accès aux **auspices** (voir les actions périphériques, p. 212).

Carna, Thuy et Pamming sont juste des suggestions. Si tu as déjà des PNJ qui conviennent, libre à toi de les recruter.

Utiliser un atelier

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 : « Okay, pas de problème, mais... » puis de 1 à 4 options 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 as réussi à obtenir ce que tu voulais. Le MC lui donnera des caracs, ou une valeur marchande, ou n'importe quoi qui va bien.

Pour les projets les plus simples, tu peux juste prendre une option, mais tu peux aussi en prendre deux et les lier avec un « ou ». « Okay, pas de problème mais tu vas avoir besoin d'un coup de main de la part de Marie ou tu vas devoir prendre de gros risques pendant tes expériences. »

En attacher quatre ensemble avec que des « et » rend le projet très, très difficile et si tu en es là, tu devrais peut-être simplement dire non. Pour des projets particulièrement difficiles mais réalisables malgré tout, quatre avec un « ou » quelque part devrait suffire : « Okay, pas de problème mais avant ça tu vas devoir comprendre comment marche l'isolateur de pulsations cérébrales, et après ça tu vas devoir bosser des mois dessus, sans compter qu'il te faudra l'aide de Marie ou sinon tu vas devoir démonter la cervelle de Ba pour récupérer des pièces. Mais je suis partant si tu l'es ! »

“Tu vas devoir ajouter ____ à ton atelier avant” c'est pour ce genre de cas où le machiniste a juste une décharge, des machines-outils et un champ d'essai mais qu'il veut sonder la cervelle de Ba ou que sais-je. « Okay, pas de problème, mais tu vas devoir ajouter un sondeur cérébral à ton atelier, avant. » Heureusement pour le personnage, ajouter un élément à son atelier n'est rien d'autre qu'un projet d'atelier : « Okay, pas de problème, tu peux ajouter un sondeur cérébral à ton atelier mais avant ça tu vas avoir besoin de l'aide de Marie et récupérer les composants nécessaires va te coûter une tétrachiée. »

Garde tes objectifs en tête quand tu choisis ces conditions, néanmoins. Ton boulot, c'est de rendre la fin du monde vraisemblable et de rendre la vie des personnages intéressante, pas de leur refuser ce qu'ils veulent ou ce dont ils ont besoin.

Quand on doit donner un profil de jeu aux créations du machiniste...

Si c'est une arme ou un appareil quelconque, choisis les mots-clés dans la liste correspondante et ajoute une action sur mesure si besoin est.

Si c'est un véhicule, donne-lui un profil. La puissance, la faiblesse et l'apparence peuvent monter jusqu'à +3 et le blindage peut donner jusqu'à 4-armure si les concepteurs se sont lâchés — sans compter ce qu'on a pu boulonner dessus. Donne-lui un châssis, des forces, des points faibles et des looks, et ne te limite pas à la liste disponible dans les livrets de biker et de passeur. Note ce qui te semble bon.

Si c'est quelque chose d'autre, tu vas sûrement devoir pondre une ou deux actions sur mesure pour rendre l'appareil fonctionnel. Pour plus de détails sur les actions sur mesure, voir le chapitre sur les perversités techniques, p. 274.

GANGS

MOTS-CLÉS DESCRIPTIFS DES GANGS

Tailles (mécanique) : quand deux gangs de tailles différentes se frittent, le plus petit inflige moins de dégâts que d'habitude au plus gros, mais le plus gros inflige plus de dégâts que d'habitude au plus petit. Chaque cran de différence vaut respectivement +1dégât et -1dégât. Les tailles, dans l'ordre croissant, sont : un type ou deux, un petit gang, un gang moyen, un gros gang (voir ces mots-clés.). Voir au chapitre sur les dégâts et les soins pour plus de détails, p. 170.

x-armure (1-armure, 2-armure, etc.) (mécanique) : quand le gang subit des dégâts, réduis les dégâts subis de x.

x-dégât (1-dégât, 2-dégât, etc.) (mécanique) : quand le gang inflige des dégâts, il en inflige autant que x.

Gros (mécanique, une taille) : le gang inflige +3dégâts à un type ou deux, +2dégâts à un petit gang, +1dégât à un gang moyen, et ses dégâts normaux à un autre gros gang.

Indiscipliné (inspiration) : le gang est divisé et ses factions ne s'apprécient pas beaucoup. Certains de ses membres sont plus ambitieux que loyaux. Sers-toi de ces factions et de ces salopards aux dents longues pour créer des menaces et fais-les agir selon leurs penchants de temps à autre. Pour plus de détails, voir au chapitre sur les fronts, p. 136.

Mobile (contrainte) : le gang peut se passer d'un point de chute. Plus précisément : les gangs dépourvus de ce mot-clé ont besoin d'un point de chute, d'où la contrainte.

Moyen (mécanique, une taille) : le gang inflige +2dégât à un type ou deux, +1dégât à un petit gang, ses dégâts normaux à un autre gang moyen, et -1dégât à un gros gang.

Petit (mécanique, une taille) : le gang inflige +1dégât à un type ou deux, ses dégâts normaux à un autre petit gang, -1dégât à un gang moyen et -2dégât à un gros gang.

Riche (inspiration) : quand il se repose, le gang a toujours un peu plus de thunes et de joujoux que les autres.

Sauvage (inspiration) : le gang combat de façon brutale, vicieuse et sans aucune pitié, discipline ni honneur. Pars du principe qu'ils pillent, violent (et mangent ?) les cadavres, et qu'ils arborent fièrement les trophées de leurs actes innommables.

Vulnérable : [type] (inspiration, contrainte) : quand les choses tournent à l'aigre pour le gang, c'est comme ça qu'il réagit. L'alpha peut tenter d'imposer sa volonté au gang pour passer outre, ou un commandant peut leur faire tenir bon face à leur vulnérabilité.

- **Capricieux** : si le temps ou le terrain n'est pas bon, le gang ne sortira pas ses bécanes.
- **Désertion** : si le gang perd une baston ou si son commandant ou son alpha pousse trop fort, ses membres se cassent un à un.
- **Maladie** : si l'alpha ou le commandant n'est pas aux petits soins, ils tombent malades, les pauvres chéris (sinon, on est d'accord, les maladies qu'on se chope à la fin du monde sont un brin plus graves qu'un rhume, j'aurais pas dû me moquer).
- **Obligation** : quelqu'un a de l'influence sur l'alpha ou le commandant et peut réquisitionner les services du gang. Choisis le pire moment possible pour le faire.

- **Panne** : si le gang n'a ni le temps ni les ressources pour les entretenir, ses bécane tombent en ruine et il perd sa force de frappe en déplacement.
- **Représailles** : quand le gang et son chef se laissent aller et soufflent un peu, leurs victimes et leurs ennemis en profitent pour en éliminer les membres un à un.

LE GANG D'UN BIKER

Mâle alpha : *quand tu essaies de forcer ton gang à faire ce que tu veux, dés+dur.*
Sur un 10+ les trois options. Sur 7-9 une au choix parmi les suivantes :

- *ils font ce que tu veux*
- *ça ne déclenche pas une dispute*
- *tu n'as pas à faire un exemple de l'un d'entre eux*

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

Par défaut, ton gang rassemble à peu près 15 bâtards enrégés, avec des armes et des armures de récupération et sans aucune discipline (2-dégât gang petit sauvage 1-armure). Ensuite choisis 2 avantages :

- Ton gang rassemble une trentaine de bâtards enrégés. Moyen au lieu de petit.
- Ton gang est bien armé. +1dégât.
- Ton gang est sort couvert. +1armure.
- Ton gang est discipliné. Efface sauvage.
- Ton gang aime la liberté et peut rafistoler et entretenir ses bécane sans avoir de base fixe. Il chope +mobile.
- Ton gang se débrouille tout seul et fait ses courses en pillant et en recyclant. Il chope +riche.

Enfin, choisis 1 problème :

- Les bécane de ton gang sont en sale état et on doit les rafistoler sans arrêt. Vulnérable : panne.
- Les bécane de ton gang sont classées 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 malsain. Vulnérable : maladie.

Laissez-moi vous présenter le gang d'un biker appelé Puant. Il se compose d'une grosse trentaine de bâtards disciplinés mais pas spécialement soudés. 2-dégât gang moyen 1-armure vulnérable : désertion.

LE GANG D'UN TAULIER

Commandement : quand ton gang combat pour toi, jette dés+dur. Sur 10+ retiens 3. Sur 7-9 retiens 1. Pendant le combat, dépense ce que tu as retenu, 1 pour 1, pour que ton gang :

- lance une attaque frontale
- tienne bon face à une attaque frontale
- organise un repli stratégique
- fasse preuve de clémence envers les perdants
- combatte et meure jusqu'au dernier

Sur un échec ton gang se retourne contre toi ou essaie de t'abandonner aux mains de tes adversaires.

Le gang d'un taulier fait partie de son domaine. Pour le créer et lui donner ses mots-clés, voir plus loin, à propos des domaines.

UN GANG TOUT NEUF

Quelques personnages peuvent se choper un gang tout neuf, avec mâle al-pha ou commandement en prime, en dépensant leurs points d'expérience. Quand ça se produit, utilise les règles suivantes :

Par défaut, ton gang se compose d'une grosse quinzaine de bâtards violents avec des armes et des armures de récup ou faites main (2-dégât gang petit 1-armure). Ensuite, choisis 2 avantages :

- Ton gang se compose d'une grosse trentaine de bâtards violents. Moyen au lieu de petit.
- Ton gang est bien armé. +1dégât.
- Ton gang est bien protégé. +1armure.
- Ton gang se débrouille tout seul et fait ses courses en pillant et en recyclant. Il chope +riche.

Et enfin, choisis 1 problème :

- Ton arsenal c'est de la daube. -1dégât.
- Ton gang se passe d'armures (ils sont totalement crétins ou quoi ?) -1armure.
- Ton gang est une bande de sales hyènes. +sauvage.
- Ton gang a une grosse dette envers quelqu'un de puissant. Vulnérable : obligation.
- Ton gang est crade et malsain. Vulnérable : maladie.
- Ton gang ne sait pas monter la garde et préfère boire et faire aller sa grande gueule. Vulnérable : représailles.

Laissez-moi vous présenter un gang tout neuf, celui de Keeler. Il se compose d'une trentaine de gros bâtards et se débrouille tout seul, mais il est incapable de monter la garde et préfère de loin boire et faire aller sa grande gueule : 2-dégât gang moyen 1-armure riche vulnérable : représailles.

GANGS ET FRONTS

Quand un membre du gang d'un personnage commence à se faire remarquer, suis les règles habituelles pour les PNJ et les fronts...

Quand un PNJ commence à devenir important ou amusant, note-le quelque part. Tu as trois possibilités.

Possibilité 1 : le PNJ représente une situation inédite, liée à une pénurie que tu n'as pas encore exploitée, et sous-entend plusieurs menaces liées. Dans ce cas, crée un nouveau front et note le PNJ comme l'une de ses menaces.

Possibilité 2 : le PNJ colle parfaitement à un front que tu as déjà préparé. Dans ce cas, note son nom sous une de ses menaces ou ajoute une nouvelle menace rien que pour lui.

Possibilité 3 : tu ne sais pas où le mettre. Sers-t'en comme nouvelle menace sur ton front domestique — le front qui sert pour toutes les menaces orphelines.

Extrait de la p. 146.

La plupart du temps, le gang d'un personnage trouvera sa place sur le front domestique, et ça sera des brutes d'un genre ou d'un autre. C'est une bonne question à poser au joueur, tiens : « Dis-moi Keeler, comment est-ce que tu vois tes gars, plus comme des gros bras, comme une meute de chasse ou comme des pillards ? » Le joueur de Keeler : « C'est tout ce que je peux choisir ? Il n'y a pas moyen d'avoir un gang loyal, droit et dévoué, comme des boy-scouts ? » Moi : « Oh, un peu comme une secte ? Ça marche. »

SE SERVIR DE SON GANG COMME D'UNE ARME

Quand un personnage tente une action agressive — il agresse quelqu'un, par exemple, ou tente de prendre quelque chose par la force — l'arme qu'il utilise détermine les dégâts qu'il inflige, et son armure détermine les dégâts qu'il subit. Pareil avec les gangs.

Si le perso prend quelque chose par la force, disons, et qu'il se sert de son gang pour le faire, c'est son gang qui inflige et subit les dégâts, selon sa taille et le nombre de ses adversaires. Par exemple :

Quelques parties avant, Keeler s'est trouvé un gang (2-dégât gang moyen 1-armure riche vulnérable : représailles) et a chopé mâle alpha. Elle se sert de son gang pour agresser III : « J'en ai ma claque des conneries de III. J'attrape Pluvier, Branleur, Clocher et Lapoigne et je défonce sa porte. On se met autour de son lit, avec des barres à mine et des masses. »

Le joueur de Keeler lance +dur et obtient 10+.

Si III décide de tenir tête à Keeler et d'encaisser, voici combien elle va prendre :

- 2-dégât, selon le profil du gang, pour ses barres à mine et ses masses ;
 - +1dégât pour la taille du gang contre celle de III (Keeler n'a pas embarqué tout son gang, donc il compte comme petit et pas moyen) ;
 - -rien du tout parce que III ne dort pas en armure ;
- pour un total de 3-dégât.

Si ça tourne à la baston, voici à quel point III peut faire mal :

- 2-dégât pour le pistolet qu'elle garde caché sous son oreiller ;
 - -1dégât pour sa taille contre celle du gang ;
 - -1dégât pour le 1-armure du gang ;
- pour un total de 0-dégât. Pas bon pour III.

Malgré tout, un gang n'est pas juste un canon scié ou une barre à mine, ce sont avant tout des gens. Rappelle-toi tes principes : donne un nom à tout le monde, rends tout le monde humain. Par exemple :

Keeler veut virer les gens à Hison du bunker où ils se sont enterrés. « Pluvier, prends Clocher, Lapoigne, et dix autres gars avec toi et déterre-moi ces trous du cul. »

Pluvier est genre : « Putain, quoi ? Treize des nôtres contre trente-cinq des leurs, et ils sont déjà barricadés ? T'as pété un câble ? »

« Pluvier ? Tout de suite. »

Keeler lance les dés+dur pour que le gang fasse ce qu'elle veut. Elle obtient 10+ et donc ils font ce qu'elle veut, ça ne déclenche pas une dispute et Pluvier n'a pas à servir d'exemple au gang.

« Nom de Dieu, patron. À plus, dis à Île que... Dis-lui "salut" de ma part. »

Et maintenant, Keeler lance les dés+dur pour prendre le bunker par la force. Elle n'est pas sur le terrain mais c'est quand même elle qui fait l'action, elle se sert juste de son gang pour le faire. Elle obtient 7-9. « Et merde. »

Je fais comme si je parlais dans une radio. « Patron, on est sur place mais... Merde, patron, ça pue du fion. Qu'est-ce qu'on fait ? »

Le joueur de Keeler fait le calcul en vitesse. Voici combien elle va faire subir :

- 2-dégât selon le profil du gang, pour ses armes ;
- -1dégât pour sa taille contre celle de ses ennemis (encore une fois, ce n'est pas tout son gang, donc il ne compte que comme un petit gang) ;
- -1dégât pour le bunker dans lequel le gang de Hison se trouve, qui compte pour 1-armure ;

pour un total de 0-dégât. Si elle décide d'infliger de terribles dégâts, on passe à 1-dégât.

Et voilà combien elle va prendre :

- 3-dégât pour le profil du gang de Hison ;
- +1dégât pour la taille du gang de Hison ;
- -1dégât pour l'armure de son gang ;

pour un total de 3-dégât... ce qui pue effectivement du fion.

Si elle décide de subir peu de dégâts, ça descend à 2-dégât, ce qui pue malgré tout.

Keeler doit choisir ses options pour la prise du bunker. Je n'aimerais pas être à sa place mais peu importe, c'était quand même très con comme idée.

« Patron ? Permission de foutre le camp là-tout-de-suite ? S'il vous plaît ! »

Pour résumer : un gang marche plus ou moins comme une arme et une armure, mais se compose de PNJ qui ont une personnalité, et ce sont eux qui encaissent les coups. Pour tous les petits détails sur ce qui se passe quand un gang encaisse des dégâts, va voir le chapitre sur les dégâts et les soins, p. 162.

SURPLUS ET BESOINS

Ces règles concernent les besoins et les surplus possédés par les domaines et les disciples.

MC, ton taf est toujours de prendre tout ça et de le rendre vraisemblable. Parle aux personnages, pas aux joueurs ; brouille les pistes ; donne des noms aux gens du domaine et aux disciples et sers-t'en. On n'annonce pas : « Ta secte tombe dans la sauvagerie. » On dit : « Pendant la nuit, Marsen a coupé la main de Jackaba à la machette parce qu'il veut garder le bébé de Jackaba pour lui tout seul. Jackaba est dans ta tente maintenant, avec le poignet qui pisse le sang, et il pleurniche comme un morveux. »

Croissance et désertion devraient toujours changer la population du domaine ou le nombre des disciples, vers le haut ou vers le bas, mais n'importe quoi d'autre peut changer ça également. Ajoute et retire des gens — 10 % ou moins de la population totale — quand tu le sens, souvent, et pas seulement en cas de surplus ou de besoin. Tu peux aussi ajouter et retirer plus de 10 % de la population quand tu le sens, mais garde ça pour les grandes occasions.

SURPLUS

Auspice : quand tes gens sont en surplus, tu as accès à l'action périphérique d'auspice. Voir p. 212 pour plus de détails.

Conseil : quand tes gens sont en surplus, tu as accès à l'action périphérique de conseil. Voir p. 212 pour plus de détails.

Croissance : quand tes gens sont en surplus, leur nombre croît. En général, pour chaque période de surplus, ils gagnent un nombre important de gens, pas trop important, genre 10-15 %.

Débauche : quand tes gens sont en surplus, ils font la fête, en privé ou en public.

Stone : quand tes gens sont en surplus, ils se défoncent à mort.

Troc (1-troc, -1troc, +1troc etc.) : quand ton domaine ou tes disciples sont en surplus, tu reçois autant de trocs à dépenser. C'est ta part personnelle de ce surplus.

Violence : quand tes gens sont en surplus, ils "fêtent ça" en semant la destruction et la violence.

BESOINS

Angoisse : quand tes gens sont dans le besoin, ils pètent un gros câble. Ils deviennent paranos, ils font des réserves, ils craignent pour leur survie.

Désertion : quand tes gens sont dans le besoin, ils te laissent tomber. Attends-toi à perdre 10-15 % de tes gens pour chaque période de besoin.

Désespoir : quand tes gens sont dans le besoin, ils sont prêts à tout pour s'assurer un avenir, jusqu'à se retourner l'un contre l'autre.

Famine : une famine, c'est comme la faim mais puissance mille. Il n'y a presque plus de bouffe ni d'eau, plus personne n'a assez pour survivre.

Faim : quand tes gens sont dans le besoin, ils n'ont plus assez à manger. Trouver de quoi manger devient leur premier souci.

Jugement : quand tes gens sont dans le besoin, ils se retournent contre toi et ils ne déconnent pas.

Maladie : quand tes gens sont dans le besoin, la santé du groupe se détériore.

Obligation : tu as des responsabilités envers quelqu'un d'important étranger à ton groupe, et elles réclament ton attention de façon pressante, alors que d'habitude tu n'as pas à t'en occuper.

Oisif : quand tes gens sont dans le besoin, ils ne savent plus quoi faire de leur temps. Ils s'occupent avec le premier truc qui leur semble amusant : fais-leur suivre leurs penchants de menace. Voir le chapitre sur les fronts, p. 136, pour plus de détails.

Représailles : tes victimes et tes adversaires trouvent le moyen de te tomber sur le râble et y vont aussi fort et méchamment qu'ils le peuvent.

Sauvagerie : quand tes gens sont dans le besoin, leur société s'écroule. Les conventions et les relations humaines se pourrissent. Ils deviennent des bêtes vicieuses et sauvages.

DISCIPLES ET DOMAINES

DISCIPLES

Offrande (prophète) : 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 un échec, ils sont dans le besoin. Si leur surplus comprend du troc, comme 1-troc ou 2-troc, c'est ta part.

De base, 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, ta famille, tes élèves, ta bande, ton équipe, 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 : +débauche.
- 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.

Ensuite choisis 2 problème:

- Tu as peu de disciples, moins d'une dizaine. Surplus : -1troc.
- Ce n'est pas vraiment tes disciples, tu les subis plus qu'autre chose. 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 : +stone.
- Tes disciples se foutent de la mode, des commodités et des conventions. Besoin : +maladie.
- Tes disciples se foutent de la loi, du calme, du bon sens et de la communauté. Surplus : +violence.
- Tes disciples sont pervers et décadents. Besoin : +sauvagerie.

Et voici les disciples d'un prophète appelé Poussière, qui parle au vent et au soleil du désert. C'est sa secte. Ils lui sont dévoués et ils forment une antenne psychique puissante, mais ils sont peu nombreux et se contrefoutent de la mode, du luxe et des conventions : fortune+1 surplus : 1-troc auspice besoin : faim maladie.

*Au début de la partie, quand Poussière fait son jet d'**offrande**, voici ce qui risque d'arriver...*

Sur 10+ Poussière obtient 1-troc et un auspice.

Sur 7-9 Poussière obtient 1-troc et un auspice, mais doit choisir entre la faim et la maladie.

Sur 6- Poussière n'obtient ni troc ni auspice, et ses suivants sont à la fois affamés et malades.

LE DOMAINE D'UN TAULIER

Richesse (taulier) : 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 partie. Sur 7-9 tu as ton surplus mais tu choisis 1-besoin. Sur un échec, ou si ton domaine est compromis ou ta mainmise vacillante, ton domaine est dans le besoin. La nature exacte de ton surplus et de ton besoin dépend de ton domaine, voir ci-dessous.

De base, ton domaine comprend :

- 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 gang d'une quarantaine de brutes (3-dégât gang moyen indiscipliné 1-armure).

Choisis 4 avantages :

- Tes sujets sont nombreux, 200-300 âmes. Surplus : +1troc, besoin : +1maladie.
- 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 un impôt 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 cent lieues. Surplus : +1troc, besoin : +oisif.
- 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 enceinte est grande, profonde et imposante, faite de pierre et d'acier. Ton gang chope +2armure quand il défend l'enceinte.

Ensuite 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 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.

Voici le domaine d'un taulier nommé Tonton. Le domaine est grand, pille les environs avec beaucoup de succès, possède un marché florissant et ses enceintes sont hautes, solides et puissantes. Dommage que la population soit crasseuse et malsaine et que son gang soit une meute de sales hyènes. Domaine : surplus : 3-troc besoin : faim représailles oisif sauvagerie. Gang : 3-dégât gang moyen indiscipliné 1-armure (3-armure quand il garde l'enceinte du domaine).

*Au début de la partie, quand Tonton fait son jet de **richesse**, voici ce qui risque d'arriver...*

Sur un 10+ Tonton obtient 3-troc pour cette partie.

Sur 7-9 Tonton obtient 3-troc pour cette partie, mais doit choisir entre la faim, les représailles, l'oisiveté ou la sauvagerie.

Sur un échec, Tonton n'obtient aucun troc mais sa population est victime de la faim et des représailles et sombre dans l'oisiveté et la sauvagerie totales.

UN PETIT DOMAINE

Plusieurs personnages peuvent obtenir un domaine et richesse en dépensant des points d'expérience. Quand ça se produit, utilise plutôt les règles suivantes, pas celles du taulier, et n'ajoute pas un gang à ce domaine.

De base, ton domaine comprend :

- 60-80 âmes ;
- pour les jobs, un mélange de récup', d'agriculture grossière et de quelques arrangements avec les gens autour (surplus : 1-troc, besoin : angoisse) ;
- un endroit plus ou moins calme ou un bâtiment où s'abriter.

Choisis 2 avantages :

- Ta population est un brin plus importante, autour de 100 âmes. Surplus : +1troc, besoin : faim.
- Ta population est minuscule, genre 20-25 âmes. Enlève besoin : angoisse.
- Pour les jobs, ajoute une usine. Surplus : +1troc, besoin : +oisif.
- Pour les jobs, ajoute un expert, un technicien, un artisan ou un commerçant doué et à l'activité florissante. Surplus : +1troc, besoin : +oisif.
- Pour les jobs, ajoute un marché noir florissant. Surplus : +1troc, besoin : +obligation.
- Ta population compte des recruteurs enthousiastes, motivés et efficaces. Surplus : +croissance.

Ensuite, choisis 1 problème :

- Ta population est crasseuse et malsaine. Besoin : +maladie.
- Ta population est feignante et défoncée. Besoin : +famine.
- Ta population est décadente et perverse. Surplus : +1troc, besoin : sauvagerie.
- Ton domaine paie sa protection. Surplus -1troc, besoin : +représailles.
- Tes gens dépendent de toi pour leurs moindres besoins. Besoin : +désespoir.

*Après quelques parties, Marie obtient un petit domaine et **richesse**. Elle a peu de gens, ils sont très prosélytes, et ils sont décadents et pervers. Surplus : 1-troc croissance besoin : sauvagerie.*

*Au début de la partie, quand Marie fait son jet de **richesse**, voici ce qui risque d'arriver...*

Sur 10+ Marie reçoit 1-troc pour cette partie et la population de son domaine augmente.

Sur 7-9 Marie reçoit 1-troc pour cette partie et la population de son domaine augmente, mais elle se comporte comme une bande de sauvages.

Sur un échec, Marie ne reçoit rien et la population n'augmente pas ; par contre, elle se comporte comme une bande de sauvages.

LES JOBS D'UN DOMAINE

Les jobs d'un domaine ne fonctionnent pas de la même façon que ceux d'un arrangeur. C'est l'affaire de la population du domaine, pas du personnage du joueur. Le succès ou l'échec des jobs d'un domaine est pris en compte dans le jet de richesse du personnage en charge.

ÉQUIPES ET JOBS

ÉQUIPE/CONTACTS

Ton équipe ou tes contacts peuvent être tous des personnages d'autres joueurs, tous des personnages du MC, ou un mélange des deux. Si tu emploies des personnages du MC, définis-en les gros traits avec son aide : des noms (Valjean, Jaim, Pé et Cramé par exemple) et une description en deux mots. Ils doivent savoir ce qu'ils font et servir à quelque chose dans les jobs que tu as choisis.

Tout comme les membres d'un gang, une fois qu'un PNJ membre de l'équipe ou qu'un contact prend un peu de profondeur, note-le quelque part comme une menace (généralement comme faisant partie du front domestique, mais parfois le PNJ colle à un "vrai" front et devrait en faire partie).

JOBS

Travail au noir : tu reçois 2-pause. Quand tu as du temps libre en jeu, ou entre deux sessions, décide combien de jobs tu prends parmi ceux disponibles. N'en prends pas plus que tes pauses. Dés+cool. Sur 10+ tous tes jobs font des bénéfices. Sur 7-9 au moins un de tes jobs fait des bénéfices : si tu en as pris plusieurs, un job provoque une catastrophe et les autres font du bénéf. Sur un échec, catastrophe pour tous. Les jobs dont tu ne t'occupes pas ne font ni bénéf, ni catastrophe. Chaque fois que tu reçois un nouveau job, tu reçois aussi +1pause.

Le travail au noir se déclenche quand on fait une pause dans le récit, et te fournit de bonnes inspirations pour plus tard.

Jobs lucratifs à l'écran

Bénéf : tu peux mettre le job sur la table au moment où il se termine, ou tout laisser hors-champ et résumer ça en quelques mots.

Catastrophe : tu peux mettre le job sur la table au moment où ça part en couille, ou tu peux résumer le pataquès en deux mots et mettre le nez du joueur dedans.

Ignoré : n'y pense pas. Un job lucratif laissé de côté ne compte pas.

Obligations à l'écran

Bénéf : tu peux choisir de mettre l'obligation sur la table au moment où le PJ termine de s'en occuper, ou la laisser passer sans un mot.

Catastrophe : tu devrais par principe la mettre sur la table au moment où ça part en couille.

Ignorée : une obligation ignorée c'est une opportunité, et tu devrais en profiter pour frapper fort et direct.

Quand le joueur annonce les jobs dont son personnage s'occupe, sois sûr qu'il te donne assez de détails dessus pour que tu saches quoi en faire. Si le joueur est genre : « Je sers d'intermédiaire », tombe-lui dessus avant qu'il ne lance les dés et demande-lui quel genre d'intermédiaire, pour quoi, entre qui et qui ? Si le joueur n'y avait pas réfléchi avant, c'est le moment de vous y mettre ensemble et de tracer les grandes lignes.

Une catastrophe sur un job fonctionne comme une action de MC : parle au personnage, pas au joueur, fais ton action mais brouille les pistes et ne prononce pas son nom.

Après le nom de chaque job, tu as (bénéf/catastrophe).

Jobs lucratifs

- Garde du corps (1-troc/grosse baston)
- Surveillance (1-troc/trompé)
- Pillage (1-troc/grosse baston)
- Patrouille (1-troc/renversé)
- Travail honnête (1-troc/appauvri)
- Tenir compagnie (1-troc/impliqué)
- Livraisons (1-troc/guet-apens)
- Infiltration (1-troc/découvert)
- Récupération (1-troc/appauvri)
- Intermédiaire (1-troc/mis au ban)
- Travail technique (1-troc/mis au ban)
- Baise (2-troc/impliqué)
- Défendre un domaine (2-troc/infiltré)
- Buter des gens (3-troc/grosse baston)

Appauvri : malgré un travail de forçat, l'équipe ne récolte rien ; le client ne peut pas payer, ou le marché s'est effondré, ou n'importe quoi — au final il n'y a pas une seule thune à se faire.

Découvert : l'équipe est mise à jour. C'est peut-être juste un indice, comme une porte entrouverte qu'ils auraient dû fermer ou une trace de pas dans la boue, ou alors c'est une vraie grosse alerte générale, avec les sirènes et les poursuites et tout.

Guet-apens : quelqu'un attend ton équipe sur le chemin ou à son arrivée, et compte bien te dévaliser.

Grosse baston : ça aurait dû être un job sans histoire mais au lieu de ça, l'équipe est coincée, piégée ou retenue par l'ennemi.

Impliqué : ça aurait dû rester purement professionnel, mais non, les sentiments s'en sont mêlées. Celles de l'équipe, du client, ou de quelqu'un lié au client (tu peux demander à l'arrangeur : « Ce sont tes sentiments ou bien ? »).

Infiltré : quelqu'un est entré et n'aurait pas dû. L'équipe s'en est peut-être rendu compte, ou peut-être pas.

Mis au ban : l'équipe a fait son travail mais un enculé leur a coupé l'herbe sous le pied et les a jetés dehors comme une vieille godasse. Les voilà sans une thune et avec leur produit sur les bras, sans personne à qui le vendre.

Renversé : l'équipe était censée calmer certaines personnes, et c'est raté. L'équipe perd le contrôle de la situation et ces certaines personnes s'en emparent.

Trompé : l'équipe a fait son travail et est persuadée que tout se passe bien et reste sous contrôle, mais en fait ce n'est vraiment, vraiment pas le cas.

Les obligations :

- **Chercher fortune** (tout roule pour toi/tu es dans la merde). **Ignorée** : ta vie reste terne, compliquée et insatisfaisante.
- **Chercher des réponses** (tu as une piste/tu es sur une fausse piste). **Ignorée** : le mystère s'épaissit, ou de nouvelles informations remettent en cause ce que tu tenais pour vrai jusqu'ici. Tu étais dans l'erreur.

- **Défendre son honneur** (tu tiens parole et tu gardes la face/tu dépasses les bornes). **Ignorée** : quelqu'un répand des calomnies à ton sujet, ou tu as fait un compromis ou l'autre — pas vraiment dépassé les bornes, mais presque — et ça te revient en pleine face. Pendant la partie, des rumeurs te concernant arrivent à tes oreilles, et les gens ne se comportent pas comme ils le devraient en ta présence.
- **Éviter quelqu'un** (tu as la paix/il te chope au mauvais moment). **Ignorée** : ils sont partout et cherchent après toi ; ça va pas être facile de leur échapper.
- **Payer ses dettes** (tu t'en tires/tu dois payer la note). **Ignorée** : tu es dans le rouge ; les créanciers viennent te trouver pendant la partie pour s'assurer que tu vas mettre de l'ordre dans tes paiements.
- **Protéger quelqu'un** (rien de grave ne lui arrive/il est cuit). **Ignorée** : quelque chose de grave lui arrive, ou va lui arriver sous peu et tu vas devoir t'en occuper en jeu.
- **Rendre [quelqu'un] heureux** (tu le rends heureux/tu as tout fait foirer). **Ignorée** : tu le déçois d'une façon ou d'une autre. Il t'en veut (ce job est le résultat de l'action spéciale de l'arrangeur).
- **Vengeance** (tu malmènes quelqu'un/tu te fais humilié). **Ignorée** : tu loupes une occasion de te venger. Ils se pavanent sous ton nez, ceux qui t'ont causé du tort ; tu les croises sans cesse et ils se portent bien. Sont-ils en train de se vanter ? De se moquer de toi dans ton dos ?

Wilson s'occupe des jobs suivants : travail honnête (1-troc/appauvri), livraisons (1-troc/guet-apens), intermédiaire (1-troc/mis au ban) et chercher fortune (tout roule pour toi/tu es dans la merde). Il a 2-pause.

Au début de la première partie, Wilson fait son jet de **travail au noir**. Il peut choisir jusqu'à deux jobs, parce qu'il a 2-pause. Il en choisit deux : intermédiaire et livraisons. Voici ce qu'il risque de se passer... Sur 10+ Wilson sert d'intermédiaire et fait ses livraisons. Il gagne 2-troc.

Sur 7-9 Wilson obtient une catastrophe sur un de ses jobs, et un bénéfice sur tout le reste (c'est-à-dire un job). Il choisit : 1-troc pour son travail d'intermédiaire, mais un guet-apens pour sa livraison ; ou 1-troc pour sa livraison, mais une mise au ban pour son travail d'intermédiaire.

Sur un échec, Wilson se fait prendre en embuscade pendant sa livraison et se fait jeter comme intermédiaire.

Wilson a décidé de ne pas s'occuper de son obligation, donc quoi qu'il arrive avec son jet, sa vie restera terne, compliquée et insatisfaisante.





67.

484



Les actions sur mesure pour agrémenter vos fronts et vos menaces, c'est bien gentil, mais la puissance des actions sur mesure dépasse de loin « si tu vas sur le territoire de Dremmer, dés+rusé pour repérer l'embuscade avant qu'elle te tombe dessus ».

CHANGER LA DYNAMIQUE

Voici une action sur mesure. Les gens qui découvrent le jeu demandent parfois qu'on ajoute quelque chose comme ça. Elle est générale : elle modifie potentiellement toutes les autres actions.

Les temps sont durs. *Chaque fois qu'un joueur lance les dés, le MC décide si l'action est normale, difficile ou vraiment difficile. Si c'est difficile, le joueur prend un -1 à son jet. Si c'est vraiment difficile, le joueur prend un -2 à son jet.*

Pendant les *playtests*, plusieurs groupes ont demandé cette action ou quelque chose de comparable. Tous ces groupes ont laissé tomber cette action après une seule partie. Ça n'ajoute rien d'amusant au jeu, mais par contre ça demande un effort supplémentaire pour faire la moindre action. C'est une action sur mesure tout ce qu'il y a de légal, néanmoins, et toi et ton groupe pouvez l'ajouter si ça vous chante, mais je ne m'attends pas à ce qu'elle reste.

Voici une action sur mesure qui y ressemble, tout aussi générale, mais qui au moins s'intéresse à qui fait quoi...

PERVERSITÉS TECHNIQUES

*Chaque fois qu'un personnage d'un joueur fait une action contre un PNJ **dans un domaine où le PNJ est efficace**, le PNJ peut interférer. Ça marche comme si le PNJ avait lancé les dés+Hx et obtenu un 10+ : le joueur prend un -2 à son jet.*

C'est à utiliser quand, genre, tu te bagarres avec Rolfball, qui a des poings gros comme des meules, ou quand c'est Grome qui t'attache à la table, et tout le monde sait que Grome est vraiment très fort pour attacher des gens à une table.

Ces deux actions-là sont à noter sur la fiche du front domestique, puisqu'elles ne dépendent pas d'une menace particulière.

Les actions sur mesure liées à une menace particulière sont bien entendu plus spécialisées...

*Si tu **te bagarres avec Rolfball** qui a des poings gros comme ta tête et que tu subis des dégâts, tu subis des dégâts assommants (perforants) en plus des dégâts normaux.*

Pour rappel, les dégâts assommants marchent ainsi : si tu chancelles tout étourdi et que tu ne fais rien d'autre, tout va bien ; si tu fais quoi que ce soit d'autre, tu agis face au danger.

Ou bien :

Si **Grome te met la main dessus**, il t'attache à une table et tu sais qu'il est foutrement bon pour ça. Si tu tentes de t'échapper, dés+dur. Sur une réussite, tu peux t'échapper mais ça te coûte. Sur 10+ 1 option au choix ; sur 7-9 2 options au choix parmi les suivantes :

- ça prend plus d'une heure et ça t'épuise. Tu encaisses des dégâts assommants (perforants)
- ça fait mal ; tu écorches tes bras et tes jambes à sang dans le processus. Tu subis 1-dégât (perforant)
- au final tu dois soudoyer Ipe, la sœur de Grome, pour qu'elle te file un coup de main. Ça te coûte 1-troc

Une action sur mesure peut être générale ou spécialisée, large ou spécifique. Note les plus générales sur ta fiche de front domestique.

Une action sur mesure peut être correcte mécaniquement mais n'amuser personne. Si c'est le cas, tu la jettes.

REEMPLIR LES BLANCS DU MONDE...

Voici deux actions sur mesure siamoises conçues par Johnstone Metzger, qui trouve que la façon dont le jeu traite la discrétion (« tu agis face au danger, et le danger c'est qu'on te repère ») laisse à désirer.

Quand tu **t'infiltries discrètement quelque part**, dés+cool. Sur 10+ les 2 options. Sur 7-9, 1 au choix :

- tu es dedans
- personne ne t'a repéré

Sur un échec, aucune option.

Quand tu **essaies de piquer quelque chose**, dés+cool. Sur 10+ les 2 options. Sur 7-9, 1 au choix :

- tu l'obtiens
- personne ne te soupçonne

Sur un échec, aucune option.

Et voici une poignée d'actions sur mesure par John Harper, qui trouve que le jeu ne reflète pas assez les pénuries d'une fin de monde.

Après une grosse bataille avec véhicules, flingues et tout, dés+rusé. Sur 10+ tu as économisé tes ressources, bravo. Sur 7-9 1 option au choix :

- tu commences à manquer sérieusement de carburant
- tu commences à manquer sérieusement de munitions
- ton matos a besoin d'un entretien, voire de réparations

Sur un échec, le MC fait son action comme d'habitude (ou choisit d'infliger les 3 options, ou de t'annoncer que t'es effectivement à court d'un des trois éléments).

Tant que ton gang ou tes disciples sont **complètement abrutis par leur vice de prédilection**, tu reçois +1 à tous les jets que tu fais contre eux.

Quand tu **pilles les ruines**, dés+rusé. Sur 10+ 2 options au choix et tu trouves du bric-à-brac valant 1-troc. Sur 7-9 1 option au choix et tu trouves du bric-à-brac valant 1-troc :

- tu le trouves sans trop de problèmes
- tu le trouves vite
- ce que tu trouves est précieux
- ce que tu trouves est high-tech

Invente des actions sur mesure périphériques pour donner vie à ta propre vision de la fin du monde.

... ET DES PERSONNAGES

Voici une action de personnage sur mesure par John Harper et Brandon Amancio. Drake, l'ex-passeur-devenu-chien de guerre joué par Brandon, venait de gagner sa 5ème expérience et Brandon voulait prendre une nouvelle action, mais il voulait vraiment une NOUVELLE action. Et donc :

Assassin : quand tu attaques ta cible en sortant d'une cachette ou en ayant préparé ton coup, tes dégâts sont perforants.

Et voici une action de personnage sur mesure par Ben Wray. Même genre de situation, mais avec un céphale appelé Dupont.

La chambre des plaisirs : tu t'es aménagé un petit coin quelque part — des dalles de béton froid, du matériel à faire peur — dans lequel tu peux étudier et procéder à des ajustements sur l'esprit des gens que tu y retiens captifs et sans défense. Utilise les règles d'atelier du machiniste pour ça.

Ces deux-là servent d'amélioration pour un personnage. Il se trouve que j'ignore si les joueurs ont coché une option dans leur livret pour les prendre, et si oui laquelle. Si tu inventes une action de personnage sur mesure comme celles-ci, gère ça comme ça te semble le plus logique.

Mais les actions de personnage sur mesure ne se limitent pas à des améliorations. En voici une que j'ai inventée pour Gabe, l'ange gardien d'Henry Lee. Gabe venait de soigner par imposition des mains pour la toute première fois, en tentant de sauver son amie Jessica — la machiniste — mais Henry a foiré son jet. Selon les règles, il venait d'ouvrir leurs deux cerveaux au maelström psychique, sans aucune préparation.

Et dans cette campagne-là, le maelström parlait uniquement d'amour.

« Bon, je ne vais pas te demander de tomber amoureux d'elle comme ça, j'ai dit. C'est ton choix. Mais... »

Âmes sœurs : à chaque fois que tu fais quelque chose qui place les intérêts de Jessica avant les tiens, coche une bulle d'expérience.

Gabe était déjà une sorte de chevalier servant, pas un cynique endurci, et donc il a sauté dedans à pieds joints.

Tu peux inventer des actions de personnage sur mesure pour un personnage joueur déjà existant.

Ces actions peuvent compter comme une amélioration ou pas, selon leur utilité dans la partie.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Voici quelques actions inventées pour de nouveaux types de personnages...

Tout le monde mange, même ce type : quand tu veux savoir quelque chose à propos de quelqu'un d'important (tu décides), dés+sexy. Sur une réussite tu peux poser des questions au MC. Sur 10+, 3 questions. Sur 7-9, 1 question parmi les suivantes :

- comment ça va ? Qu'est-ce qui se passe dans sa vie ?
- quelle personne (ou chose) préfère-t-il ?
- à qui accorde-t-il son intérêt ou sa confiance ?
- quand est-ce que je devrais m'attendre à le revoir ?
- comment pourrais-je l'atteindre, physiquement ou émotionnellement ?

J'ai juste besoin d'une raison : donne le nom d'une personne qui pourrait manger, boire ou ingérer d'une façon ou d'une autre quelque chose que tu as touché. Si c'est un PNJ, dés+dur ; un PJ, dés+Hx. Sur 10+ il l'avale, et il subira 4-dégât (perforants) à un moment pendant les prochaines 24h. Sur 7-9 c'est seulement 2-dégât (perforants). Sur un échec, une ou plusieurs personnes au choix du MC, incluant la victime désignée ou pas, subissent 3-dégât (perforants).

Rage de sang : chaque fois que tu encaisses des dégâts, dés+dégâts subis. Sur 10+ tu prends +1 continu tant que tu n'as pas soigné tes blessures. Sur 7-9 tu reçois +1 à ton prochain jet. Sur un échec, tu encaisses 1-dégât de plus ou tu prends -1 continu jusqu'à ce que tu soignes tes blessures, à ton choix. [par Ben Wray]

Revanchard : chaque fois qu'un autre joueur interfère avec toi, coche une bulle d'expérience. [par Ben Wray]

Ce n'est pas un meurtre, c'est de l'art : chaque fois que tu as du temps hors-champ, désigne un PNJ, explique en deux mots comment tu l'élimines, puis dés+cool. Sur 10+ ça se passe exactement comme tu l'as dit. Sur 7-9, 1 option au choix :

- Le PNJ est mort, mais tu n'as pas encore quitté les lieux. Tu es en quelque sorte dans des sales draps.
- Le PNJ est mort et tu as quitté les lieux, mais pour ça tu as également dû ____ (le MC te dira quoi).
- Tu as préféré laisser tomber. Tu te retrouves en lieu sûr, sans t'être fait remarquer, et tu n'as laissé aucune trace derrière toi.

Sur un échec, tu es pris sur le fait, complètement désarmé.

Quand tu inventes une action pour un nouveau personnage, mets ses points forts en évidence. N'essaie pas de protéger les autres personnages des effets de ses actions, et surtout pas les PNJ.

PRENDRE LE TRAIN EN ROUTE, METTRE LES CHOSSES EN PLACE

Voici une journée d'actions de mise en place. Elles viennent toutes d'une campagne pendant laquelle on a fait une pause de plusieurs semaines. La mémoire collective de la tablée était un brin embrumée et on avait perdu notre élan. Quand nous avons redémarré la table, j'ai donc distribué ces lettres. Elles font référence à des personnes et des événements déjà connus des joueurs.

Ma chère Keeler, pourrais-tu s'il-te-plaît lancer les dés+cool ? Sur 10+, 1 option au choix. Sur 7-9, 2 options au choix parmi les suivantes :

- ta migraine empire sérieusement
- tu as des absences, durant parfois des heures, et ce de plus en plus souvent
- tu as commencé à manger des trucs vraiment zarb

Sur un échec, j'en choisis deux à ta place.

Tendrement, ton MC.

Mon cher Lafferty, pourrais-tu s'il-te-plaît lancer les dés+rusé ? Sur 10+, 2 options au choix. Sur 7-9, 1 option au choix parmi les suivantes :

- tu as trouvé un remplacement efficace à Corwin maintenant qu'il a disparu
- tu as réussi à te dégoter une batterie pour l'hélicoptère et tu l'as là, dans sa boîte
- Scanner en sait toujours moins sur toi que tu en sais sur lui

Sur un échec, une option au choix quand même, mais pas celle sur Scanner.

Tendrement, ton MC.

Ma chère Rose, pourrais-tu s'il-te-plaît lancer les dés+dur ? Sur 10+, 1 option au choix. Sur 7-9, 2 options au choix parmi les suivantes :

- ta mère a envoyé des gens monter la garde autour de chez toi, et surveiller Keeler.
- Aitch a commencé à faire ce qu'Ell lui a demandé.
- tu dépends complètement de Gams pour tes légumes frais.

Sur un échec, ben oui, les trois options en même temps.

Tendrement, Ton MC.

Mon cher Vega, pourrais-tu s'il-te-plaît lancer les dés+dur ? Sur 10+, 1 option au choix. Sur 7-9, 2 options au choix parmi les suivantes :

- la bande à Rolfball a réussi à le faire sortir de son cachot, et il y a eu des dommages collatéraux
 - les premiers arrivants au marché prennent toutes les bonnes places. Ils les gardent pour les gens que Bouilloire aime bien. Tout le monde voudrait que Bouilloire l'aime bien
 - ton nouveau bras droit, Cola, vient d'être retrouvé assassiné dans tes quartiers
- Sur un échec, les 3 options, mouah ah ah.

Tendrement, ton MC.

Ça a marché du tonnerre. Ça nous a remis en mémoire ce qui s'était passé, et ça nous a plongé direct dans une partie où il se passait déjà plein de choses.

Tu peux aussi utiliser des actions sur mesure pour lancer une partie toute fraîche. En voici, tirées d'un scénario qui s'appelle Hatchet City : elles sont à distribuer avec les livrets de personnage...

Mon cher taulier,

Vas-y, prépare ton personnage, en suivant les règles de ton livret, à deux exceptions près : ton domaine s'appelle Hatchet City et ton gang ne peut pas être petit.

Tu es pris jusqu'aux genoux dans une guerre de gangs avec un seigneur de guerre rival qui s'appelle Ambregris. Ambregris règne sur ses ruines à quelques kilomètres de ton domaine, de l'autre côté du fleuve. Son gang n'est pas bien gros, mais compense en étant vicieux au possible. Tu as capturé au moins un de ses espions — une fille qui s'appelle Mitchi, et que vous avez repérée quand elle t'a poignardé.

Quand tu auras fini ton personnage, juste avant de commencer à jouer, je te demanderai comment ça va, avec Mitchi qui t'a poignardé et tout. Lance les dés+cool. Sur 10+ réponds-moi que ça va, tu as réussi à lui retirer sa lame avant qu'elle ne te fasse du mal. Sur 7-9 réponds-moi que ça va, elle t'a ouvert la main mais l'ange gardien t'a suturé la blessure et c'est rien de grave. Sur un échec, réponds-moi que sa lame t'a touché entre les côtes et que tu n'es pas bien sûr de comment ça va.

Je vais aussi te demander comment se passe ta guerre de gangs. Dés+dur. Sur une réussite, choisis ce qui est vrai dans la liste suivante. Sur 10+ 2, propositions au choix ; sur 7-9, 3 propositions au choix parmi les suivantes :

- Ta patrouille sur la frontière, de braves gars sous les ordres de ton ami Ba, est tombée sous les coups du gang d'Ambregris. Aucun survivant.*
- Ambregris s'est arrangé pour placer des bunkers fortifiés à portée de feu de ton domaine, et son gang vous harcèle dès que vous levez le nez.*
- Ambregris a pris le contrôle du fleuve et ne le lâche pas. Du coup, tu n'as plus accès au trafic fluvial, ni au commerce et à l'approvisionnement qui en découlent.*
- À part Mitchi, tu n'as aucune idée du nombre ni de l'identité des espions d'Ambregris présents dans ton domaine.*
- Ton ancien lieutenant, Dustwich, raconte à toute ta population qu'elle peut arranger les bidons avec Ambregris et sauver tout le monde, et que tu ne vas plus rester longtemps à ta place. Elle commence à avoir ses fans.*

Sur un échec, les 5 propositions sont vraies. Bonne chance, ducon.

Tendrement, ton MC.

Très cher céphale,

Vas-y, prépare ton personnage, en suivant les règles de ton livret.

Tu vis dans un domaine qui s'appelle Hatchet City. Hatchet City est en guerre contre un seigneur de guerre rival qui s'appelle Ambregris, et son gang est vicieux au possible. Tu as la garde de certains prisonniers de marque — une espionne présumée, un chef de gang adverse, peut-être d'autres. Encore plus remarquable, le maelström psychique semble s'être retourné contre Hatchet City.

Une fois que tu as terminé ton personnage, juste avant de commencer à jouer, je vais te demander ce que tu as découvert. Lance les dés+zarb. Sur un succès, pose-moi des questions de la liste suivante. Sur 10+, 3 questions ; sur 7-9, 2 questions :

- est-ce que Mitchi l'espionne travaille vraiment pour Ambregris ?*
- qu'est-ce qui rend les fanatiques aux ordres d'Ambregris si... motivés ?*
- à propos de qui ou de quoi le maelström est-il si remonté ?*
- quelles sont les autres personnes impliquées dans cette histoire de maelström ?*

Sur un échec, deux questions quand même, mais tu es également impliqué dans cette histoire de maelström.

De plus, je te parlerai de quelques PNJ, et je te citerai leurs noms. Réponds au moins à 3 questions dans la liste suivante :

- *lequel est amoureux de toi ?*
- *lequel est sous ton contrôle ?*
- *lequel vas-tu assassiner ?*
- *duquel es-tu tombé amoureux ?*

Tendrement, le MC.

Le scénario contient également des actions de mise en place comme celles-ci pour un ange gardien, un envoûteur, et un bourrin (chien de guerre, biker ou beauté fatale).

Les actions sur mesure peuvent couvrir une grande échelle, une situation précise, une personne seule voire être à usage unique.

JOUER AVEC LA FORME

Voici une action périphérique sur mesure particulièrement intéressante...

*Quand tu **déclares rétroactivement que tu avais préparé quelque chose**, dés+rusé. Sur 10+ c'est en effet le cas. Sur 7-9 tu avais effectivement préparé quelque chose, mais là maintenant le MC peut déclarer que quelque chose cloche ou retarde l'affaire. Sur un échec, tu avais effectivement préparé un truc, mais depuis, trop de choses se sont passées sans que tu les aies vues venir pour que ça marche.*

À sortir quand les joueurs balancent des trucs par surprise, genre : « Dis, Rolfball, tu vois le point rouge sur ta poitrine ? C'est le sniper qui est venu avec moi » ou « Oh, bien sûr que j'ai fait le plein avant de revenir à Hatchet City ». Cette action te permet, en tant que MC, de suivre le mouvement sans nécessairement donner au joueur ce qu'il demande. Parfois tu diras : « Wow, en effet ! Un sniper ! » et parfois tu diras : « Ah oui, en parlant de ça : tu attends ce point rouge depuis un petit moment et il n'est nulle part. Tu fais quoi ? »

Il n'est pas aberrant d'avoir une action qui se déclenche selon ce qui se passe chez les joueurs et pas chez les personnages, comme le fait celle-ci. Après tout, la fortune d'un taulier — “au début de la partie” — fait pareil sans poser de problème. Par contre, vous remarquerez que cette action risque de changer de façon subtile la dynamique autour de la table.

C'est léger mais ça pèse lourd : les joueurs seront un peu moins obligés de regarder où leurs personnages vont sauter, et en tant que MC, tu vas devoir revoir tes plans un peu plus souvent. Ce n'est pas au goût de toutes les tables d'**Apocalypse World**.

Lancer les dés+rusé c'est pas mal, mais voici une variante...

*Quand tu **déclares rétroactivement que tu avais préparé quelque chose**, dés+troc dépensé...*

Faire le jet avec du troc, ça signifie démocratiser l'accès à cette action — tout le monde n'a pas rusé+2, mais tout le monde peut trouver et dépenser 1- ou 2-troc — et ça rend l'action plus mordante, plus cynique. Tu peux jouer rétroactivement parce que tu as de la thune, pas parce que tu es le plus malin.

Encore plus schtarbé...

*Quand tu **déclares rétroactivement que tu avais préparé quelque chose**, dés+Hx...*

D'un coup, en savoir long sur quelqu'un t'aide non seulement à modifier ses jets de dés, en bien ou en mal, mais également à l'aider ou à interférer avec ses plans de cette façon-là, d'une façon rétroactive, et du lourd, genre j'ai-amené-un-sniper ou j'ai-pensé-à-faire-le-plein. Une façon intéressante de se servir de l'Hx, non ?

Mais ça laisse un vide — les PNJ. Voici une action sur mesure qui ajoute une option quand on cerne quelqu'un...

*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 interagis avec lui, dépense 1 de ce que tu retiens pour poser une des questions suivantes à son joueur :*

- *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 ___ ?*

Si tu cernes un PNJ, sur un 10+ tu peux également :

- *noter Hx=0 avec lui, si tu n'as pas encore d'Hx avec lui*
- *ajouter +1 à l'Hx que tu as avec lui, si tu en as (max. Hx+3)*

Voilà, maintenant les PJ ont de l'Hx avec les PNJ. Prévois des feuilles de brouillon !

Ça change encore un peu plus la dynamique du jeu, subtilement mais profondément. À partir de maintenant, les personnages des joueurs peuvent prendre leurs précautions rétroactivement, et les joueurs peuvent s'attacher aux PNJ de façon mécanique. Les effets subtils de ces deux changements élargissent, allons-nous dire, le terrain de jeu : vers le passé et hors-champ, autour des PNJ. C'est en train de transformer le jeu en quelque chose de basé sur, mais qui n'est plus à proprement parler, **Apocalypse World**.

Une action sur mesure peut remplacer ou modifier une action existante.

Une action sur mesure peut faire référence aux actions d'un personnage, d'un joueur, ou les deux.

Une action sur mesure peut ajouter et utiliser de nouvelles caracs.

Une action sur mesure peut changer la dynamique du jeu de façon subtile. Fais bien attention.

MÊME PAS APOCALYPSE WORLD

Donc, on disait basé sur **Apocalypse World**, mais un autre jeu ? Putain oui. Voici une action de mise en place pondue par Ben Wray, pour un jeu de zombies basé sur **Apocalypse World**...

*Si tu **es le chef**, dés+dur. À quel point es-tu prêt à accepter des membres sensibles dans ton équipe ? Sur 10+, 1 option au choix. Sur 7-9, 2 options au choix. Sur un échec, les 4 options automatiquement, espèce de bonne poire.*

- Une femme enceinte.
 - Un couple d'amoureux transis, totalement incapables de réfléchir calmement quand l'autre est en danger.
 - Un trou du cul qui te la mettrait profond si ça pouvait sauver ses miches.
 - Quelqu'un qui cache la plus petite des morsures. Tu ne sais pas qui.
- Pour chaque choix en plus de ceux que tu dois prendre, tout le monde dans l'équipe coche une bulle d'expérience.*

Voici une action de base pour un jeu de fantasy celtisant auquel je pense...

*Quand tu **prends part au conseil**, lance +bon. Sur 10+ retiens 3. Sur 7-9 retiens 2. Dès que quelqu'un propose une marche à suivre, dépense 1 de ce que tu retiens et choisis 1 option :*

- ajoute +1 à cette marche à suivre
- retire -1 à cette marche à suivre

À la fin du conseil, une marche à suivre ne peut pas avoir plus de +4 ou moins de -4, ne tenez donc pas compte de ce qui dépasse.

*Quand tu **suis une marche à suivre**, tu peux dépenser 1 de son bonus pour avoir un +1 à un jet.*

Voici deux actions de base pondues par Matt Wilson, pour un jeu d'aventures spatiales basé sur **Apocalypse World**...

Embobiner ou impressionner quelqu'un

Embobiner quelqu'un prend du temps. Les gens et les extraterrestres importants ne sont pas du genre à avoir la confiance facile. Dés+suave.

Sur 10+ tu gagnes +1rapport avec lui à la fin de la conversation.

Sur 7-9 tu gagnes +1rapport avec lui à la fin de la conversation, mais tu attires l'attention de ses ennemis.

Sur 6- le MC fait une action appropriée.

Faire jouer une faveur

Lorsque tu accumules des rapports avec un PNJ, tu peux les dépenser pour obtenir une faveur de leur part. Quand tu demandes une faveur, dés+rapport.

Sur 10+ le PNJ rend la faveur, no problemo.

Sur 7-9 le PNJ rend la faveur, et le MC choisit une option :

- *Le PNJ est ennuyé et demande +1faveur par rapport à d'habitude.*
- *Le PNJ ne peut pas rendre le service tout de suite à cause d'un problème quelconque.*

Sur 6- le MC fait une action appropriée.

Voici une poignée d'actions de personnage pondues par Tony Dowler, pour un jeu d'exploration de donjons basé sur **Apocalypse World...**

Mage : lancer un sort (intelligence)

La magie arcane tire son pouvoir des formules, des rituels et de l'énergie qu'un sorcier utilise. Sur 7-9 le joueur choisit 1 optio ; sur 10+ le joueur choisit 2 options parmi les suivantes :

- *Le sort n'est pas oublié.*
- *Le sort a un effet puissant (résultat maximum aux dés).*
- *Le sort a une zone d'effet étendue (doublez la portée, la durée ou le nombre de cibles).*
- *Le sort ne part pas de travers.*

Ranger : pister (sagesse)

Le ranger peut retenir et dépenser tant qu'il continue à pister sa cible. Tant que le ranger retient quelque chose, il ne peut pas tomber dans une embuscade ni perdre la piste (mais il devra peut-être dépenser ce qu'il retient pour ne pas la perdre).

Sur 7-9 le joueur retient 2. Sur 10+ le joueur retient 3.

Tant qu'il suit la piste, le joueur peut dépenser 1 de ce qu'il retient et choisir 1 option parmi les suivantes :

- *suivre la trace de la créature jusqu'à ce que la direction ou le moyen de transport change*
- *recevoir une impression de la cible aussi précise que si le ranger l'apercevait à une distance de quelques mètres*
- *déterminer quelle direction la créature a prise quand elle a changé de moyen de transport, tenté d'échapper au ranger ou changé drastiquement de direction*

Clerc : vade retro

Le clerc peut agresser un mort-vivant avec sa sagesse à la place de sa force (ça s'appelle « tourner les morts »). Les dégâts associés sont égaux à 2d6 par niveau du clerc et peuvent être répartis librement par le clerc entre les morts-vivants ciblés.

Voici quelques actions de base pondues par John Harper, pour un jeu de parkour basé sur **Apocalypse World** sur lequel il bosse...

Quand tu **traverses en parkour**, dés+rapide. Sur une réussite, tu prends de l'élan. Sur 10+, 3-élan. Sur 7-9, 1-élan. Tant que tu es en train de courir, dépense 1-élan pour :

- éviter des dégâts
- franchir un obstacle
- utiliser ta vitesse et ton inertie pour obtenir +1 au prochain jet
- maintenir ta vitesse et ton inertie malgré les circonstances
- faire moins de bruit

Quand tu arrêtes de courir, tu perds tout ton élan.

Quand tu **tires la bourre**, dés+rapide. Sur 10+ tu prends de la distance ou tu grignotes du terrain. Sur 7-9 tu prends de la distance ou tu grignotes du terrain, mais tu dois garder ton calme ou te dépasser, selon les circonstances. Sur un échec, tu perds de la distance ou tu restes en arrière, et le MC fera une action directe, comme d'habitude.

Quand tu **es fatigué mais que tu cherches à te dépasser**, dés+bourrin. Sur 10+ tu es un peu essoufflé mais tu continues. Sur 7-9 tu fais une courte pause maintenant ou tu subis -1 continu jusqu'à ce que tu le fasses.

Quand tu **deviens violent**, dés+bourrin. Sur une réussite, tu infliges des dégâts (comme établi), tu fais du bruit, tu dépenses ton énergie, tu arrêtes d'avancer et tu dois récupérer avant d'agir à nouveau. De plus, sur un 10+ choisis 1 option :

- tu infliges de terribles dégâts
- tu infliges des dégâts à toutes les cibles de ton choix qui sont à portée de ton arme
- tu subis peu de dégâts en retour
- tu récupères rapidement et tu peux agir à nouveau tout de suite
- tu conserves ton énergie

De la bonne balle.

Inventer un nouveau jeu basé sur Apocalypse World, ça consiste à inventer des actions sur mesure. Les personnages, les caracs, le matos et tout le reste sont au service des actions du jeu.

STRUCTURE D'UNE ACTION

Jetons un rapide coup d'œil à la structure d'une action d'**Apocalypse World**. Toutes les actions sont construites sur le canevas « quand__, alors__ ». Par exemple...

Agir face au danger [base]

Quand tu cherches à accomplir quelque chose malgré un danger imminent ou que tu baisses la tête pour éviter les emmerdes, **alors** lance dés+cool.

Sur 10+ tu y arrives.

Sur 7-9 tu cafouilles, tu hésites ou tu lambines : le MC peut te proposer une issue foireuse, un choix difficile ou un prix à payer.

Sur un échec le MC peut faire une action aussi méchante et directe qu'il le veut.

QUAND...

Quand le personnage fait quelque chose. Exemples : *agresser* [base], *les choses me parlent* [machiniste], *faire tourner les têtes* [envoûteur].

Quand le personnage fait quelque chose, et selon les circonstances. Exemples : *agir face au danger* [base], *sonde cérébrale en profondeur* [céphale], *travail au noir* [arrangeur].

Les circonstances peuvent être dans l'univers de jeu (sonde cérébrale en profondeur dit "quand tu as le temps et un peu d'intimité avec quelqu'un"), dans le monde réel autour de la table (travail au noir dit "quand tu as du temps libre en jeu, ou entre deux parties"), ou les deux.

Selon les circonstances, pas besoin de faire quoi que ce soit. Exemples : *fin de partie* [base], *la mort en face* [ange gardien], *richesse* [taulier].

Pareil, les circonstances peuvent se produire dans l'univers de jeu (la mort en face dit "chaque fois que quelqu'un meurt sous tes soins"), dans le monde réel autour de la table (Richesse dit "au début de chaque partie"), ou les deux.

Quand le personnage se sert d'un truc. Exemples : *auspice* [périphérique], *kit d'ange gardien* [périphérique], *atelier* [périphérique], *lunettes, produits de beauté* [périphérique].

À partir de maintenant. Exemples : *impitoyable* [beauté fatale], *NE PAS FAIRE CHIER* [chien de guerre], *complètement fondu* [prophète].

Là tout de suite, puis fini. Exemples : *infirmerie* [ange gardien], *j'ai laissé mon tank au garage* [passeur], *la réalité perd des pièces* [machiniste].

ALORS . . .

Lancer les dés. Exemples : *séduire ou manipuler* [base], quand tu subis des dégâts [périphérique], *offrandes* [prophète]. Précise les résultats sur 10+ (franche réussite), 7-9 (réussite mitigée) et 6- (échec) ; ou 12+ (réussite exceptionnelle), 10-11 (franche réussite), 7-9 (réussite mitigée) et échec.

Substituer une carac. Exemple : *transfixion sexuelle aberrante* [céphale], *inspire la confiance* [arrangeur], *intense à faire peur* [machiniste].

Substituer ou déclencher une autre action. Exemple : *séduire ou manipuler* (un autre PJ, s'il refuse) [base], *donne 1-troc à quelqu'un* [périphérique], *murmure par projection cérébrale* [céphale], *les choses me parlent* (sur un échec) [machiniste], *hypnotique* (un autre PJ) [envoûteur].

Activer les mots-clés d'un truc. Exemples : *richesse* [taulier], *offrandes* [prophète], *travail au noir* [arrangeur].

Changer une carac, une coche, un équipement, un mot-clé, etc. Exemples : *fin de partie* [base], *réflexes improbables* [beauté fatale], *putain de voleurs* [biker], *collectionneur* [passeur], *gros malade* [chien de guerre], *la réalité perd des pièces* [machiniste].

Infliger des dégâts. Exemples : *agresser* [base], *impitoyable* [beauté fatale], *marionnettiste cérébral* [céphale].

Soigner des dégâts. Exemples : *kit d'ange gardien* [périphérique], *imposition des mains* [ange gardien].

Modifier un jet ou des jets. Exemples : *évaluer ses options* [base], *aider ou interférer* [base], *instinct sans faille* [beauté fatale], *as du volant* [passeur], *réputation* [arrangeur].

Choisir des options. Exemples : *prendre par la force* [base], *faire son marché* [périphérique], *auspice* [périphérique], *mâle alpha* [biker], *travail au noir* (sur 7-9) [arrangeur].

Retenir et dépenser. Exemples : *cerner quelqu'un* [base], *frénésie* [prophète], *comme un pressentiment* [machiniste], *hypnotique* [envoûteur].

Questions-réponses. Exemples : *cerner quelqu'un* [base], *ouvrir son cerveau au maelström psychique* [base], *sonde cérébrale en profondeur* [céphale].

Modifier directement les circonstances. Exemples : *agir face au danger* [base], *prendre par la force* [base], *mortel et sexy* [beauté fatale], *mâle alpha* [biker], *réputation* [arrangeur], *perdu* [envoûteur].

Cocher une bulle d'expérience. Exemples : *séduire ou manipuler* (un autre PJ) [base], *fin de partie* [base], *conseil* [périphérique], *toujours raison* [machiniste].

Demander des détails précis. Exemples : *séduire ou manipuler* (annonce ce que tu veux qu'il fasse) [base], *fin de partie* (désigne un autre PJ) [base], *marionnettiste cérébral* (implante un ordre dans son esprit) [céphale], *allez tous vous faire foutre* (désigne ton échappatoire) [chien de guerre], *de l'art et de la grâce* (désigne un PNJ) [envoûteur].

NOTES ET ANALYSES

Une action un brin compliquée empile généralement plusieurs de ces options, selon le résultat du jet ou les choix des joueurs. Par exemple...

Marionnettiste cérébral [céphale]

Quand tu as le temps et un peu d'intimité avec quelqu'un [selon les circonstances]

Et que tu implantes un ordre dans son esprit [le personnage fait quelque chose],

Alors dés +zarb [lancer les dés].

Sur un 10+ retiens 3 [retenir et dépenser].

Sur un 7-9 retiens 1 [retenir et dépenser].

Et quand tu veux, quelles que soient les circonstances, tu peux dépenser ce que tu as retenu, 1 pour 1 [retenir et dépenser]

Pour [choisir ses options] :

- infliger 1-dégât perforant [infliger des dégâts] ;
- qu'il obtienne -1 là tout de suite [modifier un ou plusieurs jets].

Ou alors quand il exécute ton ordre [le personnage fait quelque chose (dans le cas d'un PJ) ou selon les circonstances (pour un PNJ)],

Alors ça annule tout ce que tu retiens [retenir et dépenser].

Sur un échec tu infliges 1-dégât perforant à ta cible et tu n'y gagnes rien [infliger des dégâts].

Je ne suis pas sûr que décomposer tes propres actions sur mesure de cette façon soit vraiment indispensable, cela dit, mais si ça peut t'aider à comprendre comment il marche, vas-y. Personnellement, je m'en passe.

Une action de personnage peut aussi demander l'avis de plusieurs joueurs différents. Par exemple...

Réputation [arrangeur]

Quand tu rencontres quelqu'un d'important (tu décides) [le joueur décide],

Alors dés+cool.

Sur une réussite il a entendu parler de toi, et tu décides de ce qu'il a entendu [le joueur décide],

Et le MC le fera réagir en conséquence [le MC décide].

Sur 10+ tu reçois +1 au prochain jet quand tu as affaire à lui.

Sur un échec il a entendu parler de toi, mais le MC décide de ce qu'il a entendu dire [le MC décide].

Certaines actions permettent à un PJ d'attaquer ou d'influencer directement un autre PJ : dans ce cas, c'est important de partager équitablement les décisions entre les joueurs. C'est d'autant plus important de donner à la victime un moyen d'influencer le résultat ou des décisions à prendre quand l'attaquant gagne...

Séduire ou manipuler [base]

Quand tu tentes de séduire ou de manipuler quelqu'un,

Alors dés+sexy.

Avec un PNJ :

Sur une réussite il te demande de promettre quelque chose d'abord [le MC décide],

Et il le fait si tu promets [le joueur décide].

Sur 7-9 il veut d'abord une preuve concrète [le MC décide],

Et il s'exécute si tu la lui donnes [le joueur décide].

Avec un PJ :

Sur 10+ les deux options.

Sur 7-9 une option au choix [l'attaquant décide] :

- S'il le fait, il coche une bulle d'expérience [le défenseur décide].
- S'il refuse, il agit face au danger [le défenseur décide].

Sur un échec le MC fait une action aussi méchante et directe qu'il le veut [le MC décide].

Si tu passes les actions en revue, tu remarqueras ce genre de schéma encore et encore. Laisse la victime, le perdant, le défenseur choisir. Personne ne devrait gagner et gagner, et personne ne devrait perdre et rester sur le banc.





67.

484



CITATIONS

Graham Walmsley, Mikael Honkala, Shreyas Sampat.

EXEMPLES D' ACTIONS SUR MESURE

Ben Wray, John Harper, Johnstone Metzger, Matt Wilson, Tony Dowler.
Les exemples ont été utilisés avec leur aimable permission.

DÉVELOPPEMENT

Elizabeth Shoemaker, Emily Care Boss, Jodi Levine, Joshua A.C. Newman,
Julia Bond Ellingboe, Meguey Baker, Rob Bohl, Shreyas Sampat, Tony Page.

TESTEURS

Adam Koebel, Alex Dunning, Alex Mitchell, Andrzej Jasinski, Ben Wray,
Brandon Amancio, Brendan Adkins, Brian Madore, Bryn Boese, Charles
Perez, Chris Hannegan, Chris Goodwin, Conrad K, Crystal Ben-Ezra, Daniel
Wood, Daumantas Lipskis, Dave, Dylan Boates, Elizabeth Shoemaker,
Emi Brown, Enrique De Jesus, Eric Hanson, Gabrielle Ben-Ezra, Geoffrey
Beabout, Graham Walmsley, Grzegorz Osik, Guy Millner, Hans Otterson,
Harry Lee, Jackson Tegu, Jan Laszczak, Jason Petrasko, Joe Budinich,
Joe McDonald, Joel Shempert, John Aegard, John Harper, John Kelly,
Johnstone Metzger, Jon Bogart, Jonathan Walton, Julian Michaels,
Juliusz Doboszewski, Karina Graj, Karolina Lukasik, Keith Blocker, Keith
Sears, Konrad Filipowicz, Kukka Vennamo, Lluís Casanovas, Mikael
Honkala, Morgan Priestnall, Noah Bogart, Ola Samonek, Paolo Robino,
Pasi Laitakari, Paul Riddle, Ralph Mazza, Raquel Mutton, Ryan Dunleavy,

LUDOGRAPHIE

Ryu, Sabrina Sobczyk, Sage LaTorra, Sam Hawken, Sarah Mongiat, Sean Byrd, Seth Ben-Ezra, Shannon Riddle, Shaun Wittenburg, Shreyas Sampat, Simon Gough, Simon "Beastmaster" Rogers, Steve Dempsey, Thomas Lawrence, Tim Ralphs, Timo Newton, Todd Fuist, Tony Dowler, Tuomas Lähdeoja, Twyla Campbell, William Burke, Zach Greenvoss, Zachary Cramer.

Je suis désolé si j'ai oublié votre nom. Envoyez-moi un message et je vous ajouterai dans les futures impressions.

INSPIRATIONS LUDIQUES

3:16, Gregor Hutton
Ars Magica, Lion Rampant
Bacchanal, Paul Czege
The Burning Wheel, Luke Crane
The Mountain Witch, Timothy Kleinert
Mouse Guard, Luke Crane
Primetime Adventures, Matt Wilson
The Shadow of Yesterday, Clinton R. Nixon
Sorcerer ; Sorcerer's Soul ; Sex & Sorcery, Ron Edwards
Spione, Ron Edwards
Talislanta, Bard Games
Trollbabe, Ron Edwards
XXXXtreme Street Luge, Ben Lehman

- Les actions de personnages s'inspirent des secrets de *The Shadow of Yesterday* par Clinton R. Nixon.
- Les stats cochées fonctionnent de manière similaire aux « keys » du même jeu. Elles suivent aussi la mécanique du « fan mail » de *Primetime Adventures* par Matt Wilson.
- Les Hx s'inspirent des règles de « confiance » de *The Mountain Witch* par Timothy Kleinart.
- Les enjeux majeurs sont tirés de *Trollbabe*, par Ron Edwards.
- Les compteurs de menaces s'inspirent des « bangs » de *Sorcerer*, par Ron Edwards.
- Les règles de domaine (et le reste) s'inspirent de la création des alliances dans *Ars Magica* (2ème édition) édité par Lion Rampant.
- Les actions de coucherie s'inspirent de *Sex & Sorcerer* par Ron Edwards.
- Les livrets de personnage s'inspirent de *XXXXtreme Street Luge* par Ben Lehman (le jeu qui contient une règle spéciale si Vin Diesel y joue).
- « Annonce les conséquences possibles et redemande » et « Offre-leur une opportunité, avec ou sans prix à payer » s'inspirent en partie de *Taxi Service on Al Amarja* par Jonathan Tweet.
- La conception du jeu suit *Narrativism: Story Now* par Ron Edwards.

Ressources en ligne :

The Forge (indie-rpgs.com)

The Game Design Studio (glyphpress.com/talk/forum/)

Story Games (story-games.com)

Barf Forth Apocalyptica (apocalypse-world.com)

La Boite à Heuhh (www.bah-editions.fr)

Livre, illustrations, aide à la conception et inspiration :

Ben Lehman, Bret Gillan, Christopher Kubasik, Elizabeth Shoemaker, Jason Morningstar, John Harper, Joshua A.C. Newman, Keith Senkowski, Matt Wilson, Simon Carrier.

Sean M. : « Mon expérience avec le porno, c'est que l'opinion des gens sur le sexe craint. Du coup faire un film là-dessus craint tout autant. À moins que vous ne soyez couvert de boue et que vous portiez un masque à gaz sur la tronche. Et là, vous allez vous amuser comme pas possible, voire même gagner quelques copecs. »

Merci à tous !

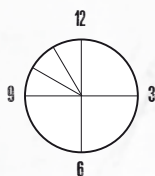
INSPIRATIONS MÉDIATIQUES

Je vous recommande certaines des œuvres ci-dessous avec enthousiasme, d'autres de manière plus réservée et quelques unes pas du tout, du tout.

Vous savez comment ça va.

L'Armée des 12 singes (1995)
28 jours après (2002)
Aeon Flux (1991)
Blindness (2008)
Méridien de sang, Cormac McCarthy (1985)
Bone Machine, Tom Waits (1992)
Le livre d'Eli (2010)
Les Fils de l'homme (2006)
La Cité de l'ombre (2008)
La Cité des Enfants Perdus (1995)
Dollhouse (2009–2010)
Domino (2005)
Doomsday (2008)
“Ecce Homo,” “Hydroxizinium City,” Job Karma (2004, 2005)
Engine Summer, John Crowley (1979)
Far North (2007)
Le 5ème élément (1997)
Firefly (2002–2003)
The Forest of Hands and Teeth, Carrie Ryan (2009)
Je suis une légende (2007)
L'Échelle de Jacob (1990)
Lost (2004–2010)
Nausicaä de la vallée du vent (1984)
Pandora Radio, quand il y a de la bonne *seed*.
Princesse Mononoke (1997)
La Proposition, Nick Cave & Warren Ellis (2005)
Red of Tooth and Claw, Murder By Death (2008)
La route, Cormac McCarthy
Mad Max (1981)
Serenity (2005)
The Signal (2007)
Sons of Anarchy (2008–2010)
The Supernaturalist, Eoin Colfer (2005)
Who Will Survive, and What Will Be Left of them?, Murder by Death (2003)

L'HORLOGE DE LA FIN DU MONDE



Si vous n'êtes pas de la génération des années 80 (ou si vous n'avez pas lu *Watchmen*), vous ne connaissez peut être pas l'horloge de la fin du monde, une façon d'illustrer les niveaux d'alerte, un peu comme on utilise les codes couleur maintenant (mais si : "alerte jaune", "alerte rouge"...). Minuit est l'heure à laquelle les USA et l'URSS devaient s'annihiler mutuellement par une guerre nucléaire totale.

Le fait est que l'horloge n'a jamais dépassé 11h45, un peu comme si on n'avait jamais mis le niveau de menace plus bas que jaune. Cette horloge, contrairement aux vraies horloges, ne se décompose pas uniformément, 1 unité par 6°. Avant 11h45, c'est abstrait, on s'en fout un peu ; après 11h45 ça devient concret et on s'y intéresse.

C'est pour cela que les compteurs d'**Apocalypse World** ont cette tête-là.

NdT : et si vous vous demandez pourquoi on n'a pas traduit "countdown" par "compte-à-rebours", c'est parce que cette putain d'horloge avance *dans le bon sens, et pas à rebours, bordel*.

ESSENCE

Quelqu'un m'a fait remarquer, assez tard dans le développement du jeu, que l'essence s'évapore très rapidement. 50 ans après la fin du monde, Il ne restera plus une seule goutte d'essence.

Il s'avère que je peux vivre avec ce léger bug.

Mais si ça vous gêne, n'hésitez pas à changer en parlant de biodiesel à la place. Je suppose que le biodiesel ne s'évapore pas aussi rapidement. Donc peut-être qu'avant l'apocalypse, nous nous sommes convertis au bio, pourquoi pas ? Je suppose que ça ne nous a pas sauvés malgré tout.

L'ÉDITION DE JEU DE RÔLE INDIE

[NdT : le jeu en VO est publié par l'auteur lui-même]

Ron Edwards et Clinton R. Nixon sont les pionniers de ce genre de jeu. Sans leur travail et leur aide, pour ma part, je serais encore en train d'en chier chez moi à assembler les livres à la main.

Si vous avez besoin d'aide pour concevoir et publier votre propre jeu, visitez indie-rpgs.com.

APOCALYPSE CORN

Faites du popcorn. Faites fondre du beurre. Ajoutez-y de la sauce piquante sriracha, une bonne dose ou deux. Ne lésinez pas, c'est la fin du monde.

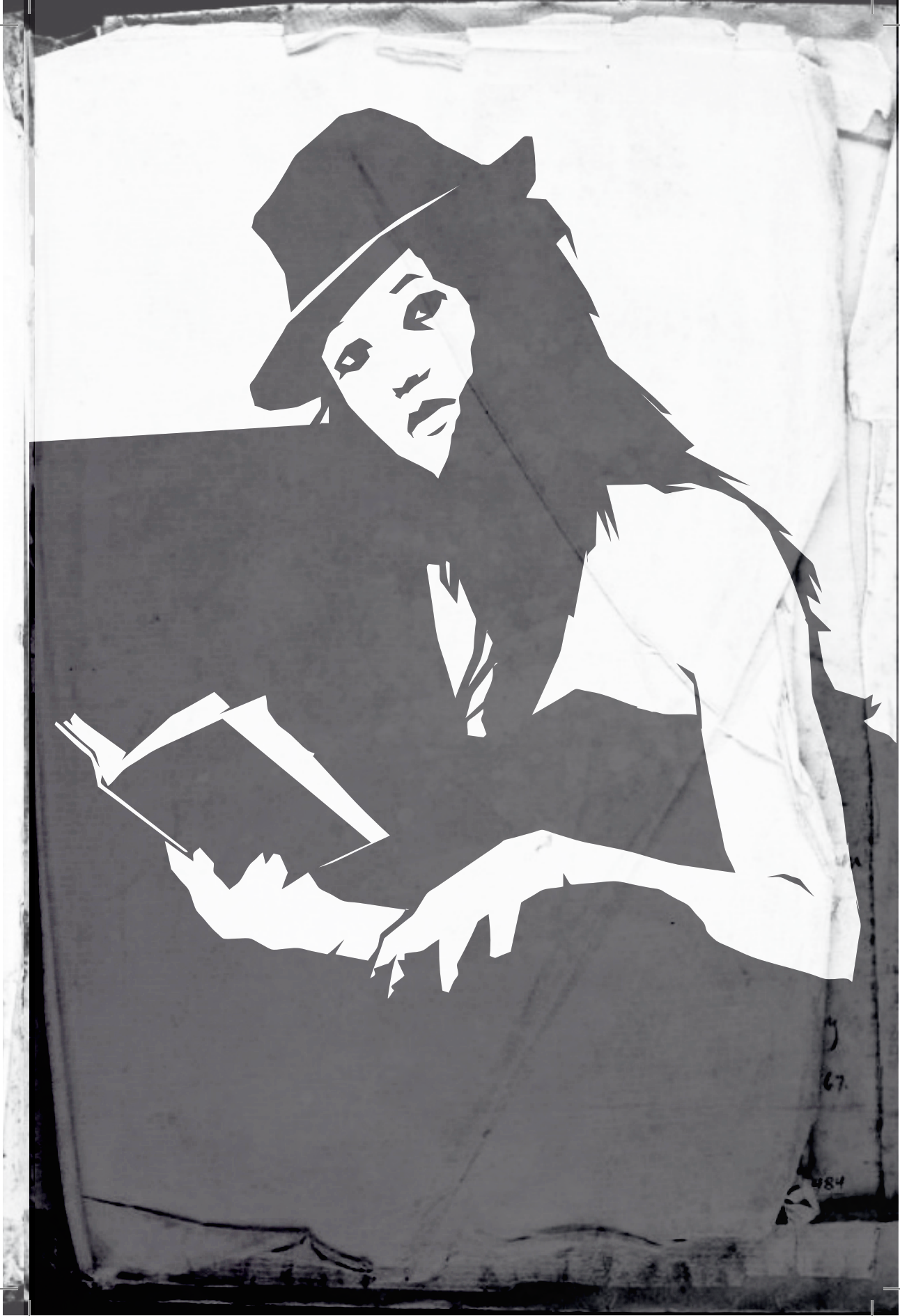
NOTE DU TRADUCTEUR

Vincent Baker a l'habitude d'écrire ses jeux dans un langage et un style qui collent à leurs univers. Ainsi, *Dogs in the Vineyard* est écrit du point de vue des communautés, dans un style rural et parfois archaïque, et *Kill Puppies for Satan* sur une machine à écrire cassée par un vieux punk cynique vivant dans une poubelle du Monde des Ténèbres™.

Tout ça pour dire qu'on a fait ce qu'on a pu pour respecter le ton, la prose et le style du jeu original. Et on n'a pas rigolé tous les jours. Nous nous sommes efforcé de rendre le texte le plus lisible possible tout en gardant cette saveur de fin du monde. C'est la pénurie généralisée, pas vrai ? On n'a plus les moyens de gâcher des virgules inutiles, ni la politesse de retenir ses "ou quoi" ou ses "ni rien".

Permettez-nous donc de rejoindre le chœur des traducteurs italiens et de lever notre verre à l'auteur en proclamant « *fuck you, Vincent !* »







INDEX DES ACTIONS

- À couper le souffle** [envoûteur] 66, 228, sexy.
Agresser quelqu'un [base] 18, 195, dur. Avancé, 188.
Aider ou interférer [base] 20, 206, Hx.
Aller faire son marché [périphérique, marchandage] 22, 211, troc.
Allez tous vous faire foutre [chien de guerre] 60, 227, dur.
As du volant [passeur] 78, 233, véhicule.
Auspice [périphérique, atelier, disciples] 22, 212, zarb.
Casse-cou [passeur] 78, 233, armure.
Cerner quelqu'un [base] 20, 202, rusé. Avancé, 190.
Charismatique [prophète] 84, 235, zarb au lieu de sexy.
Collectionneur [passeur] 78, 233, véhicule.
Commandement [taulier] 90, 236, dur, gang.
Comme un pressentiment [machiniste] 72, 231, zarb.
Compassion professionnelle [ange gardien] 29, 218, rusé au lieu de Hx.
Complètement fondu [prophète] 84, 235, zarb.
Conseil [périphérique, disciples], 24, 212, bonus.
Couvrir quelqu'un [périphérique, bataille] 23, 214, cool.
Couvrir tes fesses [périphérique, bataille] 23, 214, rusé.
De l'art et de la grâce [envoûteur] 66, 228, sexy.
Donner 1-troc à quelqu'un [périphérique, marchandage] 22, 211, troc.
Endurci par le feu [chien de guerre] 60, 227, dur au lieu de cool.
Entretien cérébral surnaturel [céphale] 54, 225, zarb.
Excellent sous pression [passeur] 78, 234, rusé au lieu de cool.
Faire face au danger [base] 18, 192, cool. Avancé, 187.

INDEX

- Faire le point** [base] 19, 201, rusé. Avancé, 189.
Faire savoir qu'on veut un truc [périphérique, marchandage] 22, 211, troc.
Faire tourner les têtes [envoûteur] 66, 228, effet.
Fin de partie [base] 20, 208, Hx.
Frénésie [prophète] 84, 235, zarb.
Gros malade [chien de guerre] 60, 228, dur.
Hypnotique [envoûteur] 66, 229, sexy.
Infirmier [ange gardien] 30, 219, atelier.
Infliger des dégâts à quelqu'un [périphérique, dégâts et soins] 21, 210, Hx.
Impitoyable [beauté fatale] 42, 222, dégâts.
Imposition des mains [ange gardien] 29, 218, zarb.
Inspire la confiance [arrangeur] 36, 221, cool au lieu de sexy, Hx au lieu de sexy.
Instinct du soldat [chien de guerre] 60, 228, dur au lieu de zarb.
Instinct sans faille [beauté fatale] 42, 222, rusé, bonus.
Intense à faire peur [machiniste] 72, 231, zarb au lieu de cool.
Introspection [machiniste] 72, 231, zarb.
J'ai laissé mon tank au garage [passeur] 78, 234, véhicule.
La réalité perd des pièces [machiniste] 72, 231, zarb.
Les choses me parlent [machiniste] 72, 232, zarb.
Les yeux sur la sortie [arrangeur] 36, 221, cool.
Mâle alpha [biker] 48, 223, dur, gang.
Marionnettiste cérébral [céphale] 54, 225, zarb.
Médecine de guerre [ange gardien] 30, 220, armure.
Mortel et sexy [beauté fatale] 42, 222, sexy.
Murmure par projection cérébrale [céphale], 54, 226, zarb.

NE PAS FAIRE CHIER [chien de guerre] 60, 227, dégâts.
Nerfs d'acier [beauté fatale] 42, 222, cool au lieu de dur, Hx au lieu de dur.
Offrande [prophète] 84, 234, disciples.
Opportuniste [arrangeur] 36, 221, cool au lieu de Hx.
Ouvrir son cerveau [base], 20, 205, zarb. Avancé, 190.
Perdu [envoûteur] 66, 230, zarb.
Prendre par la force [base] 18, 197, dur. Avancé, 187.
Préparé à l'inévitable [chien de guerre] 60, 228, kit d'ange gardien.
Protection divine [prophète] 84, 236, armure.
Putains de voleurs [biker] 48, 224, dur, gang.
Réception cérébrale passive [céphale] 54, 226, zarb au lieu de rusé.
Réflexes improbables [beauté fatale] 42, 222, armure.
Réputation [arrangeur] 36, 221, cool.
Richesse [taulier] 90, 237, dur, domaine.
Séduire ou manipuler [base] 19, 199, sexy. Avancé, 188.
Sentir l'orage [passeur] 78, 234, rusé au lieu de zarb.
Sixième sens [ange gardien] 30, 220, rusé au lieu de zarb.
Soif de sang [chien de guerre] 60, 228, dégâts.
Soigner quelqu'un [périphérique, dégâts et soins], 21, 210, Hx.
Sonde cérébrale en profondeur [céphale] 54, 226, zarb.
Subir des dégâts [périphérique, dégâts et soins] 21, 210, dégâts.
Suivre le mouvement [périphérique, bataille], 24, 214, Hx.
Tenir une position [périphérique, bataille] 23, 214, dur.
Toujours raison [machiniste] 72, 232, bonus.
Transfixion sexuelle aberrante [céphale] 54, 226, zarb au lieu de sexy.
Travail au noir [arrangeur] 36, 220, cool, jobs.
Vision de mort [beauté fatale] 42, 223, zarb.
Voir les âmes à nu [prophète] 84, 236, zarb au lieu de Hx.

ACTIONS DE PERSONNAGES PAR STAT

COOL

- Endurci par le feu** [chien de guerre] 60, 227, dur au lieu de cool.
Excellent sous pression [passeur] 78, 233, rusé au lieu de cool.
Inspire la confiance [arrangeur] 36, 221, cool au lieu de sexy, Hx au lieu de sexy.
Intense à faire peur [machiniste] 72, 231, zarb au lieu de cool.
Les yeux sur la sortie [arrangeur] 36, 221, cool.
Nerfs d'acier [beauté fatale] 42, 222, cool au lieu de dur, Hx au lieu de dur.
Opportuniste [arrangeur] 36, 221, cool au lieu de Hx.
Réputation [arrangeur] 36, 221, cool.
Travail au noir [arrangeur] 36, 220, cool, jobs.

DUR

- Allez tous vous faire foutre** [chien de guerre] 60, 227, dur.
Commandement [taulier] 90, 236, dur, gang.
Endurci par le feu [chien de guerre] 60, 227, dur au lieu de cool.
Gros malade [chien de guerre] 60, 228, dur.
Instinct du soldat [chien de guerre] 60, 228, dur au lieu de zarb.
Mâle alpha [biker] 48, 223, dur, gang.
Nerfs d'acier [beauté fatale] 42, 222, cool au lieu de dur, Hx au lieu de dur.
Putains de voleurs [biker] 48, 224, dur, gang.
Richesse [taulier] 90, 237, dur, domaine.

RUSÉ

- Compassion professionnelle** [ange gardien] 29, 218, rusé au lieu de Hx.
Excellent sous pression [passeur] 78, 233, rusé au lieu de cool.
Instinct sans faille [beauté fatale] 42, 222, rusé, bonus.
Réception cérébrale passive [céphale] 54, 226, zarb au lieu de rusé.
Sentir l'orage [passeur] 78, 234, rusé au lieu de zarb.
Sixième sens [ange gardien] 30, 220, rusé au lieu de zarb.

SEXY

- À couper le souffle** [envoûteur] 66, 228, sexy.
De l'art et de la grâce [envoûteur] 66, 228, sexy.
Charismatique [prophète] 84, 235, zarb au lieu de sexy.
Hypnotique [envoûteur] 66, 229, sexy.
Inspire la confiance [arrangeur] 36, 221, cool au lieu de sexy, Hx au lieu de sexy.
Mortel et sexy [beauté fatale] 42, 222, sexy.
Transfixion sexuelle aberrante [céphale] 54, 223, zarb au lieu de sexy.

ZARB

- Charismatique** [prophète] 84, 235, zarb au lieu de sexy.
Comme un pressentiment [machiniste] 72, 231, zarb.
Complètement fondu [prophète] 84, 235, zarb.
Entretien cérébral surnaturel [céphale] 54, 225, zarb.
Frénésie [prophète] 84, 235, zarb.
Imposition des mains [ange gardien] 29, 218, zarb.
Instinct du soldat [chien de guerre] 60, 228, dur au lieu de zarb.
Intense à faire peur [machiniste] 72, 231, zarb au lieu de cool.
Introspection [machiniste] 72, 231, zarb.
La réalité perd des pièces [machiniste] 72, 231, zarb.
Les choses me parlent [machiniste] 72, 232, zarb.
Marionnettiste cérébral [céphale] 54, 225, zarb.
Murmure par projection cérébrale [céphale], 54, 226, zarb.
Perdu [envoûteur] 66, 230, zarb.
Réception cérébrale passive [céphale] 54, 226, zarb au lieu de rusé.
Sentir l'orage [passeur] 78, 234, rusé au lieu de zarb.
Sixième sens [ange gardien] 30, 220, rusé au lieu de zarb.
Sonde cérébrale en profondeur [céphale] 54, 226, zarb.
Transfixion sexuelle aberrante [céphale] 54, 226, zarb au lieu de sexy.
Vision de mort [beauté fatale] 42, 223, zarb.
Voir les âmes à nu [prophète] 84, 236, zarb au lieu de Hx.

ACTIONS DE PERSONNAGES SANS STAT

As du volant [passeur] 78, 233, véhicule.

Casse-cou [passeur] 78, 233, armure.

Collectionneur [passeur] 78, 233, véhicule.

Faire tourner les têtes [envoûteur] 66, 228, effet.

Infirmier [ange gardien] 30, 219, atelier.

Impitoyable [beauté fatale] 42, 222, dégâts.

J'ai laissé mon tank au garage [passeur] 78, 234, véhicule.

Médecine de guerre [ange gardien] 30, 220, armure.

NE PAS FAIRE CHIER [chien de guerre] 60, 227, dégâts.

Offrande [prophète] 84, 234, disciples.

Préparé à l'inévitable [chien de guerre] 60, 228, kit d'ange gardien.

Protection divine [prophète] 84, 236, armure.

Réflexes improbables [beauté fatale] 42, 222, armure.

Soif de sang [chien de guerre] 60, 228, dégâts.

Toujours raison [machiniste] 72, 232, bonus.

INDEX THÉMATIQUE

Actions des joueurs 12, 100.

Actions avancées 25, 187-190.

Actions de base 18-25, 192-208.

Actions de personnages 218-237.

Actions en chaîne 152-159.

Actions périphériques 21-24.

Cerner et faire le point 204.

Devenir violent 199.

Interférence mutuelle 208.

Actions sur mesure 144, 274-293

Avant de jouer 11, 101, 136.

Améliorations 16, 24, 180-190.

Avenir incertain 24, 184-190.

Bases 6-17

Caracs 14, 100.

Cocher les caracs 14, 92, 105, 181, 182.

Combat 129, 152-159, 162-168, 169-174, 198-199.

Conversation 11, 121, 126-130.

Créer son personnage 96-105, 126.

Dégâts 15, 23, 162-177, 215.

Dés 12-13, 192.

Expérience 16, 181.

Fin du monde 6, 16, 96, 110, 126, 206.

Fronts 136-149, 258.

Compteurs 146.

Enjeux majeurs 115, 145

Front domestique 146.

Objectifs/destin funeste 145.

Pénurie fondamentale 137.

PNJ 146.

Handicaps 15, 167-168.

Hx 14, 20, 21, 103, 167, 176.

Pour les nouveaux 186.

Maelström psychique 6, 17, 22-23, 97, 113, 121, 143, 187, 190, 205-206, 212, 226, 230, 231, 277, 282-283.

Matos et merdouilles 15.

Armes 245-248.

Armure 101, 162, 246.

Atelier 252-254.

Disciples 262-263.

Domaines 264-267.

Equipes 267.

Gangs 170-173, 254-260, 264-265.

Jobs 267-270.

Kit d'ange gardien 31, 174-176, 248-249.

Matos de céphale 249.

Matos de luxe 250.

Mots-clés 242-245, 254-256.

Surplus et besoins 261-262.

Troc 240-242.

Véhicules 250-252.

MC 108-122.

Actions 116-120, 128.

Objectifs 108-109.

Parle toujours 109-110.

Préparatifs 121.

Principes 110-116.

Règles 121.

Menaces 138-144.

Actions de menace 138-141, 141-142, 144.

Catégories 138-141.

Compteurs 115, 143.

Penchants 138-141, 254, 261-262.

PNJ et description 142, 146.

Personnages 6-10, 28-93, 97-99.

Ange gardien 28-33.

Arrangeur 34-39.

Beauté fatale 40-45.

Biker 46-51.

Céphale 52-57.

Chien de guerre 58-63.

Envoûteur 64-69.

Machiniste 70-75.

Passeur 76-81.

Prophète 82-87.

Taulier 88-93.

PNJ 111-112, 115, 126, 129, 169-170, 177.

Première partie 124-131.

Livret 130-133.

Soins 15, 174-177.

Téléchargement 124.



FIN