NOM

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL ◯ cochée
Aller au feu

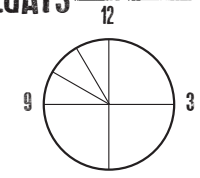
DUR ◯ cochée
Agresser
Prendre en traître
Livrer bataille

SEXY ◯ cochée
Séduire ou Manipuler

RUSÉ ◯ cochée
Faire le point
Cerner quelqu'un

ZARB ◯ cochée
Ouvrir sa cervelle

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, ton Hx avec lui sur ta fiche monte direct à +3 et il prend 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.

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◉◯ ***progression***

__ +1rusé (max rusé+3)
__ +1cool (max cool+2)
__ +1dur (max dur+2)
__ +1dur (max dur+2)
__ +1zarb (max zarb+2)
__ une nouvelle action d'ange gardien
__ une nouvelle action d'ange gardien
__ trouve-toi un fournisseur (*cf les détails avec le MC*)
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un deuxième perso à jouer
__changer le livret de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

L'ANGE GARDIEN

L'ANGE GARDIEN

Quand tu es couché dans la poussière de la fin du monde avec tes tripes un peu partout, tu pries qui ? 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 et qu'ils y restent. Non, tu pries pour qu'un gamin dégourdi ou un vétéran ou 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.

ACTIONS DE L'ANGE GARDIEN

◯ ***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 ta cervelle, dés+zarb. Sur 10+, soigne 1 segment. Sur 7-9, soigne 1 segment mais ouvres ta cervelle et donc jette les dés pour l'action. 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.

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

◯ ***La mort en face :*** quand quelqu'un meurt sous tes soins, tu peux t'en servir pour obtenir une ***auspice***.

◯ ***Médecine de guerre :*** quand tu t'occupes de quelqu'un au lieu de combattre, tu prends +1armure.

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

AUTRES ACTIONS

MATOS & TROC

KIT D'ANGE GARDIEN

RÉSERVES

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

Tu commences le jeu avec 6-réserves.

Pour ***stabiliser et soigner quelqu'un à 9h ou plus*** : dés+réserves dépensées. Sur une réussite, tu le stabilises et le ramènes à 6h. Sur 10+, 2 au choix ; sur 7-9, 1 au choix :
- *Il se débat et tu dois le narcodoser. Combien de temps va-t-il rester dans les vapes ?*
- *La douleur et les médocs le font délirer et il te déballe toute la vérité. Demande-lui quel secret il lache.*
- *Il répond tout à fait bien au traitement. Récupère 1-stock si tu en as dépensé au moins 1.*
- *Il est complètement à ta merci. Qu'est-ce que tu lui fais ?*
- *Les procédures nécessaires t'en apprennent sur ton job. Coche une bulle d'expérience.*
- *Ca t'a coûté du temps, de l'attention et des réserves, et il ne s'en sortira pas sans payer.*

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

Pour ***accélérer la guérison de quelqu'un à 3h ou 6h*** : pas de dés. Le patient choisit : soit de passer 4 jours (3h) ou toute une semaine (6h) raide défoncé aux narcodoses, immobile mais aux anges, soit d'attendre que ça passe comme tout le monde.

Pour ***réanimer quelqu'un dont la vie est invivable*** : dépense 2-réserves. Tu le ramènes, mais tu choisis de quelle façon il revient. Tu peux choisir 1 sur la liste standard ou sur la liste suivante :
- *Il revient mais il te doit très, très cher.*
- *Il revient avec une prothèse (précise).*
- *Il revient et vous prenez tous les deux +1zarb (max. zarb+3).*

Pour ***soigner un PNJ***, dépense 1-réserve. Le PNJ est stabilisé et il récupèrera avec le temps.

◯ ***Tu as un fournisseur***. Au début de chaque partie, reçois 1-réserve, jusqu'à un maximum de 6-réserves.

MARCHANDAGE

Au début de la partie, dépense 1- ou 2-troc pour payer ton train de vie. Si tu ne peux pas - ou si tu ne veux pas - annonce-le au MC et réponds à ses questions.

Quand tu manques de liquidités durant la partie, dis au MC que tu cherches du job. Tes jobs :
- *S'occuper de la santé d'une douzaine de familles ou plus*
- *Servir de doc dans l'armée d'un PNJ seigneur de guerre*
- *Servir de médecin de garde pour un PNJ friqué*
- *Ou autre, selon ce que tu arrives à négocier*

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 ; la réparation d'un matos high-tech ; engager un individu violent comme garde du corps pour une partie ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; l'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent pendant quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

CRÉER UN ANGE GARDIEN

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

NOM

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

Doc, Mute, Roulettes, Gaz, Clé, Gaby, Biz, Bish, Phil, Line, Pogne ou Suture.

STATS

Un profil au choix :
- 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

MATOS

Tu commences avec :
- un kit d'ange gardien mais pas de fournisseur
- une arme petite mais pratique
- du bric-à-brac valant 2-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire valant 1-armure si tu le souhaites (précise).

Armes petites mais pratiques (1 au choix) :
- revolver (2-dégâts proche recharge bruyant)
- automatique (2-dégâts proche bruyant)
- grosse lame (2-dégâts contact)
- canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)
- taser (assommant contact recharge)

Si tu veux commencer avec une prothèse ou un véhicule, arrange-toi avec le MC.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

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.

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec 2 actions d'ange gardien au choix.

Tu a accès à toutes les actions de bataille, mais à l'occasion lis avec attention ***rester sur ses gardes*** et ***servir d'appât***, ainsi que les règles de blessures et de soin.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1, 2 ou les 3 questions à l'assemblée :
- *Lequel d'entre vous est selon moi en bonne voie pour se foutre en l'air ?*
  Pour ce personnage, note Hx-2.
- *Lequel d'entre vous m'a filé le coup de main qu'il fallait et m'a aidé à sauver une vie ?*
  Pour ce personnage, note Hx+2.
- *Lequel d'entre vous m'accompagne depuis toujours, et a vu tout ce que j'ai vu ?*
  Pour ce personnage, note Hx+3.

Pour tous les autres, note Hx+1. Tu restes sur tes gardes.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

NOM ——

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL ◯ cochée
Aller au feu

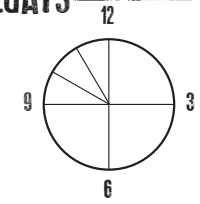
DUR ◯ cochée
Agresser
Prendre en traître
Livrer bataille

SEXY ◯ cochée
Séduire ou Manipuler

RUSÉ ◯ cochée
Faire le point
Cerner quelqu'un

ZARB ◯ cochée
Ouvrir sa cervelle

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, tu annules son spécial. Qui que ce soit, rien de particulier ne se passe.

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯Ⓟ ***progression***

__ +1dur (max dur+2)
__ +1sexy (max sexy+2)
__ +1rusé (max rusé+2)
__ +1zarb (max zarb+2)
__ une nouvelle action de beauté fatale
__ une nouvelle action de beauté fatale
__ un allié (*cf ;* précise avec l'aide du MC)
__ un gang (précise) et ***commandement***
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LA BEAUTÉ FATALE

LA BEAUTÉ FATALE

Même dans un décor aussi mortel que la fin du monde, une beauté fatale c'est un peu, hmm… Tu devrais baisser les yeux et passer ton chemin, tu le sais, mais pas moyen. C'est comme les lampes bleues qui font ce bruit, tu vois ? T'en tombes amoureux dès le premier regard, en tout cas c'est l'impression que ça fait. Mais approche-toi trop près et un zillion de volts te brûlent les ailes comme si c'était du papier.

Mortel.

ACTIONS DE LA BEAUTÉ FATALE

◯ ***Impitoyable :*** quand tu infliges des dégâts, tu infliges +1dégât.

◯ ***Instinct sans faille :*** quand tu fais le point sur une situation tendue et que tu prends en compte les réponses du MC pour agir, prends +2 au lieu de +1.

◯ ***Mortel & sexy :*** quand tu arrives dans une situation tendue, dés+sexy. Sur un 10+, tu retiens 2. Sur un 7-9, tu retiens 1. Tu dépenses ce que tu as retenu, 1 pour 1, pour regarder un PNJ présent droit dans les yeux, qui se fige ou flanche et ne peut rien faire jusqu'à ce que tu rompes le contact. Sur 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. Quand tu exécutes une action de bataille qui te demande de jeter dés+dur, tu peux jeter dés+cool à la place.

◯ ***Réflexes improbables :*** la façon dont tu bouges sans fardeau compte comme une armure. Si tu es nu ou presque, 2-armures ; 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+, désigne une personne qui va mourir et une personne qui va survivre. Sur 7-9, désigne 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.

AUTRES ACTIONS

ARMES SUR MESURE

FLINGUES SUR MESURE

Base (1 au choix) :
- flingue (2-dégâts proche recharge bruyant)
- canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)
- fusil (2-dégâts loin recharge bruyant)
- arbalète (2-dégâts proche/loin recharge)

Options (2 au choix) :
- 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 SUR MESURE

Base (1 au choix) :
- bâton (1-dégâts contact zone)
- matraque (1-dégâts contact)
- manche (1-dégâts contact)
- chaîne (1-dégâts contact zone)

Options (2 au choix) :
- ouvragé (+précieux)
- antiquité (+précieux)
- masse (+1dégât)
- piques (+1dégât)
- lame (+1dégât)
- longue lame* (+2dégâts)
- grosse lame* (+2dégâts)
- plusieurs lames* (+2dégâts)
- dissimulé (+inépuisable)

**compte pour 2 options*

TES ARMES

MATOS & TROC

MARCHANDAGE

Au début de la partie, dépense 1- ou 2-troc pour payer ton train de vie. Si tu ne peux pas - ou si tu ne veux pas - annonce-le au MC et réponds à ses questions.

Quand tu manques de liquidités durant la partie, dis au MC que tu cherches du job. Tes jobs :
- *Extorquer, piller ou voler une communauté friquée*
- *Exécuter quelqu'un pour le compte d'un PNJ friqué*
- *Servir de garde du corps pour un PNJ friqué*
- *Ou autre, selon ce que tu arrives à négocier*

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 ; la réparation d'un matos high-tech ; engager un individu violent comme garde du corps pour une partie ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; l'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent pendant quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

CRÉER UNE BEAUTÉ FATALE

Pour créer ta beauté fatale choisis ton nom, ton look, tes stats, 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.

STATS

Un profil au choix :
- 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

MATOS

Tu commences avec :
- 2 armes sur mesure
- du bric-à-brac valant 4-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire qui vaut 1-armure ou une armure qui vaut 2-armures (précise)

Si tu veux commencer avec une prothèse ou un véhicule, arrange-toi avec le MC.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

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.

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec 2 actions de beauté fatale au choix.

Tu as accès à toutes les actions de bataille, mais à l'occasion lis avec attention ***mêlée générale chacun pour soi, couvrir les fesses d'un allié***, ***sauter sur un véhicule en mouvement*** ainsi que les actions de ***subterfuge***.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, demande aux autres joueurs si tu peux faire confiance à leurs persos :
- Pour ceux à qui tu peux, note Hx-1.
- Pour ceux à qui tu ne peux *pas*, note Hx+3.

La sécurité t'indiffère mais le danger t'attire.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

NOM ——

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL ◯ cochée
Aller au feu

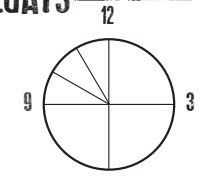
DUR ◯ cochée
Agresser
Prendre en traître
Livrer bataille

SEXY ◯ cochée
Séduire ou Manipuler

RUSÉ ◯ cochée
Faire le point
Cerner quelqu'un

ZARB ◯ cochée
Ouvrir sa cervelle

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

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.

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯ⓟ ***progression***

__ +1dur (max dur+3)
__ +1cool (max cool+2)
__ +1rusé (max rusé+2)
__ +1zarb (max zarb+2)
__ +1zarb (max zarb+2)
__ une nouvelle option pour ton gang
__ une nouvelle option pour ton gang
__ un domaine (précise) et ***richesse***
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LE BIKER

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.

ACTIONS DU BIKER

⬢ ***Chef de la meute :*** 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 (sinon ils refusent)*
- *ça ne déclenche pas une dispute (sinon ça en déclenche une)*
- *tu n'as pas à faire un exemple de l'un d'entre eux (sinon tu dois)*

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

⬢ ***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 partir avec.

AUTRES ACTIONS

TA BÉCANE

Ta bécane a pour profil vitesse=0 conduite=0 0-armure massif=0

Points forts (1 ou 2 au choix) : bolide, robuste, agressive, solide, énorme, nerveuse.

Apparence (1 ou 2 au choix) : profilée, vintage, tunée à mort, grondante, imposante, musclée, flashy, de luxe.

Points faibles (1 au choix) : lente, branlante, trop gourmande, trop légère, perd des pièces, manque de répondant, pas fiable.

Options de combat (1 au choix) : +1vitesse, +1conduite.

VITESSE	CONDUITE	ARMURE	MASSIF

POINTS FORTS

APPARENCE

POINTS FAIBLES

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, 2 au choix :

◯ ton gang rassemble une trentaine de bâtards enragés : moyen au lieu de petit
◯ ton gang est bien armé : +1dégât
◯ ton gang sort couvert : +1armure
◯ ton gang est discipliné : efface sauvage
◯ ton gang aime la liberté et peut rafistoler et entretenir ses bécanes sans avoir une base fixe : +mobile
◯ ton gang se débrouille tout seul et fait ses courses en pillant et en recyclant : +riche

Et 1 au choix :

◯ les bécanes de ton gang sont en sale état et on doit les rafistoler sans arrêt, vulnérable : panne
◯ les bécanes de ton gang sont classes mais faut y faire attention, vulnérable : capricieux
◯ ton gang est instable, les membres vont et viennent comme ils le sentent ; vulnérable : désertion
◯ ton gang a une grosse dette envers quelqu'un de puissant, vulnérable : obligation
◯ ton gang est crade et malsain, vulnérable : maladie

TAILLE

DÉGÂTS

ARMURE

+1dégât vs. des gangs plus petits,
-1dégât vs des gangs plus gros,
par différence de taille

MOTS-CLÉS

MATOS & TROC

MARCHANDAGE

Au début de la partie, dépense 1- ou 2-troc pour payer ton train de vie. Si tu ne peux pas - ou si tu ne veux pas - annonce-le au MC et réponds à ses questions.

Quand tu manques de liquidités durant la partie, dis au MC que tu cherches du job. Tes jobs :

- *Extorquer, piller ou voler une communauté friquée*
- *Exécuter quelqu'un pour le compte d'un PNJ friqué*
- *Servir de garde du corps pour un PNJ friqué*
- *Ou autre, selon ce que tu arrives à négocier*

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 ; la réparation d'un matos high-tech ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; l'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent pendant quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

CRÉER UN BIKER

Pour créer ton ton biker, choisis ton nom, ton look, tes stats, 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, Bleuet.

STATS

Un profil au choix :

- 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

MATOS

En plus de ta bécane et de ton gang, tu commences avec :

- 2 armes pragmatiques
- verroteries valant 2-troc
- des vêtements selon ton look, valant 1- ou 2-armures (précise).

Armes pragmatiques :

- magnum (3-dégâts proche recharge bruyant)
- pistolet mitrailleur (2-dégâts proche zone bruyant)
- canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)
- barre à mine (2-dégâts contact salissant)
- machette (3-dégâts contact salissant)
- arbalète (2-dégâts proche lent)
- arbalète d'avant-bras (1-dégât proche lent)

Si tu veux commencer avec une prothèse, arrange-toi avec le MC.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

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.

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec ***chef de la meute*** et à ***putains de voleurs***.

Tu as accès à toutes les actions de bataille, et tu vas très certainement t'en servir, mais il faut bien commencer quelque part. À l'occasion, jette un oeil à ***prendre d'assaut une position défendue***, ***prendre quelque chose par la force***, ***faire pleuvoir les balles*** et les actions de ***guerre de la route***, ainsi que les règles de dégâts pour les gangs.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1, 2 ou les 3 questions à l'assemblée :

- *Lequel d'entre vous roulait avec mon gang, avant ?*
  Pour ce personnage, note Hx-2.
- *Lequel d'entre vous pense pouvoir me casser la gueule si on en arrivait là ?*
  Pour ce personnage, note Hx+2.
- *Lequel d'entre vous m'a déjà tenu tête, gang et tout ?*
  Pour ce personnage, note Hx+3.

Pour tous les autres, note Hx-1. De base, c'est pas comme si tu t'inquiétais pour, tu sais, juste des gens.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

NOM —

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL ◯ cochée
Aller au feu

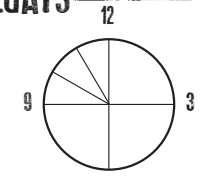
DUR ◯ cochée
Agresser
Prendre en traître
Livrer bataille

SEXY ◯ cochée
Séduire ou Manipuler

RUSÉ ◯ cochée
Faire le point
Cerner quelqu'un

ZARB ◯ cochée
Ouvrir sa cervelle

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

SPÉCIAL

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

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯ ➲ ***progression***

__ +1cool (max cool+2)
__ +1rusé (max rusé+2)
__ +1dur (max dur+2)
__ +1dur (max dur+2)
__ une nouvelle action de céphale
__ une nouvelle action de céphale
__ 2 matos de céphale, nouveau ou de remplacement (au choix)
__ un domaine (précise) et ***richesse***
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LE CÉPHALE

LE CÉPHALE

Les céphales. Les médiums défoncés au maelström, les tordus télépathes de la fin du monde. Ils peuvent enserrer ton cerveau, te contrôler de loin. Il paraît qu'ils n'ont pas d'âme. 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.

ACTIONS DU CÉPHALE

◯ ***Entretien cérébral surnaturel :*** tu prends +1zarb (zarb+3).

◯ ***Marionnettiste cérébral :*** 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 implanter un ordre dans son esprit. Dés+zarb. Sur 10+, tu retiens 3. Sur 7-9, tu retiens 1. Quand tu veux, quelles que soient les circonstances, tu peux dépenser ce que tu retiens, 1 pour 1, pour :
- *infliger 1-dégât perforant à ta victime*
- *que la victime reçoive -1 à son jet là maintenant*

Si ta victime suit ton ordre, tu perds tout ce que tu retiens encore. 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 le temps et un peu d'intimité avec quelqu'un — volontairement ou non, *cf* ci-dessus — tu peux lire en lui plus profondément qu'à l'habitude. Dés+zarb. Sur 10+, tu retiens 3. Sur 7-9, tu retiens 1. Quand tu lis en lui, dépense ce que tu as retenu pour poser une question à son joueur, 1 pour 1 :
- *c'était quoi, le pire moment de ton personnage ?*
- *de quoi ton personnage cherche-t-il à se faire pardonner et par qui ?*
- *quelles douleurs secrètes cache ton personnage ?*
- *en quoi ton personnage est-il vulnérable, dans sa tête et dans son coeur ?*

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

◯ ***Transfixion sexuelle aberrante :*** quand tu tentes de séduire quelqu'un, dés+zarb au lieu de dés+sexy.

AUTRES ACTIONS

MATOS DE CÉPHALE

◯ seringue à implant (toucher high-tech)
après avoir touché quelqu'un avec, si une action de céphale te permet d'infliger des dégâts, inflige +1dégât.

◯ relais cérébral (zone proche high-tech)
pour les besoins d'une action de céphale : si quelqu'un peut voir ton relais cérébral, c'est comme s'il te voyait.

◯ 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.

JE RETIENS...

MATOS & TROC

MARCHANDAGE

Au début de la partie, dépense 1- ou 2-troc pour payer ton train de vie. Si tu ne peux pas - ou si tu ne veux pas - annonce-le au MC et réponds à ses questions.

Quand tu manques de liquidités durant la partie, dis au MC que tu cherches du job. Tes jobs :

- *Interroger le.s prisonnier.s d'un PNJ seigneur de guerre*
- *Extorquer ou faire chanter un PNJ friqué*
- *Servir de céphale de garde pour un PNJ friqué*
- *Ou autre, selon ce que tu arrives à négocier*

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 ; la réparation d'un matos high-tech ; engager un individu violent comme garde du corps pour une partie ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; l'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent pendant quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

CRÉER UN CÉPHALE

Pour créer ton céphale choisis ton nom, ton look, tes stats, 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.

STATS

Un profil au choix :

- 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

MATOS

Tu commences avec :

- 1 petite arme fantaisie
- 2 matos de céphale
- du bric-à-brac valant 8-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire qui vaut 1-armure si tu veux (précise)

Petites armes fantaisie :

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

Si tu veux commencer avec une prothèse ou un véhicule, arrange-toi avec le MC.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif ou dissimulé.

Fringues 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.

Physique anguleux, doux, fin, brisé ou gras.

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec 2 actions de céphale au choix.

Tu as accès à toutes les actions de bataille, mais à l'occasion lis avec attention ***ouvrir l'oeil et le bon, servir d'appât*** et ***renverser la vapeur***.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1, 2 ou les 3 questions à l'assemblée :

- *Lequel d'entre vous a dormi en ma présence ?*
  Pour ce personnage, note Hx+2.
- *Lequel d'entre vous est-ce que j'espionne en détail et en secret ?*
  Pour ce personnage, note Hx+2.
- *Lequel d'entre vous me déteste clairement et se méfie de moi ?*
  Pour ce personnage, note Hx+3.

Pour tous les autres, note Hx+1. Ton intuition te trompe rarement sur le compte des gens.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

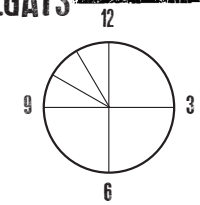
NOM —

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL	***Aller au feu*** ◯ cochée
DUR	***Agresser*** ***Prendre en traître*** ***Livrer bataille*** ◯ cochée
SEXY	***Séduire ou*** ***Manipuler*** ◯ cochée
RUSÉ	***Faire le point*** ***Cerner quelqu'un*** ◯ cochée
ZARB	***Ouvrir sa cervelle*** ◯ cochée

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

SPÉCIAL

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

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯ ➲ ***progression***

__ +1cool (max cool+2)
__ +1rusé (max rusé+2)
__ +1zarb (max zarb+2)
__ une nouvelle action de chien de guerre
__ une nouvelle action de chien de guerre
__ un véhicule (précise)
__ un domaine (précise) et ***richesse***
__ un gang (précise) et ***chef de meute***
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LE CHIEN DE GUERRE

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.

ACTIONS DU CHIEN DE GUERRE

◯ ***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.

◯ ***Endurci par le feu :*** quand tu vas au feu, 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-dégâts 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 (cf) avec 2-réserves maximum.

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

AUTRES ACTIONS

ARSENAL & ARMURE

ARSENAL

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

Flingues qui ne rigolent pas
- ◯ fusil de chasse (2-dégâts loin bruyant)
- ◯ fusil à pompe (3-dégâts proche salissant)
- ◯ pistolet mitrailleur (2-dégâts proche zone bruyant)
- ◯ magnum (3-dégâts proche recharge bruyant)
- ◯ tube à grenades (4-dégâts proche zone recharge bruyant)
- ◯ balles perce-blindage (perforant) *+perforant à tous tes flingues*
- ◯ silencieux (high-tech) *enlève bruyant à un de tes flingues*

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

MATOS & TROC

DÉGÂTS

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

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*.

Quand tu ***subis des dégâts,*** lance dés+dégâts subis (après déduction de l'armure). Sur 10+ le MC choisit 1 :
- *Tu es hors combat : inconscient, prisonnier, désorienté ou en train de paniquer.*
- *C'est pire que ça en avait l'air. Encaisse +1dégât*
- *Choisis 2 sur la liste 7-9 ci-dessous.*

Sur un 7-9, le MC choisit 1 :
- *Tu perds l'équilibre.*
- *Tu laisses échapper un truc que tu tiens.*
- *Tu perds de vue 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, ça remplace quand même une blessure que tu as encaissé : tu subis -1dégât.

MARCHANDAGE

Au début de la partie, dépense 1- ou 2-troc pour payer ton train de vie. Si tu ne peux pas - ou si tu ne veux pas - annonce-le au MC et réponds à ses questions.

Quand tu manques de liquidités durant la partie, dis au MC que tu cherches du job. Tes jobs :
- *Extorquer, piller ou voler une communauté friquée*
- *Exécuter quelqu'un pour le compte d'un PNJ friqué*
- *Servir de garde du corps pour un PNJ friqué*
- *Ou autre, selon ce que tu arrives à négocier*

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 ; la réparation d'un matos high-tech ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; l'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent pendant quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

CRÉER UN CHIEN DE GUERRE

Pour créer ton chien de guerre choisis ton nom, ton look, tes stats, 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.

STATS

Un profil au choix :
- 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

MATOS

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

Si tu veux commencer avec une prothèse ou un véhicule, arrange-toi avec le MC.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

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, porcin ou malicieux.

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

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec 2 actions de chien de guerre au choix.

Tu as accès à toutes les actions de bataille, et tu vas très certainement t'en servir, mais il faut bien commencer quelque part. À l'occasion, jette un oeil à ***mêlée générale chacun pour soi***, ***faire pleuvoir les balles*** et les actions d'***Assaut et Défense***.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1, 2 ou les 3 questions à l'assemblée :
- *Lequel d'entre vous m'a laissé pour mort sans rien faire ?* Pour ce personnage, note Hx-2.
- *Lequel d'entre vous a combattu dos à dos avec moi ?* Pour ce personnage, note Hx+2.
- *Lequel d'entre vous est le.a plus joli.e ou malin.gne ?* Pour ce personnage, note Hx+3.

Pour tous les autres, note Hx-1. Tu n'as pas spécialement besoin de comprendre les gens.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

NOM —

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL ◯ cochée
Aller au feu

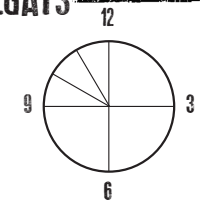
DUR ◯ cochée
Agresser
Prendre en traître
Livrer bataille

SEXY ◯ cochée
Séduire ou
Manipuler

RUSÉ ◯ cochée
Faire le point
Cerner quelqu'un

ZARB ◯ cochée
Ouvrir sa cervelle

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, 1 au choix :

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

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯Ⓟ ***progression***

__ +1cool (max cool+2)
__ +1cool (max cool+2)
__ +1dur (max dur+2)
__ +1rusé (max rusé+2)
__ une nouvelle action d'envoûteur
__ une nouvelle action d'envoûteur
__ un établissement (cf. le maître-chef, précise)
__ des disciples (précise) et ***offrande***
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

L'ENVOÛTEUR

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 pensées 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. 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.

ACTIONS DE L'ENVOÛTEUR

◯ ***A 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. Tu dépenses pour désigner un PNJ dans ton public et :

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

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 ce que tu retiens, 1 pour 1, et :

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

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

- *distrait en pensant à toi : il doit aller au feu pour pouvoir agir à sa guise*
- *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 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.

AUTRES ACTIONS

MATOS DE LUXE

Armes stylées (1 au choix) :

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

Matos de luxe (2 au choix) :

◯ monnaie ancienne (porté précieux)
avec un trou pour la porter comme bijou
◯ lunettes (porté précieux)
tu peux les mettre pour prendre +1rusé quand ta vue compte mais si tu le fais, sans elles tu prends -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

MATOS & TROC

MARCHANDAGE

Au début de la partie, dépense 1- ou 2-troc pour payer ton train de vie. Si tu ne peux pas - ou si tu ne veux pas - annonce-le au MC et réponds à ses questions.

Quand tu manques de liquidités durant la partie, dis au MC que tu cherches du job. Tes jobs :

- *Une représentation ou exposition publique*
- *Une représentation ou exposition privée*
- *Apparaître aux côtés d'un PNJ friqué*
- *Ou autre, selon ce que tu arrives à négocier*

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 ; la réparation d'un matos high-tech ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; l'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent pendant quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

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.

STATS

Un profil au choix :

- 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

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec 2 actions d'envoûteur au choix.

Tu as accès à toutes les actions de bataille mais à l'occasion, jette un oeil à ***couvrir les fesses d'un allié, ouvrir l'oeil et le bon***, ***appâter un piège*** et ***renverser la vapeur***.

MATOS

Tu commences avec :

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

Si tu veux commencer avec une prothèse ou un véhicule, arrange-toi avec le MC.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

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.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1, 2 ou les 3 questions à l'assemblée :

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

Pour tous les autres, note Hx-1 ou Hx-1, au choix.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

NOM —

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL ◯ cochée
Aller au feu

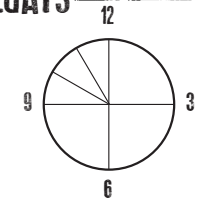
DUR ◯ cochée
Agresser
Prendre en traître
Livrer bataille

SEXY ◯ cochée
Séduire ou Manipuler

RUSÉ ◯ cochée
Faire le point
Cerner quelqu'un

ZARB ◯ cochée
Ouvrir sa cervelle

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

SPÉCIAL

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

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯◯ ***progression***

__ +1cool (max cool+2)
__ +1dur (max dur+2)
__ +1rusé (max rusé+2)
__ une nouvelle action de machiniste
__ une nouvelle action de machiniste
__ 2 nouvelles options pour ton atelier
__ un gang (précise) pour assurer la sécurité et commandement
__ une unité de soins intensifs à ton atelier pour bosser sur des gens
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LE MACHINISTE

LE MACHINISTE

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

ACTIONS DU MACHINISTE

◯ ***Comme un pressentiment :*** au début de la session, dés+zarb. Sur 10+, retiens 1 et +1. Sur 7-9, retiens 1. À tout moment, toi ou le MC pouvez dépenser ce que tu retiens pour être déjà sur place doté de tout ce qu'il faut et de tout ce que tu dois savoir, avec une explication créd ible 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 vas au feu, dés+zarb au lieu de dés+cool. Quand une action de bataille te demande de lancer +cool, tu peux lancer +zarb à la place.

◯ ***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 :*** dès que tu manipules ou que tu examines un objet intéressant, dés+zarb. Sur un succès, tu peux poser des questions au MC. Sur 10+, 3 questions. Sur 7-9, 1 question :

- *qui s'est servi de cet objet en dernier avant moi ?*
- *qui a fabriqué ça ?*
- *si quelqu'un a eu des émotions fortes près de cet objet, lesquelles ?*
- *quels mots a-t-on prononcés récemment près de cet objet ?*
- *qu'est-ce qu'on a fait à, ou avec cet objet récemment ?*
- *qu'est-ce qui cloche dans cet objet et comment je peux l'arranger ?*

Sur un échec, c'est 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 une bulle d'expérience.

AUTRES ACTIONS

ATELIER

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

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

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

- *ça va prendre des heures/des jours/des semaines/des mois de boulot*
- *tu vas devoir choper/construire/réparer/comprendre ___ avant*
- *tu vas avoir besoin de ___ pour te filer un coup de main*
- *ça va te coûter une tétrachiée en 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, termine ton travail et obtiens le résultat voulu. Le MC lui donnera des stats, des mots-clés, une valeur marchande, ou n'importe quoi qui va bien.

MATOS & TROC

MARCHANDAGE

Au début de la partie, dépense 1- ou 2-troc pour payer ton train de vie. Si tu ne peux pas - ou si tu ne veux pas - annonce-le au MC et réponds à ses questions.

Quand tu manques de liquidités durant la partie, dis au MC que tu cherches du job. Tes jobs :

- *Réparer un équipement hi-tech pour un PNJ friqué*
- *Entretenir une machine délicate ou fragile pour un PNJ friqué*
- *Faire des recherches pour le compte d'un PNJ friqué*
- *Ou autre, selon ce que tu arrives à négocier*

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 ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

CRÉER UN MACHINISTE

Pour créer ton machiniste choisis ton nom, ton look, tes stats, tes actions, ton matos, ton atelier, tes projets et tes 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.

STATS

Un profil au choix :

- 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

MATOS

Décris tes fringues. Tu commences également avec du bric-à-brac valant 6-troc et une poignée de trucs, d'armes ou d'armures facilement trouvables, toute à toi.

Si tu veux commencer avec une prothèse ou un véhicule, arrange-toi avec le MC.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

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

Visage quelconque, mignon, ouvert ou expressif.

Regard pincé, calme, dansant, nerveux ou appréciateur.

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

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec 2 actions de machiniste au choix.

Tu as accès à toutes les actions de bataille, mais à l'occasion, jette un oeil à ***couvrir les fesses d'un allié***, ***servir d'appât*** et ***renverser la vapeur***.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1 ou les 2 questions à l'assemblée :

- *Lequel d'entre vous m'a l'air le plus bizarre ?* Pour ce personnage, note Hx+1.
- *Lequel d'entre vous a le plus gros problème potentiel ?* Pour ce personnage, note Hx+2.

Pour tous les autres, note Hx-1. Tu as d'autres choses à faire que d'être social.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

NOM —

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL
Aller au feu
◯ cochée

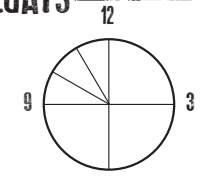
DUR
Agresser
Prendre en traître
Livrer bataille
◯ cochée

SEXY
Séduire ou
Manipuler
◯ cochée

RUSÉ
Faire le point
Cerner quelqu'un
◯ cochée

ZARB
Ouvrir sa cervelle
◯ cochée

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

SPÉCIAL

Quand tu arranges quelque chose pour un autre personnage — un coup en l'air, de la bouffe, un petit quelque chose de spécial — ça compte comme si vous aviez couché ensemble.

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯◯ ***progression***

__ +1sexy (max sexy+3)
__ +1cool (max cool+2)
__ +1dur (max dur+2)
__ +1zarb (max zarb+2)
__ une nouvelle action de maître-chef
__ une nouvelle action de maître-chef
__ ajoute une sécurité pour ton établissement
__ résoud un intérêt de ton établissement
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LE MAITRE CHEF

LE MAITRE CHEF

A l'âge d'or des légendes, il y avait le Chef d'Orchestre, il portait un costume ultra-classe, et partout où il allait la musique déchirait. Et il y avait un autre type, le Maître d'Hôtel, lui aussi portait un costume ultra-classe et partout où il allait tout le monde mangeait plus qu'à sa faim, et les mets les plus fins qui plus est. Mais c'est la fin du monde, et ces deux types sont morts. Leurs cadavres sont desséchés, la musique s'est éteinte et les fins mets sont pourri depuis loin. Et d'accord, le maître-chef ne pourra jamais vous donner ce que ces types donnaient, mais bordel de merde il va faire son possible pour vous dénicher un petit quelque chose de spécial qui fera du bien par où ça passe.

ACTIONS DU MAÎTRE-CHEF

◯ ***Fait chaud par ici, non ?*** : quand tu vas au feu, dés +sexy au lieu de dés +cool.
◯ ***Né avec un couteau dans la main*** : quand tu utilises une lame pour agresser quelqu'un ou prendre quelque chose par la force, dés +sexy au lieu de dés +dur.
◯ ***Une main dans chaque plat*** : fais savoir que tu veux quelque chose — comme une personne, un petit quelque chose ou juste un truc précis — et dés +sexy. Sur 10+ il atterrit dans ton établissement tout pour toi, comme par magie. Sur 7-9 ben voilà, tes gens font ce qu'ils peuvent et tout le monde veut que tu sois content et c'est presque ça que tu voulais, non ? Sur un échec, il atterrit dans ton établissement mais tu vas le payer au prix fort.
◯ ***Tout le monde mange, même ce type*** : quand tu veux savoir quelque chose sur quelqu'un d'important (selon toi), dés +sexy. Sur une réussite, pose tes questions au MC. Sur 10+ 3 questions, sur 7-9 1 question :

- *comment est-ce qu'il va ? C'est quoi le souci ?*
- *qui est-ce qu'il connaît, apprécie et/ou en qui a-t-il confiance ?*
- *comment est-ce que je pourrais l'atteindre, physiquement et émotionellement ?*
- *qui ou quoi aime-t-il le plus ?*
- *quand est-ce que je peux m'attendre à le revoir ?*

◯ ***J'ai juste besoin d'une excuse*** : désigne par son nom quelqu'un qui pourrait éventuellement manger, boire ou ingérer quelque chose que tu as touché. Si c'est un PNJ, dés +dur. Si c'est un PJ, dés +Hx. Sur 10+ il le fait, et subit 4-dégât (perforant) à un quelconque moment dans les prochaines 24h. Sur 7-9, c'est 2-dégât (perforant). Sur un échec, une poignée de gens au choix du MC — ton gars peut-être dedans, peut-être pas — le font et ils subissent tous 3-dégât (perforant).

AUTRES ACTIONS

MARCHANDAGE

Ton établissement pourvoit à tes besoins quotidiens, donc tant qu'il tourne tu n'as pas besoin de payer pour ton train de vie en début de partie.

Quand tu dépenses 1-troc, voici ce que tu peux acheter, selon les circonstances et les stocks disponibles : *n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; la réparation d'un matos high-tech ; engager un individu violent comme garde du corps pour une partie ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

ÉTABLISSEMENT

... tourne autour de son attraction principale et de ses deux attractions secondaires (un bar, par exemple, qui sert avant tout de la gnôle mais offre aussi des concerts et de la bouffe sur le pouce). Désigne ton fond de commerce et tes 2 à-côtés :

O baise	*O jeux*	*O oeuvres d'art*	*O bouffe de luxe*
O drogues	*O mode*	*O quintaux de bouffe*	*O bouffe sur le pouce*
O gnôle	*O musique*	*O spectacle*	*O café*

Quant à l'atmosphère de ton établissement, souligne 3 ou 4 des mots-clés suivants : *acoustiques, anonymat, bousculades, bruit, calme, crasse, cuivre, danse, douleur, éclairages, épices, fantaisie, fantasmes, fétiches, fluides, frissons, fruits frais, fumée, intimité, intrigues, luxe, masques, négociations, nostalgie, nudité, ombres, oreilles qui traînent, oubli, parfums, protection, retenue, sang, sucreries, velours, viande, violence, une cage.*

Tu comptes au moins parmi ***les habitués de ton établissement*** les 5 PNJ suivants : Lamprée, Ba, Camo, Toyota et Lits.

Qui est ton habitué préféré ? _____

Qui est ton pire habitué ? _____

Ces 3 PNJ au moins ont ***les yeux braqués sur ton établissement*** : Jadis, Rolfball, Gams.

Qui veut en faire partie ? _____

A qui le dois-tu, au moins en partie ? _____

Qui voudrait s'en débarrasser ? _____

Pour assurer ta sécurité, au choix ceci :
O un vrai gang (3-dégât gang petit 1-armure)
ou 2 parmi ceux-ci :
O un fusil de chasse bien pratique (3-dégât proche recharge salissant)
O un videur qui connaît son affaire (2-dégât 1-armure)
O des planches aux fenêtres et aux portes, et du fil barbelé (1-armure)
O de la discrétion, des mots de passe, des codes & des signaux, sur invitation uniquement, parraînage, etc.
O tout le monde est armé : tes employés et tes invités comptent comme un gang (2-dégât gang petit 0-armure).
O un labyrinthe de culs-de-sacs, de pièces cachées et de passages secrets.
O pas d'endroit fixe, sans arrêt sur la route.

TROC&MATOS

EMPLOYES & INVITES

Tes employés 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-les dans les grandes lignes avec son aide : des noms et une description en deux mots. Ils doivent coller à l'ambiance et servir à quelque chose.

CRÉER UN MAÎTRE-CHEF

Pour créer ton maître-chef choisis ton nom, ton look, tes stats, tes actions, ton matos et tes Hx.

NOM

Cuistot, Argent, Fumeux, Slops, Chef, Rose, Angleur, Conseiller, Tombe, Safran, Vie.

Yen, Emmy, Oscar, Julia, Hirondelle, François, Esco, Boiardi, Mari, Nan, Rache, Bienséant, Automne.

STATS

Un profil au choix :
- Cool+1 Dur-1 Sexy+2 Rusé=0 Zarb+1
- Cool=0 Dur+1 Sexy+2 Rusé+1 Zarb-1
- Cool-1 Dur+2 Sexy+2 Rusé=0 Zarb-1
- Cool=0 Dur=0 Sexy+2 Rusé+1 Zarb=0

MATOS

En plus de ton établissement, tu commences avec :
- une méchante lame, genre un gros couteau de cuisine ou des ciseaux de 30 centimètres acérés comme des rasoirs (2-dégât contact)
- pour 2-troc de verroteries
- des fringues qui collent à ton look, comprenant de quoi compter pour 1-armure (tu précises).

Si tu veux commencer avec une prothèse ou un véhicule, arrange-toi avec le MC.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1 ou les 2 questions à l'assemblée :
- *Lequel d'entre vous est-ce que je trouve le plus attirant ?*
  Pour ce personnage, note Hx+2.
- *Lequel d'entre vous est mon chouchou ?*
  Pour ce personnage, note Hx+3.

Pour tous les autres, note Hx+1. C'est ton boulot de comprendre comment les gens fonctionnent.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

LOOK

Homme, femme, ambigu, trangressif.

Tenue formelle, vêtements voyants, tenue d'époque, tablier de boucher, panoplie fétichiste, blanc immaculé.

Visage pincé, visage de gamin, joli minois, visage expressif, visage entier, visage tatoué, visage de porcelaine, visage scarifié.

Regard calme, regard brillant, regard inquisiteur, regard franc, regard espiègle, borgne.

Mains flexibles, vives, précises, nerveuses, couturées, jouettes ou doigts boudinés.

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec 2 actions de maître-chef.

Tu as accès à toutes les actions de bataille mais à l'occasion, jette un oeil à ***défendre quelque chose en ta possession, servir d'appât*** et ***renverser la vapeur***.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

NOM —

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL — ***Aller au feu*** — ◯ cochée

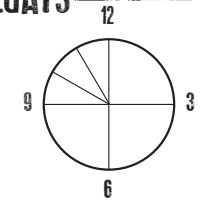
DUR — ***Agresser*** / ***Prendre en traître*** / ***Livrer bataille*** — ◯ cochée

SEXY — ***Séduire ou Manipuler*** — ◯ cochée

RUSÉ — ***Faire le point*** / ***Cerner quelqu'un*** — ◯ cochée

ZARB — ***Ouvrir sa cervelle*** — ◯ cochée

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, dés+cool. Sur 10+, c'est cool, juste un coup comme ça. Sur 7-9, il prend +1 à son Hx avec toi sur sa fiche, mais tu prends -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 c'était pas du sérieux ni rien.

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯◉ ***progression***

__ +1cool (max cool+3)
__ +1sexy (max sexy+2)
__ +1rusé (max rusé+2)
__ +1zarb (max zarb+2)
__ une nouvelle action de passeur
__ une nouvelle action de passeur
__ un nouveau véhicule (précise)
__ un garage (*cf* les règles d'atelier, précise) et une équipe
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LE PASSEUR

LE PASSEUR

La première chose à nous lâcher à la fin du monde, c'était l'infrastructure de l'Âge d'Or. Les routes se sont fendues. Les câbles se sont rompus. Les tuyaux se sont brisés. Coupées du monde, les villes se sont déchirées de l'intérieur avant de brûler. Puis d'exploser. Et puis : plus rien.

Quelques vieux s'en souviennent. La civilisation en flammes, à perte de vue. Une clarté à ternir la lune et les étoiles. Une fumée à étouffer le soleil.

À la fin du monde, il n'y a plus d'horizon, ni de route pour l'atteindre.

ACTIONS DU PASSEUR

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

◯ ***Collectionneur :*** tu reçois 2 bagnoles de plus (précise).

◯ ***J'ai laissé mon tank au garage :*** tu reçois un véhicule prévu pour la guerre, la vraie (précise avec le MC).

◯ ***Les yeux sur la porte :*** 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.

◯ ***Pilote de guerre :*** quand tu exécutes une action de bataille derrière le volant, si le résultat te demande de retenir ou de dépenser quelque chose, retiens ou dépenses 1 de plus.

◯ ***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 auras affaire à lui. Sur un échec, il a entendu parler de toi, mais le MC décide de ce qu'il a entendu.

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

AUTRES ACTIONS

TA BAGNOLE

CHÂSSIS

VITESSE

CONDUITE

ARMURE

MASSIF

MOTS-CLÉS

BAGNOLES

Par défaut : vitesse=0 conduite=0 0-armure, et massif selon son châssis.

Choisis un châssis :
Moto (0-massif, 1 option de combat)
Compact, buggy (1-massif, 2 options de combat)
Coupé, berline, jeep, pickup, van, limousine, 3x3, tracteur (2-massif, 2 options de combat)
Semi, bus, ambulance, engin de chantier/utilitaire (3-massif, 2 options de combat)

Points forts (1 ou 2 au choix) : bolide, robuste, agressive, cool, énorme, tout-terrain, nerveuse, fidèle, spacieuse, courageuse, facile d'entretien.

Apparence (1 ou 2 au choix) : élégante, vintage, comme neuve, puissante, luxe, flashy, musclée, hors du commun, mignonne, artisanale, gladiateur de la route, criarde.

Points faibles (1 ou 2 au choix) : poussive, fragile, mal fichue, paresseuse, rigide, capricieuse, gourmande, pas fiable, bruyante, cancer des yeux.

Options de combat (selon le châssis) : +rapide, +maniable, +1massif.

BAGNOLE N°2

CHÂSSIS

VITESSE | CONDUITE

ARMURE | MASSIF

MOTS-CLÉS

BAGNOLE N°3

CHÂSSIS

VITESSE | CONDUITE

ARMURE | MASSIF

MOTS-CLÉS

MATOS & TROC

MARCHANDAGE

Au début de la partie, dépense 1- ou 2-troc pour payer ton train de vie. Si tu ne peux pas - ou si tu ne veux pas - annonce-le au MC et réponds à ses questions.

Quand tu manques de liquidités durant la partie, dis au MC que tu cherches du job. Tes jobs :
- *Servir de chauffeur pour un PNJ friqué*
- *Servir de messager pour un PNJ friqué*
- *Ou autre, selon ce que tu arrives à négocier*

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 ; la réparation d'un matos high-tech ; engager un individu violent comme garde du corps pour une partie ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; l'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent pendant quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

CRÉER UN PASSEUR

Pour créer ton passeur choisis ton nom, ton look, tes stats, tes actions, ton matos et tes Hx.

NOM

Lauren, Audrey, Johnny, 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.

STATS

Un profil au choix :
- Cool+2 Dur-1 Sexy+1 Rusé+1 Zarb=0
- Cool+2 Dur=0 Sexy+1 Rusé+1 Zarb-1
- Cool+2 Dur+1 Sexy-1 Rusé=0 Zarb=0
- Cool+2 Dur+2 Sexy=0 Rusé+2 Zarb+1

MATOS

Tu commences avec :
- 1 arme pratique
- du bric-à-brac valant 4-troc
- des fringues qui collent à ton look (précise)

Armes pratiques (1 au choix) :
- revolver (2-dégâts proche recharge bruyant)
- automatique (2-dégâts proche bruyant)
- grosse lame (2-dégâts contact)
- canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)
- machette (3-dégâts contact salissant)
- magnum (3-dégâts proche recharge bruyant)

Si tu veux commencer avec une prothèse, arrange-toi avec le MC.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

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.

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec 2 actions de passeur au choix.

Tu as accès à toutes les actions de bataille, mais à l'occasion lis avec attention ***couvrir les fesses d'un allié*** et les actions de la ***guerre de la route***. Jette aussi un oeil aux règles de dégâts et de véhicules.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1, 2 ou les 3 questions à l'assemblée :
- *Lequel d'entre vous m'a sorti d'une situation turbomerdique ?*
  Pour ce personnage, note Hx+1.
- *Lequel d'entre vous m'a accompagné pendant des jours et des jours sur la route ?*
  Pour ce personnage, note Hx+2.
- *Lequel d'entre vous ai-je surpris à regarder l'horizon l'air rêveur ?*
  Pour ce personnage, note Hx+3.

Pour tous les autres, note Hx-1. Tu n'es pas du genre à t'attacher à trop de monde.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

NOM —

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL
Aller au feu
◯ cochée

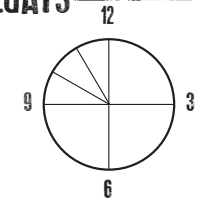
DUR
Agresser
Prendre en traître
Livrer bataille
◯ cochée

SEXY
Séduire ou Manipuler
◯ cochée

RUSÉ
Faire le point
Cerner quelqu'un
◯ cochée

ZARB
Ouvrir sa cervelle
◯ cochée

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

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, à distance et malgré tout ce qui vous sépare.

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯◉ ***progression***

__ +1cool (max cool+2)
__ +1dur (max dur+2)
__ +1rusé (max rusé+2)
__ une nouvelle action de prophète
__ une nouvelle action de prophète
__ une nouvelle option pour tes disciples
__ une nouvelle option pour tes disciples
__ un domaine (précise) et ***richesse***
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LE PROPHÈTE

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 tous leurs «une nation avec Dieu» et leur «en Dieu nous croyons», les dieux existaient vraiment. J'en sais foutre rien. Tout ce que je sais c'est qu'aujourd'hui ? S'ils existent, ils sont loin, très loin.

Mon avis ? Ces tarés, ces prophètes ravagés du cerveau qui rassemblent les foules, là ? Quand ils évoquent les dieux, ce dont ils parlent vraiment c'est de tous ces débris de haine et de désespoir qui flottent. Les cicatrices de l'explosion mentale qui a accouché de la fin du monde. Mon pote, c'est ça notre créateur.

ACTIONS DU PROPHÈTE

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.

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

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

◯ ***Frénésie :*** quand ouvres ton cœur 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)*
- *tombe dans une orgie de passion sans entrave : ça baise, se lamente, se frite, partage tout, 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 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.

AUTRES ACTIONS

MATOS & TROC

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 ◯ tes élèves ◯ ton équipe
◯ ta famille ◯ ta bande ◯ ta cour

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

2 au choix :

◯ 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

Puis 2 au choix :

◯ 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 : +stupeur
◯ 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

DISCIPLES

DESCRIPTION | SURPLUS | TROC

OFFRANDES | BESOINS

MARCHANDAGE

Au début de la partie, dépense 1- ou 2-troc pour payer ton train de vie. Si tu ne peux pas - ou si tu ne veux pas - annonce-le au MC et réponds à ses questions.

Quand tu manques de liquidités durant la partie, dis au MC que tu cherches du job. Tes jobs :

- *Servir de voyant et de conseiller pour un PNJ friqué*
- *Servir de conseiller et cérémoniste à une population*
- *Servir de cérémoniste à un PNJ friqué*
- *Ou autre, selon ce que tu arrives à négocier*

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 ; la réparation d'un matos high-tech ; engager un individu violent comme garde du corps pour une partie ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; l'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent pendant quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

CRÉER UN PROPHÈTE

Pour créer ton prophète, choisis ton nom, ton look, tes stats, 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, Lézard, Chacal, Corbeau ou Alouette.

STATS

Un profil au choix :

- 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

MATOS

En plus de tes disciples, précise tes vêtements d'après ton look. Tu as du bric-à-brac valant 4-troc mais pas de matos à proprement parler.

Si tu veux commencer avec une prothèse ou un véhicule, arrange-toi avec le MC.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

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.

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec ***offrandes*** et 2 actions de Prophète au choix.

Tu as accès à toutes les actions de bataille, mais à l'occasion lis avec attention ***mêlée générale chacun pour soi***, ***défendre quelque chose en ta possession*** et les actions de la ***guerre de la route***. Jette aussi un oeil aux règles de dégâts et de véhicules.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1, 2 ou les 3 questions à l'assemblée :

- *Qui parmi vous fait partie de mes fidèles ?*
  Pour ces personnages, note Hx+2.
- *L'un d'entre vous, j'ai vu son âme. Lequel ?*
  Pour ce personnage, note Hx+3.

Pour tous les autres, note Hx+1. Tu te fais vite une idée sur les gens et tu tombes souvent juste.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

NOM —

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL
Aller au feu
◯ cochée

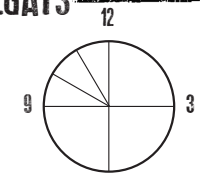
DUR
Agresser
Prendre en traître
Livrer bataille
◯ cochée

SEXY
Séduire ou Manipuler
◯ cochée

RUSÉ
Faire le point
Cerner quelqu'un
◯ cochée

ZARB
Ouvrir sa cervelle
◯ cochée

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

SPÉCIAL

Si tu couches avec quelq'un, dés +rusé. Sur 10+, 2 questions, sur 7-9, 1 question :

- *qui te manque le plus ?*
- *quels sont tes espoirs pour l'avenir ?*
- *qu'est-ce qui te fait te sentir beau ? Aimé ?*
- *avec qui as-tu partagé ton premier baiser ? est-ce que ç'a plu ?*
- *si je te le demande, est-ce que tu resterais avec moi ?*
- *de quelle façon ton âme et ton esprit sont-ils purs ?*

L'autre joueur peut t'en poser 1. Sur 6-, vous recevez chacun -1Hx avec l'autre.

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯ Ⓟ ***progression***

__ +1dur (max dur+2)
__ +1zarb (max zarb+2)
__ +1rusé (max rusé+2)
__ une nouvelle option de stase
__ une nouvelle option de stase
__ une nouvelle option de stase
__ des disciples (précise) et ***offrande***
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LE RÉSERVISTE

LE RÉSERVISTE

C'est pas impossible qu'ils n'aient rien vu venir durant l'âge d'or. C'est pas impossible que ça leur soit tombé dessus sans prévenir, qu'ils aient été démunis. Peut-être qu'eux aussi, tout comme nous, étaient foutus d'avance.

C'est pas impossible non plus qu'ils aient pu prévoir le coup.

ACTIONS DU RÉSERVISTE

◯ ***Curiosité brûlante*** : quand tu demandes conseil à quelqu'un, il doit te dire le plus honnêtement possible ce qu'il pense que tu devrais faire. Si tu suis son conseil, tu reçois +1 continu pour tous les jets de dés effectués dans ce but. Si malgré tes efforts tu n'arrives pas à tes fin, tu coches une expérience.

◯ ***Discipline de combat*** : quand tu infliges des dégâts, tu peux choisir d'en infliger autant que tu veux, tant que c'est inférieur ou égal aux dégâts de tu devrais infliger. Tu peux également choisir d'infliger des dégâts assommants à la place. Décide-toi au moment où tu infliges tes dégâts : tu n'es pas obligé d'annoncer à l'avance combien tu comptes faire mal.

◯ ***Pas de laissés-pour-compte*** : pendant une bataille, quand tu aides quelqu'un qui jette les dés, ne jette pas dés +Hx. Tu l'aide comme si tu avais tiré un 10+.

◯ ***Tirer le meilleur des gens*** : quand quelqu'un lance les dés +Hx pour t'aider, il coche une expérience.

◯ ***Vétéran*** : tu prends +1cool (cool+3).

AUTRES ACTIONS

AVANT

Tu étais là quand la fin du monde est arrivée, mais tu sors d'une stase de 50 ans et tes souvenirs reviennent très, très lentement. Au début de chaque partie, dés +rusé. Sur une réussite, pose une des questions suivantes au MC et il te répondra. Sur 10+ tu peux reposer une question derrière pour demander des précisions, qui peut venir de la liste ou pas. Sur un échec, le MC choisit une question et c'est toi qui réponds.

__Où étais-je quand le monde a pris fin ?
__Est-ce qu'on savait qui en était responsable ?
__Quels étaient les signes avant-coureurs de l'apocalypse ?
__Qui en a été le plus victime ?
__Est-ce que c'était soudain ou progressif ?
__Est-ce qu'on aurait pu l'arrêter ?
__Qui étaient les premiers au courant ?
__A quoi ressemblait la première année après l'apocalypse ?
__Combien de temps a-t-on gardé espoir ?
__Qu'est-ce qu'on a essayé, sans succès ?
__Qui ai-je perdu ?
__Qui semblait à l'abri mais ne l'était pas ?
__Quelle est la pire chose que j'ai vue ?
__Quand ça nous est tombé dessus, qu'est-ce qu'on savait déjà ?
__Pourquoi est-ce que certains ont survécu et d'autres non ?

STASE

En l'état au début du jeu, toute personne qui sort de stase encaisse à la fois 2-dégât zone perforant et Ψ-dégât.
Tu es sorti de stase (1 au choix) :
◯ il ya quelques jours ◯ il y a quelques semaines ◯ il y a quelques mois

Sont toujours en stase le reste de ton unité, plus (1 ou plus au choix) :
◯ tes amis ◯ tes collègues ◯ ta famille ◯ tes supérieurs.

Les indigènes laissent les caissons tranquile. Pourquoi ? 1 ou plus au choix :
◯ ils sont cachés en lieu sûr
◯ Leurs défenses sont mortelles
◯ les indigènes craignent ou vénèrent les non-morts à l'intérieur

Quand tu es sorti de stase, le spécialiste JACKSON, TAMMY a émergé en même temps que toi.
Que lui est-il arrivé ? 1 au choix :
◯ le maelström lui a infligé 2-dégât et l'a tuée.
◯ le maelström lui a infligé Ψ-dégât et a détruit sa santé mentale.
◯ le maelström lui a infligé Ψ-dégât et tu as dû la tuer pour sauver ta peau.
◯ aucune idée. Tu ne l'as plus jamais revue ni entendu parler d'elle.

LABO DE STASE

Installations disponibles (1 au choix) :
◯ ***Caissons*** : tu peux libérer tous les gens en stase, d'un coup ou un par un. (Fais gaffe au maelström.)
◯ ***Dispositif d'isolation***-Ψ : mets quelqu'un en stase et tu peux l'isoler du maelström psychique. En reconfigurant un peu le dispositif, tu peux l'utiliser pour manipuler le maelström : ça marche comme une augure, mais tu lances +rusé au lieu de +zarb.
◯ ***Labo médical*** : le caisson de stase compte comme un atelier avec du matériel de soins et de réanimation. Mets un blessé dedans et tu peux travailler dessus comme un machiniste sur une machine (cf).
◯ ***Archives*** : le caisson de stase contient une base de données remplie de documents historiques ou techniques. En farfouillant dedans, tu peux étudier le passé comme un machiniste étudie un truc dans son atelier (cf).
◯ ***Pièces détachées hi-tech*** : tu peux récupérer les pièces de ta stase. Chaque fois que tu le fais, tu gagnes des merdouilles hi-tech pour une valeur de 5-troc, mais tu hachures de façon définitive une des installations de stase (tu peux biffer celle-ci).
◯ ***Armurerie*** : la stase contient 6 fusils d'assaut (3-dégât proche bruyant full-auto) et 6 tenues de combat renforcées (2-armure précieux hi-tech), prévus pour équiper le reste de ton unité. Débloque cette installation et tout ça est à toi.

MARCHANDAGE

Au début de la partie, dépense 1- ou 2-troc pour payer ton train de vie. Si tu ne peux pas - ou si tu ne veux pas - annonce-le au MC et réponds à ses questions.

Tu n'as pas encore trouvé ta place l'économie locale. Si tu as besoin de liquidités à un moment, tu vas devoir te trouver un truc à faire.

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 ; la réparation d'un matos high-tech ; engager un individu violent comme garde du corps pour une partie ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; l'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent pendant quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

CRÉER UN RÉSERVISTE

Pour créer ton réserviste, choisis ton nom, ton look, tes stats, tes actions, ta stase et de ton Hx.

NOM

Spécialiste [NOM DE FAMILLE], [PRENOM], [CORPS D'ARMÉE]. Mais à tous les coups tout le monde t'appelle le réserviste.

STATS

Un profil au choix :
- Cool+2 Dur+1 Sexy=0 Rusé+1 Zarb—
- Cool+2 Dur=0 Sexy+1 Rusé+1 Zarb—
- Cool+2 Dur-1 Sexy=0 Rusé+2 Zarb—
- Cool+2 Dur+1 Sexy+1 Rusé=0 Zarb—

Quand tu as émergé de ta stase, le maelstrom psychique s'est engoufré dans ton crâne. Dés +dur. Sur 10+ tu as pu l'encaisser sans y succomber, tu commences avec zarb-1. Sur 7-9 tu as réussi à le tenir à l'écart : tu commences avec zarb-que-dalle, et tu ne peux pas ouvrir ton cerveau au maelstrom. Si tu obtiens +1zarb, tu démarres à zarb=0. Sur un échec, le maelstrom t'a submergé : tu commences à zarb+1 et en prime, le MC est obligé de cocher ton zarb à chaque partie.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, demande à l'assemblée :
- *Sur qui parmi vous suis-je tombé en premier quand j'ai émergé de ma stase ?*
  Pour ces personnages, note Hx+2.

Pour tous les autres, note Hx-2. Tu ne viens pas d'ici et tu ne captes rien à ce qui se passe.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies. Il y a des chances que tu ne répondes à aucune d'entre elles.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

LOOK

Homme ou femme.

Un uniforme de terrain de l'ancien temps et un bardas.

Visage juvénile.

Regard effrayé, regard sombre, regard vivant, regard clair, regard sûr, regard perdu ou regard avide.

Physique athlétique, physique courtaud, physique fin, physique massif, physique large.

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec 3 actions de réserviste au choix.

Tu as accès à toutes les actions de bataille, mais à l'occasion lis avec attention ***pourchasser sa proie***, ***échapper à son chasseur, défendre quelque chose en ta possession*** et les actions de ***support tactique***.

MATOS

En plus de ta stase, tu commences avec :
- *un fusil d'assaut (3-dégât proche bruyant full-auto)*
- *un 9mm de service (2-dégât proche bruyant)*
- *une tenue de combat blindée (2-armure précieux hi-tech)*
- *ton treillis et ton bardas, mais aucun bric-à-brac*

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

PRÉCISION IMPORTANTE

Ce livret contient certains a priori quant à l'apocalypse et le passé que les autres livrets ne tiennent pas nécessairement pour vrai.

Si personne ne joue de réserviste, ne vous sentez pas obligé de vous tenir à ce que contient son livret.

NOM

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL
Aller au feu
◯ cochée

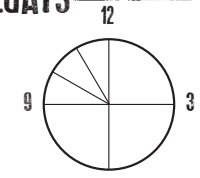
DUR
Agresser
Prendre en traître
Livrer bataille
◯ cochée

SEXY
Séduire ou Manipuler
◯ cochée

RUSÉ
Faire le point
Cerner quelqu'un
◯ cochée

ZARB
Ouvrir sa cervelle
◯ cochée

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, retiens 1. Si jamais ton partenaire se retrouve dans la merde, lui ou toi pouvez dépenser ce que tu retiens et paf soudain tu es là.

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯Ⓔ ***progression***

__ +1sexy (max dur+2)
__ +1rusé (max rusé+2)
___+1zarb (max zarb+2)
__ une nouvelle action de sans-visage
__ une nouvelle action de sans-visage
__ un véhicule (précise) et ***pilote de guerre***
__ un gang (précise) et ***chef de la meute***
__ un domaine (précise) et ***richesse***
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LE SANS-VISAGE

LE SANS-VISAGE

Est-ce que ça a toujours été comme ça ? Même à l'âge d'or des légendes, quand la vie était douce ? Pour sûr c'est le cas à la fin du monde : parmi nous, certains naissent et grandissent et vivent sans visage.

On a quelque chose qui couvre notre crâne, bien sûr, mais c'est mou, malléable, expressif, transparent : c'est pas vraiment notre visage. Notre visage est dur, impitoyable, silencieux et sévère. Il reflète qui nous sommes. Et jamais il ne nous trahit.

ACTIONS DU SANS-VISAGE

◯ ***Bestial*** : tu reçois +1dur (dur +3).

◯ ***Bulldozer*** : quand tu encaisses des dégâts, prends -2 sur ton jet de dégâts.

◯ ***D'une seule pièce*** : quand on essaie de t'arracher ton masque par la force, ou te pousser à l'enlever en t'agressant, en te séduisant ou en te manipulant, on lance à -2. Les PNJ n'arriveront jamais à te démasquer contre ta volonté, à moins que tu ne sois complètement à leur merci.

◯ ***Hors de mon chemin !*** : quand tu bourres dans le décor pour atteindre ou fuir quelque chose, dés +dur. Sur 10+, le décor est en miette ou hors de ton chemin et tu obtiens ce que tu veux. Sur 7-9 tu obtiens ce que tu veux et le décor est en miette ou hors du chemin, mais tu prends 1-dégât (perforant) et tu choisis : tu es désorienté et tu fais face au danger pour tes prochaines actions, tu laisses quelque chose derrière toi, ou prends quelque chose avec toi. Tu peux aller jusqu'à traverser des murs ou renverser des carcasses de bagnoles avec cette action. Sur un échec ton pied se retrouve coincé sous un truc à mi-démolition.

◯ ***Norman*** : quand tu demandes conseil à ton masque, dés +zarb et vois ce qu'il te dit de faire. Sur 10+ coche une expérience et prends +1 si tu suis ses souhaits. Sur 7-9, prends +1 si tu fais ce qu'il veut ou agis face au danger si tu ne le fais pas. Sur un échec, il a ses propres objectifs et tu agis face au danger si tu vas à leur encontre.

◯ ***Odeur de sang*** : au début de la partie, lance +zarb. Sur 10+, tu retiens 1+1. Sur 7-9, tu retiens 1. A tout moment, le MC ou toi-même pouvez dépenser ce que tu retiens pour que tu apparaisses dans une bataille (et ça doit être une véritable putain de bataille, pas juste quelques personnes qui se tapent dessus). Sur un échec, le MC retient 1, et peut le dépenser pour que tu sois dans la bataille mais bien coincé, voire dans la merde.

◯ ***Pitbull*** : quand ta vie devient invivable, nomme la personne que tu tiens pour le plus responsable. Tu reçois +1 continu contre elle, pour toujours. (Tous les jets que tu fais directement contre elle comptent, bien entendu. Les jets que tu fais contre sa famille, ses amis, ses subordonnés ou ses possessions peuvent compter, selon l'avis du MC. MC, rappelle-toi que ton job c'est de rendre la fin du monde vraisemblable et la vie des PJ intéressante, pas de refuser des bonus à tes joueurs.)

◯ ***Raspoutine*** : flingué, poignardé et empoisonné, tu reviens sans cesse. Tant que tu restes terrifiant et que tu bourres sur quelqu'un, tu reçois +1armure. Tu te prends quand même des coups de feu ou de couteau, c'est juste que tu en as rien à foutre de pisser le sang.

AUTRES ACTIONS

TON MASQUE

Choisis ton genre de masque : masque de sport, masque à gaz, casque de combat, capuche, cagoule, masque gravé, masque bricolé, masque fétichiste.

Choisis son apparence : poussiéreux, défoncé, peint, tâché, fendu.

Surprenant : quand quelqu'un te vois sans ton masque pour la première fois, il encaisse des dégâts assommants en plus de tout le reste.

Démasqué, tu es (choisis-en 2) :

◯ Effrayé : prends -1 continu jusqu'à ce que tu te couvres le visage à nouveau.
◯ Grotesque : tout PJ qui te voit sans ton masque gagne directement Hx+3 avec toi.
◯ Hésitant : quand tu infliges des dégâts, inflige -1dégât.
◯ Honteux : tu as dur=0 jusqu'à ce que tu te couvres le visage à nouveau.
◯ Impuissant : tu ne peux plus utiliser tes actions de personnage. Tu peux toujours utiliser les actions de base.
◯ Vulnérable : quand tu encaisses des dégâts, encaisse +1dégât.

DESSINE TON MASQUE

Oui, c'est obligatoire.

MATOS & TROC

MARCHANDAGE

Au début de la partie, dépense 1- ou 2-troc pour payer ton train de vie. Si tu ne peux pas - ou si tu ne veux pas - annonce-le au MC et réponds à ses questions.

Quand tu manques de liquidités durant la partie, dis au MC que tu cherches du job. Tes jobs :

- *Extorquer, piller ou voler une communauté friquée*
- *Exécuter quelqu'un pour le compte d'un PNJ friqué*
- *Servir de garde du corps pour un PNJ friqué*
- *Ou autre, selon ce que tu arrives à négocier*

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 ; la réparation d'un matos high-tech ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; l'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent pendant quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

CRÉER UN SANS-VISAGE

Pour créer ton sans-visage, choisis ton nom, ton look, tes stats, tes actions, ton matos, ton masque et ton Hx.

NOM

Morceau, Tor, Ork, Doule, Gros Empaffé, Blag, Mega, Bosse, Marteau, Dég, Crapaud, Coup, Ranafout, Tranchée, Zuto, Kray, Momo, Gigg, Bidoche, Crabouille, Playboy.

STATS

Un profil au choix :

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

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec 3 actions de sans-visage.

Tu as accès à toutes les actions de bataille, et tu vas très certainement t'en servir, mais il faut bien commencer quelque part. À l'occasion, jette un oeil aux actions d'***Assaut et Défense*** et de ***bagarre***.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1, 2 ou les 3 questions à l'assemblée :

- *Lequel d'entre vous m'a aidé à commettre quelque chose d'horrible ?*
  Pour ce personnage, note Hx+3.
- *Lequel d'entre vous, une fois, a été gentil avec moi et n'a pas eu peur de moi ?*
  Pour ce personnage, note Hx+2.
- *Lequel d'entre vous je trouve mignon.e ?*
  Pour ce personnage, note Hx+1.

Pour tous les autres, note Hx=0.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

LOOK

Homme, femme, dissimulé ou transgressif.

Tenue formelle, tenue BDSM, armure tape-à-l'oeil, armure bricolée.

Regard dur, regard vide, regard sans pitié, regard mort ou regard calculateur.

Physique massif, physique musclé, physique dégingandé, physique noueux ou physique obèse.

MATOS

En plus de ton masque, tu commences avec :

- 1 arme brutale
- des fringues assorti à ton look, comprenant si tu le désires de quoi valoir 1- ou 2-armure (tu précises)
- du bric-à-brac valant 1-troc

Armes brutales (1 au choix) :

- magnum (3-dégâts proche recharge bruyant)
- canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)
- barre à mine, batte ou masse (2-dégâts contact salissant)
- machette ou hache (3-dégâts contact salissant)
- tronçonneuse (3 dégâts contact full-auto salissant)

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

NOM —

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL ***Aller au feu*** ◯ cochée

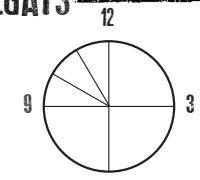
DUR ***Agresser*** ***Prendre en traître*** ***Livrer bataille*** ◯ cochée

SEXY ***Séduire ou Manipuler*** ◯ cochée

RUSÉ ***Faire le point*** ***Cerner quelqu'un*** ◯ cochée

ZARB ***Ouvrir sa cervelle*** ◯ cochée

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, demande-lui de faire quelque chose pour toi. Qu'il accepte ou refuse sur le moment, s'il le fait plus tard, il coche une expérience.

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯ ***progression***

__ +1sexy (max dur+2)
__ +1rusé (max zarb+2)
__ une nouvelle action de sourcier
__ une nouvelle action de sourcier
__ 2 nouveaux détails pour ta source
__ change les lois et les châtiments de ta source
__ des disciples (précise) et ***offrandes***
__ un gang (précise) et ***commandement***
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LE SOURCIER

LE SOURCIER

De temps à autre tu tombes sur un coin de paradis, même à la fin du monde. Et si tu y restes, si tu t'en occupes, parfois tu deviens plus que toi-même. Cette soif tellement, tellement *brûlante qui ravage le monde ne t'occupe plus. Tu n'as plus peur des loups. Et tu n'en as rien à foutre de savoir ce que veut Octrobre ou qui baise Côtelette. Tu es à la Source, et elle peut appaiser toutes leurs soifs.*

ACTIONS DU SOURCIER

◯ ***Porteur du jugement :*** quand quelqu'un enfreint ta loi, dés +cool. Sur 10+, 1 au choix :
- *tu le laisses filer avec un avertissement, un châtiment réduit ou un sursis*
- *tu fais une exception et ils s'en sortent sans conséquence*
- *il subit le plein châtiment*

Sur 7-9, il doit subir le plein châtiment. Sur un échec, ou si tu n'es pas capable de porter ton jugement pour quelque raison, le délit devient ta responsabilité, et c'est à toi de subir le châtiment.

◯ ***Pacificateur :*** quand tu demandes à deux rivaux ou deux ennemis de venir à toi et se rencontrer pour résoudre le conflit, dés +cool. Sur une réussite, ils doivent venir tous les deux, au moment de ton choix. Sur 10+, 2 au choix. Sur 7-9, 1 au choix :
- *ils doivent venir seuls*
- *ils doivent venir désarmés*
- *ils doivent amener des cadeaux, des gages de paix, des prisonniers à échanger ou des preuves de bonne foi*

Sur un échec, ils peuvent t'exiger quelque chose, et ne venir que si tu obtempères.

◯ ***Embargo :*** tu peux agresser quelqu'un en te servant de la privation comme d'une arme qui inflige des ***dégâts privatifs (eau)***.

◯ ***Tous sont les bienvenus :*** quand tu accueilles personnellement les nouveaux venus, dés +rusé. Sur 10+, 3 questions. Sur 7-9, 2 questions. Sur 6-, 1 question quand même.
- *est-ce qu'ils cachent des armes ?*
- *est-ce qu'ils cachent des biens précieux ?*
- *est-ce qu'ils cachent une maladie ?*
- *est-ce qu'ils cachent mes ennemis en leurs rangs ?*
- *est-ce qu'ils gardent des secrets à mes dépens ?*

◯ ***Comme un poisson dans l'eau :*** quand tu mènes le groupe dans une véritable cérémonie, dés +cool. Sur 10+, 2 au choix. Sur 7-9, 1 au choix :
- *tous les malades sont guéris*
- *tous les désemparés sont calmés*
- *tous les égarés sont rassurés*
- *tous les blessés sont soignés*
- *tous les déprimés sont réconfortés*
- *la source te parle*

Sur un échec, le maëlstrom psychique interfère. Ouvre ta cervelle à la place.

AUTRES ACTIONS

SOURCE

Tu possèdes une source d'eau pure et abondante. 1 qualité spéciale au choix :

◯ *c'est la seule source d'eau claire, potable et régulière à la ronde*
◯ *elle possède des propriétés curatives et peut servir de* ***fournisseur*** *à un ange gardien*
◯ *un marché prospère, principalement autogéré, a poussé tout autour*
◯ *elle est consacrée à un dieu / des dieux / les esprits des morts / la vie elle-même (1 au choix)*

Ensuite, 3 à 5 détails concernant l'ambiance de ta source, son environnement et sa culture :

◯ *sources d'eau chaude*
◯ *décorations artistiques*
◯ *grands rochers plats*
◯ *poissons*
◯ *eau glacée*
◯ *bosquet d'arbres*
◯ *végétation luxuriante*
◯ *eau parfumée*
◯ *un puits profond*
◯ *un bassin de réflexion*
◯ *refuge & sécurité*
◯ *liberté individuelle*
◯ *foi & rituels*
◯ *une grotte ou un caverne*
◯ *du sexe*
◯ *fontaines*
◯ *tuyaux & plomberie*
◯ *jardins entretenus*
◯ *oiseaux & gazouillis*
◯ *musique*
◯ *courants rapides*
◯ *algues bioluminescentes*
◯ *loisirs & temps libre*
◯ *calme & tranquilité*
◯ *un bassin fait d'un matériau unique*
◯ *des réservoirs énormes & invulnérables*
◯ *un sysème de filtrage complexe & high-tech*
◯ *du verre & de l'inox étincelants*
◯ *toiles de condensations & bidons en plastiques*

Bien des gens sont venus à la source avec le temps, et certains sont devenus tes amis proches. Précise 3 d'entre eux avec un nom (*Jauge, Babylone, Lissa, Portier, Goûtelette, Splendeur, ___*) et un rôle (*gardien, enfant trouvé, brasseur, guide autoproclamé, soigneur, teinturier, tordu local, archiviste, ___*). Ils vous donnent accès aux ***conseils***.

_____, mon _____

_____, mon _____

_____, mon _____

La source a ses lois que tous doivent obéir. Tu n'as pas inventé ces lois, mais c'est ta responsabilité qu'on les suive. Choisis 3-5 lois et les châtiments encourus si on les enfreint.

Lois

◯ *Offre des sacrifices de sang / de travail / d'objets précieux.*
◯ *Dépose les armes à feux.*
◯ *Tout esclave qui traverse la frontière est libre.*
◯ *Laisse tes rancunes à l'entrée.*
◯ *Tout le monde mange. Tout le monde boit. Personne ne se prive.*
◯ *Pas de violence, et pas de blessure volontaire.*
◯ *Honore dieu / les dieux / les esprits des morts / la vie elle-même*
◯ *Tout ici appartient à tout le monde. Sois généreux.*
◯ *Ne touche pas à ce qui ne t'appartient pas.*
◯ *Tient ta parole.*
◯ *Les désaccords sont résolus en privé, par procès et épreuves*
◯ *Dis toujours la vérité.*
◯ _____

Châtiments

- *Exil*
- *Exécution*
- *Travail forcé*
- *Restitution*
- *Incarcération*
- *Humiliation publique*
- *Défiguration*
- *Violence punitive*
- *2 y entrent, 1 seul sort*
- _____

MARCHANDAGE

Ta source pourvoit à tes besoins quotidiens, donc tant que tu as la main mise dessus tu n'as pas besoin de payer pour ton train de vie en début de partie.

Quand tu files des cadeaux, voilà ce qui peut compter pour un cadeau valant 1-troc : *n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; engager un individu violent comme garde du corps pour une partie ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; 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 au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

CRÉER UN SOURCIER

Pour créer ton sourcier choisis ton nom, ton look, tes stats, tes actions, ton matos et tes Hx.

NOM

Rebia, Pierre, Quahanna, Meunier, Latha, Calice, Verdure, Nasus, Faucet, Duralex, Abay, Myint ou Barbade.

Sista, Assouan, Nid, Kariba, Ayazma, Quabbin, Spa, La Côte, Cumbees, Les Andes ou Calistoga.

STATS

Un profil au choix :

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

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec ***porteur du jugement*** et 2 actions de sourcier.

Tu as accès à toutes les actions de bataille mais à l'occasion, jette définitivement un oeil à ***défendre ce qui t'appartient.***

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1 ou les 2 questions à l'assemblée :

- *Lequel d'entre vous a étanché ma soif alors que j'étais perdu, au propre ou au figuré ?*
  Pour ce personnage, note Hx+3.
- *Qui parmi vous, comme moi, est au service de la source ?*
  Pour ce personnage, note Hx+2.

Pour tous les autres, note Hx+1. Tu les as vu venir.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif ou dissimulé.

Fringues camouflage, richement décoré, relax, récup ou à moitié nu.

Visage ouvert, suturé, burriné, placide, solide ou superbe.

Regard doux, calme, distant, liquide, profond ou perçant.

Physique immense, rafistolé, noueux, malingre, grâcieux ou anguleux.

MATOS

En plus de ta source, tu commences avec :

- 1 arme simple
- du bric-à-brac valant 4-troc
- des fringues qui collent à ton look (précise)

Armes simples

- 9mm (2-dégâts proche bruyant)
- gros couteau (2-dégâts contact)
- fusil de chasse (2-dégâts loin bruyant)
- arbalète (2-dégâts proche lent)

Si tu veux commencer avec une prothèse ou un véhicule, arrange-toi avec le MC.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

DÉGÂTS PRIVATIFS

Dégâts privatifs (eau) : dépression, maux de tête, confusion, delirium, effondrement, mort dans les 3 jours.

Contre une communauté : rations et stockage, désespoir, symptômes individuels, instabilité, violences, dissolution et dispersion de la communauté en 1 semaine. Ceux qui ne trouvent pas d'autres sources d'eau souffrent des symptômes indivuels en plus grave.

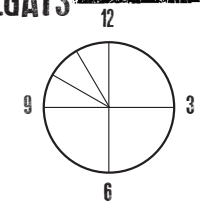
NOM —

LOOK

STATS — ACTIONS

COOL	***Aller au feu*** ◯ cochée
DUR	***Agresser*** ***Prendre en traître*** ***Livrer bataille*** ◯ cochée
SEXY	***Séduire ou*** ***Manipuler*** ◯ cochée
RUSÉ	***Faire le point*** ***Cerner quelqu'un*** ◯ cochée
ZARB	***Ouvrir sa cervelle*** ◯ cochée

DÉGÂTS



◯ Stabilisé

Quand la vie devient invivable :

◯ Reviens avec -1dur
◯ Reviens avec +1zarb
◯ Change de livret
◯ Meurs

HX

aider ou interférer ; fin de partie

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.

PROGRESSION

expérience ◯◯◯◯ ⊳ ***progression***

__ +1dur (max dur+3)
__ +1zarb (max zarb+2)
__ +1cool (max cool+2)
__ +1sexy (max sexy+2)
__ +1rusé (max rusé+2)
__ une nouvelle option de domaine
__ une nouvelle option de domaine
__efface une option de domaine
__ une action d'un autre livret
__ une action d'un autre livret

__+1 à une stat au choix (max. stat+3)
__mettre son perso à la retraite en sûreté
__créer un 2ème perso à jouer
__changer le type de son perso
__avancer 3 actions de base
__avancer les 4 autres actions de base

LE TAULIER

LE TAULIER

C'est la fin du monde. Plus de société, plus de 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 d'un 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 ?*

ACTIONS DU TAULIER

● ***Commandement :*** quand ton gang combat pour toi et qu'une action de bataille te demande de retenir ou de dépenser quelque chose, retiens ou dépense 1 de plus.

● ***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 tes besoins dépend de ton domaine, voir au verso.

AUTRES ACTIONS

ARSENAL & ARMURE

MARCHANDAGE

Ton domaine pourvoit à tes besoins quotidiens, donc tant que tu as la main mise dessus tu n'as pas besoin de payer pour ton train de vie en début de partie.

Quand tu files des cadeaux, voilà ce qui peut compter pour un cadeau valant 1-troc : *une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; la réparation d'un matos high-tech ; engager un individu violent comme garde du corps pour une partie ; de quoi payer les consommables après une réanimation d'urgence chez un doc ; de quoi payer l'impôt un seigneur de guerre pour quelques parties ; l'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent pendant quelques parties ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.*

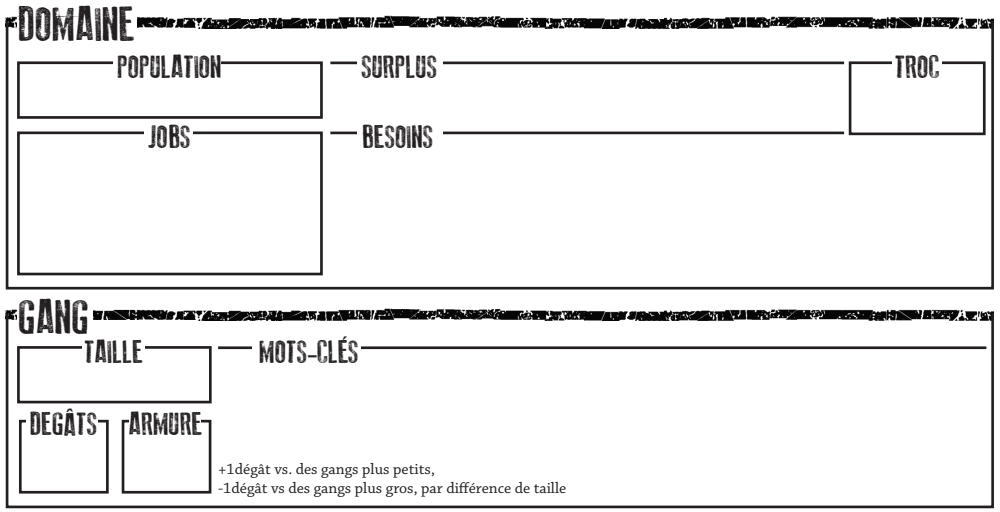
Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses au marché du coin avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

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 de béton, de métal et d'armature de fortune. Ton gang chope +1armure quand il défend l'enceinte.
- un arsenal de fortune, entre la récup et le fait-maison.
- un garage comprenant 4 véhicules utilitaires et 4 véhicules de guerre (précise avec le MC).
- un gang d'une quarantaine de brutes (3-dégâts gang moyen indiscipliné 1-armure).

4 au choix :
◯ tes sujets sont nombreux, 200-300 âmes ; surplus: +1troc, besoin : +maladie.
◯ tes sujets sont peu nombreux, 50-60 âmes ; besoin : anxieux au lieu de besoin : affamé.
◯ pour les jobs, ajoute du pillage très lucratif ; surplus: +1troc, besoin : +représailles.
◯ pour les jobs, ajoute 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 cents 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 garage compte 7 véhicules de guerre et un-deux véhicules utilitaires en plus si ça te chante.
◯ ton enceinte est grande, profonde et imposante, de pierre et d'acier ; +2armure quand on défend l'enceinte.

Puis 2 au choix :
◯ tes sujets sont crasseux et malades, besoin : +maladie.
◯ tes sujets sont fainéants et camés, besoin : +famine.
◯ tes sujets sont décadents et pervers, surplus : -1troc, besoin : +sauvagerie.
◯ ton domaine paie un impôt à un protecteur, surplus : -1troc, besoin : +représailles.
◯ ton gang est petit au lieu de moyen, juste 10-20 brutes.
◯ ton gang est une bande de sales hyènes, +sauvage.
◯ ton arsenal c'est de la daube, ton gang chope -1dégât.
◯ ton garage est merdissimal, seulement 4 véhicules dont juste 2 qui tiennent la route en combat.
◯ ton enceinte c'est des tentes, un bidonville et des planches en bois ; 0-armure en plus quand on défend l'enceinte.



CRÉER UN TAULIER

Pour créer ton taulier choisis ton nom, ton look, tes stats, tes actions, ton matos et tes Hx.

NOM

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

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

STATS

Un profil au choix :
- 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

MATOS

En plus de ton domaine et de ton gang, précise ton style et tes fringues. 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.

Si tu veux commencer avec une prothèse, arrange-toi avec le MC.

PROGRESSION

Dès que tu lances une stat 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 une option dans la liste de progression. Coche-la : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

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.

ACTIONS

Tu as accès à toutes les actions de base. Tu commences avec ***commandement*** et ***richesse***.

Tu as accès à toutes les actions de bataille, et tu vas très certainement t'en servir, mais il faut bien commencer quelque part. À l'occasion, jette un oeil aux actions d'***Assaut et Défense*** et aux règles de dégâts concernant les gangs.

HX

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

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, pose 1 ou les 2 questions à l'assemblée :
- *Lequel d'entre vous est à mes côté depuis le début ?*
  Pour ce personnage, note Hx+2.
- *Lequel d'entre vous m'a trahi ou volé ?*
  Pour ce personnage, note Hx+3.

Pour tous les autres, note Hx+1. C'est dans ton intérêt de te mêler des affaires de tout le monde.

Pendant les tours des autres, réponds à leurs questions selon tes envies.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes stats, puis au MC de t'en cocher une autre.

ACTIONS DE BASE

ALLER AU FEU

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

AGRESSER QUELQU'UN

Quand tu ***agresses ou menaces physiquement quelqu'un*** lance dés+dur. Sur 10+ il doit choisir :
- *te tenir tête et subit tes coups*
- *plier et faire ce que tu demandes*

Sur 7-9, il peut choisir 1 option à la place :
- *foutre le camp sans traîner 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 un échec, prépare-toi au pire.

ATTAQUER EN TRAITRE

Quand tu ***attaques quelqu'un sans défense ou par surprise***, demande au MC si tu peux rater ton coup. Si tu peux, ça marche comme agresser quelqu'un, mais ta victime n'a pas le choix de plier. Si tu ne peux pas, tu infliges simplement tes dégâts établis à ta cible.

LIVRER BATAILLE

Quand tu ***livres bataille***, tu peux déclencher des actions de bataille (cf).

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, tu lui effaces une de ses 2 coches de stats.*

Mais c'est le joueur qui décide s'il le fait ou non. Sur un échec, prépare-toi au pire.

AIDER OU PERTURBER

Quand tu ***aides*** ou ***perturbes*** quelqu'un qui lance les dés, lance dés+Hx que tu as avec lui sur ta fiche. Sur 10+, ce quelqu'un prend +2 (si tu l'aides) ou -2 (si tu le perturbes) à son jet. Sur 7-9, il prend +1 (aide) ou -1 (perturbation). Sur un échec, prépare-toi au pire.

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 reçois +1 au prochain jet. Sur 10+, tu peux poser 3 questions. Sur 7-9, 1 seule :
- *quelle est ma meilleure échappatoire / entrée / manière de le contourner ?*
- *quel adversaire me semble le plus vulnérable ?*
- *quel adversaire est le plus gros problème ?*
- *à quoi devrais-je faire attention ?*
- *où se trouve réellement mon adversaire ?*
- *qui domine réellement la situation ?*

Sur un échec, pose quand même 1 question mais prépare-toi au pire.

CERNER QUELQU'UN

Quand tu ***essaies de cerner quelqu'un lors d'une situation tendue***, lance dés+rusé. Pendant que tu discutes avec lui, tu peux lui poser 3 questions (sur 10+) ou 1 seule (sur 7-9) :
- *est-ce que ton personnage dit la vérité ?*
- *qu'est-ce que ton personnage ressent vraiment ?*
- *qu'est-ce que ton personnage a l'intention de faire ?*
- *qu'est-ce que ton personnage espère que je fasse ?*
- *comment est-ce que je peux convaincre ton personnage de __ ?*

Sur un échec, retiens 1 quand même mais prépare-toi au pire.

OUVRIR SA CERVELLE

Quand tu ***ouvres ta cervelle 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 un échec, prépare-toi au pire.

FIN DE PARTIE

A la fin de chaque partie, choisis un personnage qui te connaît plus personnellement qu'avant. S'il y en a plusieurs, choisis librement parmi eux. Dis à ce joueur de prendre +1 à son Hx avec toi sur sa fiche. Si ça l'amène à +4, il remet son Hx avec toi à +1 (et coche une bulle d'expérience dans la foulée).

Si personne ne semble te connaître plus personnellement, choisis un personnage qui ne te connaît pas aussi bien qu'il ne le pense, ou n'importe qui. Dis à ce joueur de prendre -1 à son Hx avec toi sur sa fiche. Si ça l'amène à -3, il remet son Hx avec toi à -1 (et coche une bulle d'expérience dans la foulée).

ACTIONS PÉRIPHÉRIQUES

ACTIONS DE DÉGÂTS & DE SOIN

De base, les actions de dégâts et de soin sont toujours en jeu, mais le MC peut décider de s'en passer au coup par coup.

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 :

Quand tu ***subis des dégâts***, lance dés+dégâts subis (après déduction de l'armure, si tu en portes). Sur 10+ le MC choisit 1 :
- *Tu es hors combat : inconscient, prisonnier, désorienté ou en train de paniquer.*
- *C'est pire que ça en avait l'air. Encaisse 1-dégât de plus.*
- *Choisis 2 sur la liste 7-9 ci-dessous.*

Sur un 7-9, le MC choisit 1 :
- *Tu perds pied.*
- *Tu laisses échapper un truc que tu tiens.*
- *Tu perds la trace de quelqu'un ou quelque chose dont tu t'occupais.*
- *Tu passes à côté de quelque chose d'important.*

Sur 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 un 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.

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.

ACTIONS DE MARCHANDAGE

De base, tous les personnages ont accès aux 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 t'es pas sûr que ça soit dispo, lance dés+vif. Sur 10+ en effet, tu mets la main dessus et tu peux l'acheter comme ça. Sur 7-9, le MC choisit 1 option dans la liste suivante :
- *ça coûte 1-troc de plus que ce que tu croyais.*
- *ce n'est pas ouvertement à vendre, mais tu tombes sur quelqu'un qui peut te présenter quelqu'un qui en vend.*
- *ce n'est pas ouvertement à vendre, mais tu tombes sur quelqu'un qui en a vendu il y a peu et qui acceptera peut-être de te présenter le client précédent.*
- *ce n'est pas à vendre, mais tu tombes sur quelque chose qui y ressemble. Est-ce que ça ira ?*

Quand tu ***fais savoir que tu veux un truc et que tu arroses les gens pour que ça aille plus vite***, lance dés+troc dépensé (max 3-troc). Ça doit être un truc que tu peux avoir de cette façon. Sur 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,+ 2 au choix, sur 7-9, 1 au choix :
- *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.

ACTIONS DE BATAILLE

ACTIONS DE BAGARRE

COMBAT SINGULIER

Quand tu ***combats quelqu'un face à face, sans retenue***, vous infligez chacun vos dégâts à l'autre mais avant toute chose, dés+dur. Sur 10+, les deux. Sur 7-9 choisis 1. Sur un échec, ton adversaire choisit 1 contre toi :

- *tu infliges de terribles blessures (+1dégât)*
- *tu encaisses peu de dégâts (-1dégât)*

Après l'échange, tu préfères arrêter le combat, ou continuer ? Décide-toi sans savoir ce que l'autre a choisi. Si vous voulez arrêter tous les deux, le combat s'arrête. Si vous voulez continuer tous les deux, il continue, et tu dois relancer cette action. Si seul l'un d'entre vous veut arrêter, néanmoins, ce dernier doit choisir entre fuir ou se soumettre à celui qui continue.

MÊLÉE GÉNÉRALE, CHACUN POUR SOI

Quand tu ***es pris dans une grosse bagarre générale***, la masse des combattants encaissent les dégâts établis, comme si un gang s'infligeait des dégâts à lui-même, mais avant toute chose dés +cool. Sur 10+, 3 au choix. Sur 7-9, 2 au choix. Sur un échec, 1 au choix :

- *tu arrives à éviter tout dégât*
- *tu arrives à protéger un autre personnage qui évite tout dégâtt*
- *tu ajoutes au bordel ambiant. La masse des combattants encaisse et inflige +1dégât*
- *tu arrives à calmer le bordel ambiant. La masse des combattants encaisse et inflige -1dégât*
- *tu arrives à faire quelque chose de court et direct sans qu'on t'interrompe, voire qu'on te remarque*

ACTIONS D'ASSAUT ET DE DÉFENSE

PRENDRE D'ASSAUT UNE POSITION DÉFENDUE

Pour ***prendre d'assaut une position défendue***, toi et tes adversaires infligez chacun vos dégâts à l'autre mais avant toute chose, dés +dur. Sur 10+, 3 au choix. Sur 7-9, 2 au choix. Sur un échec, 1 au choix :

- *tu infliges de terribles blessures (+1dégât)*
- *tu encaisses peu de dégâts (-1dégât)*
- *tu forces le passage jusqu'à la position de tes adversaires*
- *tu forces tes adversaires à se retirer*

PRENDRE QUELQUE CHOSE PAR LA FORCE

Pour ***prendre quelque chose par la force***, toi et tes adversaires infligez chacun vos dégâts à l'autre mais avant toute chose, dés +dur. Sur 10+, 3 au choix. Sur 7-9, 2 au choix. Sur un échec, 1 au choix :

- *tu infliges de terribles blessures (+1dégât)*
- *tu encaisses peu de dégâts (-1dégât)*
- *tu mets la main dessus de façon définitive et indéniable*
- *ton objectif est à l'abri et indemne, entre tes mains*

DÉFENDRE CE QUI T'APPARTIENT

Pour ***défendre ce qui t'appartient***, que ça soit une position, une personne ou une chose, toi et tes adversaires infligez chacun vos dégâts à l'autre mais avant toute chose, dés +dur. Sur 10+, 3 au choix. Sur 7-9, 2 au choix. Sur un échec, 1 au choix :

- *tu infliges de terribles blessures (+1dégât)*
- *tu encaisses peu de dégâts (-1dégât)*
- *tu tiens bon face à la charge de tes adversaires*
- *tu impressionnes, effrayes ou désarçonnes ton ennemi*

ACTIONS TACTIQUES ET DE SUPPORT

FAIRE PLEUVOIR LES BALLES

Quand tu ***fais pleuvoir les balles***, dés +dur. Sur 10+, 3 au choix. Sur 7-9, 2 au choix. Sur un échec, 1 au choix.

- *Tir de couverture, tu permets à un autre personnage de bouger ou agir librement*
- *Tir de support, tu donnes à un autre personnage +1choix pour une action de bataille*
- *Tir de suppression, tu empêches un autre personnage de bouger ou agir librement (si c'est un PJ, il peut aller au feu)*
- *Tir d'opportunité, tu infliges tes dégâts (mais -1dégât) à un adversaire à ta portée*

COUVRIR LES FESSES D'UN ALLIÉ

Quand tu ***restes sur tes gardes pour couvrir un allié***, dés +cool. Sur une réussite, si quelqu'un attaque ou interfères avec ton allié, tu l'attaques et infliges des dégâts. Sur 10+, en plus, 1 au choix :

- *tu infliges tes dégâts avant que l'attaque ou l'interférence ne porte*
- *tu infliges de terribles blessures (+1dégât)*

Sur un échec, tu arrives à prévenir ton allié, mais pas à attaquer ton adversaire.

OUVRIR L'OEIL ET LE BON

Quand tu ***ouvres l'oeil à ce qui risque d'arriver, et le bon***, dés +rusé. Sur 10, retiens 3. Sur 6-7, retiens 2. Sur un échec, retiens 1. Pendant la bataille, dépense 1 de ce que tu retiens pour demander au MC ce qui va arriver et choisir 1 :

- *Attire l'attention d'un PJ allié vers un adversaire : si le PJ fait une action de bataille contre cet adversaire, il prend +1choix pour cette action*
- *Donne un ordre, une instruction ou une suggestion à un PJ allié : s'il le fait, il prend +1 à tous les jets de dés nécessaires à l'effort*
- *Attire l'attention d'un allié vers un adversaire. Si cet allié inflige des dégâts, il inflige +1dégât.*

ACTIONS DE SUBTERFUGE

SERVIR D'APPÂT

Quand tu ***sers de chêvre pour un piège***, dés +cool. Sur 10+, 2 au choix. Sur 7-9, 1 au choix :
- *Tu attires ta proie dans la gueule du loup. Sinon,elle ne fait que s'approcher.*
- *Ta proie ne se doute de rien. Sinon, elle reste sur ses gardes.*
- *Tu ne dois pas prendre de risques supplémentaires. Sinon, si ta proie t'inflige des dégâts, elle inflige +1dégât.*

Sur un échec, le MC choisit 1 pour toi.

POURCHASSER SA PROIE

Quand ***c'est toi le chat***, dés +cool. Sur une réussite, tu attrapes ta proie. Sur 10+, avant ça, tu l'as emmenée exactement là où tu veux : dis-nous où. Sur 7-9, avant ça, ta proie t'a emmenée exactement où elle voulait : elle te dira où. Sur un échec, ta proie t'échappe.

ÉCHAPPER À SON POURSUIVANT

Quand ***c'est toi la souris***, dés +cool. Sur 10+, tu échappes à ton poursuivant et tu le laisses derrière. Sur 7-9, ton poursuivant t'attrape, mais avant ça, tu l'as emmené exactement là où tu veux : dis-nous où. Sur un échec, ton poursuivant t'attrape et le MC te dira où.

RENVERSER LA VAPEUR

Quand tu n***'es pas sûr si tu es le chat ou la souris***, dés +rusé. Sur une réussite, tu décides qui tu es. Sur 10+, prends +1 au prochain jet également. Sur un échec, c'est toi la souris.

ACTIONS DE GUERRE DU BITUME

DISTANCER OU RATRAPPER UN AUTRE VÉHICULE

Quand tu ***tentes de distancer ou rattraper un autre véhicule***, dés +cool, modifié par la vitesse relative des deux véhicules. Sur 10+, tu le distances et lui échappes, ou bien tu te retrouves à hauteur de son véhicule. Sur 7-9, 1 au choix :
- *Tu le distances et lui échappes, mais tu tires sur ton véhicule qui encaisse 1-dégât perforant,*
- *ou bien tu arrives à sa hauteur mais pareil, ton véhicule encaisse 1-dégât perforant.*
- *Tu ne le distances pas mais tu peux te terrer dans un endroit de ton choix,*
- *ou bien tu ne le rattrapes pas mais tu les pousses à se rendre dans un endroit de ton choix.*
- *Il arrive à ta hauteur mais il tire sur son véhicule qui encaisse 1-dégât perforant,*
- *ou bien il te distance et t'échappe mais pareil, son véhicule encaisse 1-dégât perforant.*

GÉRER UN TERRAIN DANGEREUX

Quand tu ***dois traverser un terrain dangereux***, dés +cool, plus la conduite de ton véhicule. Sur 10+ tu passes à travers sans une gratte. Sur 7-9, 1 au choix :
- *tu ralentis et prends ton temps pour choisir ton chemin*
- *tu tires trop sur ton véhicule qui encaisse les dégâts établis*
- *tu laisses tomber, fais demi-tour et cherche un autre chemin*

Sur un échec, le MC choisit 1 pour toi ; les autres options sont impossibles.

SAUTER SUR UN VÉHICULE EN MOUVEMENT

Pour ***sauter sur un véhicule en mouvement***, dés +cool, moins la vitesse du véhicule. Sur 10+, tu es dessus, à l'aise, avec classe : prends +1 au prochain jet. Sur 7-9 tu es dessus mais putain de merde. Sur un échec, le MC choisit : tu tiens au véhicule - et à ta vie - par un cheveu, ou tu es par terre et je te souhaite bonne chance.

ENVOYER UN VÉHICULE DANS LE DÉCOR

Pour ***envoyer un véhicule dans le décor***, dés +cool. Sur une réussite, tu la vires de ton chemin, lui infligeant les dégâts de route établis. Sur 10+ tu infliges +1dégât de route. Sur un échec, c'est lui qui te percute, et tu encaisses les dégâts véhiculaires établis.

SE SERVIR D'UN VÉHICULE COMME D'UNE ARME

Quand tu tiens le volant, tu peux agresser quelqu'un, le prendre en traître ou faire des actions de bataille avec ton véhicule pour arme :

Heurter quelqu'un ou quelque chose en passant inflige 3-dégâts perforants.

Heurter quelqu'un ou quelque chose de plein fouet inflige 4 dégâts perforants plus massif.

Quand tu percutes ou éperonnes un autre véhicule, tu infliges les dégâts comme si tu heurtais de plein fouet (4 dégâts perforants +massif) et tu encaisses les dégâts comme si on heurtais ton véhicule en passant (3-dégâts perforants).

MAÎTRE DE CÉRÉMONIE

TES OBJECTIFS

- Rends la fin du monde réelle.
- Rends la vie des personnages intéressante.
- Joue pour voir ce qui va se passer.

PARLE TOUJOURS

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

TES PRINCIPES

- Régurgite des visions de fin du monde.
- Parle aux personnages, pas aux joueurs.
- Fais ton action, mais brouille les pistes.
- Fais ton action sans jamais prononcer 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 leurs 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, laisse la décision à d'autres.

TES ACTIONS

- Sépare-les.
- Capture quelqu'un.
- Coinces-en un.
- Rends coups pour coups (*dégâts établis*).
- Annonce une emmerde à venir.
- Annonce une emmerde hors-champ.
- 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 redemande.
- Offre-leur une opportunité, avec ou sans prix.
- Retourne leur propre action contre eux.
- Choisis une action d'une de tes menaces.
- Après chaque action : « qu'est-ce-que tu fais ? »

DEUX TROIS TRUCS À FAIRE

- Dessine des plans comme un taré.
- Retourne les questions des joueurs.
- Laisse-toi dériver.
- Des fois, donne juste les grands traits ; d'autres fois, attache-toi aux détails.
- Fais pareil avec les actions.
- Fais des tours de table, laisse la parole à tous les joueurs.
- Fais des pauses, prends ton temps.

LES MENACES ESSENTIELLES

- Là où se trouvent les PJs, fais-en un décor.
- Pour chaque gang de PJ, fais-en des brutes.
- Pour chaque PNJ associé aux PJ, fais-en des brutes, plus un déviant et/ou un seigneur de guerre en devenir.
- Pour chaque véhicule des PJ, fais-en un véhicule.
- Pour chaque population locale, donne-lui un malheur.

PENDANT LA 1ÈRE PARTIE

- C'est toi le MC. Fonce.
- Balance des descriptions. Régurgite des images de fin du monde.
- Rebondis sur la création de personnages.
- Pose des questions comme un malade.
- Mets des choses de côté pour y réfléchir plus tard.
- 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.
- Commence à remplir ta carte des menaces.

PRENDRE LES DÉCISIONS

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 quatre moyens de ne pas prendre la décision toi-même :

- tu peux laisser les PNJ décider
- tu peux laisser les joueurs décider
- tu peux commencer un compteur
- tu peux en faire un enjeu majeur.

CARTE DES MENACES

Pendant la partie, garde trace de ce qui menace le monde et les PJ en les notant sur ta carte des menaces.

Le cercle central représente les PJ et leurs ressources. Notes-y leurs gangs, leurs disciples, leurs équipes, leurs véhicules et tout ce qui leur appartient et dont tu dois t'occuper en jeu. La plupart des menaces essentielles s'y trouvent.

Le cercle intermédiaire, «proche», est là pour les PNJ et décors situés autour des PJ et de leur point de chute. Le troisième cercle, «éloigné», est là pour tout ce qui demande de voyager pour tomber dessus. Pour tout ce qui est rumeurs, légendes ou trucs dont t'es pas sûr de te servir, toi MC, tu as le pourtour de la carte, «hypothétique».

Note l'élément dans le quadrant - ou octant ou qu'est-ce qu'on s'en fiche - qui te semble le plus approprié. Nord, sud, est, ouest : ce sont des points cardinaux classiques. Haut et bas c'est pour ce qui se trouve au-desssus ou en-dessous des PJ. Et tu peux garder à l'extérieur et à l'intérieur pour gérer le maëlstrom psychique.

TROC, TRAIN DE VIE ET JOBS

Imagine 3 niveaux de vie, relatifs les uns aux autres. Tout d'abord, tu as le commun des mortels : tu manges ce qu'on veut bien te servir ou te donner à préparer, tu portes ce qu'on veut bien te donner à te mettre sur le dos et tu dors là où tout le monde dort. Ce train de vie te coûte 1-troc en début de partie.

Le niveau suivant est plus confortable : tu manges en premier, comme un invité d'honneur ou un meneur respecté ou un pique-assiette craint, ou tu prépares tes repas avec des ingrédients frais de ton choix. Tes habits sont un peu moins pourris que ceux de ton entourage. Tu dors à part, tu as ton chez-toi un brin confortable. Ce train de vie te coûte 2-troc en début de partie.

Le dernier est merdissimal : tu crèves de faim dehors en haillons, désespéré et au bord de la mort. C'est ce que tu risques si tu dépenses 0-troc en début de partie mais avant toute chose, répondez aux questions du MC.

MC, commence par : "quelqu'un veut payer 1-troc pour garder ___ en vie ?" Si quelqu'un se porte volontaire, tant mieux. Laisse-les s'arranger entre eux sur les modalités. Si personne ne se porte volontaire, 1 au choix :

- *Prends un PNJ pour s'occuper de lui. Annonce-le au joueur et demande-lui s'il accepte l'arrangement. Le PNJ a très certainement une idée derrière la tête.*
- *Demande-lui : "à ton avis, qui devrait payer pour ton train de vie ? Comment vas-tu arranger ça ?" Joue la scène en détail ou résume, comme tu le sens.*
- *Donne-lui une chance de bosser pour son troc avant que le pire n'arrive. Demande-lui ce qu'il pense pouvoir faire et pour qui, ou choisis un des PNJ pour lui servir de commanditaire et propose-lui le job.*
- *Ou bien c'est la fin, pour de bon. Inflige des dégâts, prive-le de ses affaires. Décris sa nouvelle situation et demande-lui "qu'est-ce que tu fais ?"*

Quelqu'un doit payer pour son train de vie, sinon c'est cuit.

BOSSER POUR SON TROC

Le labeur le plus pourri du coin, celui que personne ne veut faire, te rapporte 1-troc par jour. entier passé à ça. Pas étonnant que personne ne veuille le faire. Sinon, chaque job listé dans un livret vaut 2-4 troc, selon les compétences du travailleur et la générosité du commanditaire. Attends-toi à 3-troc, dis merci pour 4 et retiens la leçon pour 2. Quand tu es sur un job, le MC choisit 1 :

- *le MC décrit comment se passe le boulot en vitesse*
- *vous jouez le job en détail, en déclenchant des actions et tout*
- *décidez-vous sur un moment fort et jouez-le en une action ou courte scène*
- *À la fin, le MC te dira combien vaut ton job.*

MENACES

Seigneurs de guerre : esclavagiste, reine-mère, prédicateur, collectionneur, dictateur, mâle alpha.
Déviants : cannibale, mutant, tortionnaire, infecté, marionnettiste, erreur de la nature.
Décors : prison, fournaise, labyrinthe, mirage, fosse d'incubation, forteresse.
Terains : Un précipice, un mur, un surplomb, un endroit exposé, terrain mouvant, terrain accidenté.
Malheurs : maladie, condition, coutume, illusion, sacrifice, barrière.
Brutes : meute de chasse, débauchés, gros bras, secte, foule, famille.
Véhicules : infatigable ___, ___ farouche, féroce ___, ___ vicieux, ___ sauvage, ___ téméraire. Bâtard, salope, diable, enculé, bête.

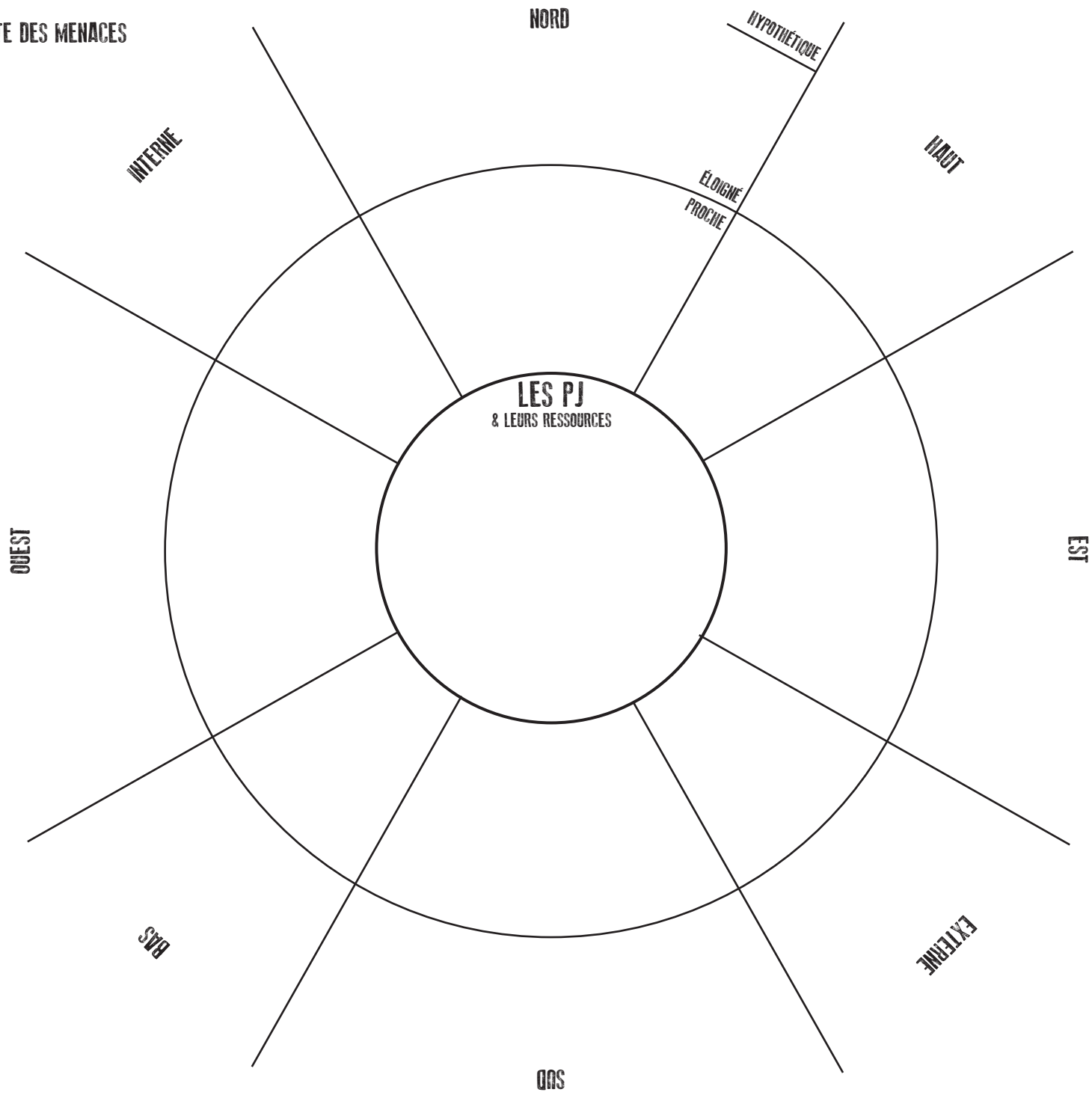
NOMS

Brioche, Noueux, Tondu, Leblanc, Lala, Bill, Crine, Mercier, Pompon, Ik, Shan, Île, Ula, la fille à Joe, Dremmer, Balloches, Amy, Rufe, Jakabaka, Ba, la Souris, Tête de Chien, Hugo, Roark, Lemoine, Pierre, Norvell, G, Omie, Sage, Corbett, Jeanette, Rhum, Piquant, Cervelle, Matilda, Rothschild, Rêveur, Perdrix, Raphaël, Entretoise, Victoire, Bar, Crin, Desséché, Millions, Grome, Foster, Mill, Danceny, Isa, Newton, Tao, Raté, III, Princy, Herse, Levant, Bouilloire, Putride, Dernier, Deux-Coups, Patrick, Clairon, Abondo, Mimi, Fianelli, Frank, Pelet, Li, Harpie, Riz, Do, Ridé, Fusible, Visage, Repus, Gueulard, Imam, Bon-Œil, Timbré, Laporte, Menton, Gros-Yeux, Shazza, Faune, Soleil, Hoche, Richard, Guinde, Douillette, Pomme de Pin, Futal, Angleur, Goudry, Marteau, la Suissesse, Antoine, Deuil.

RESSOURCES

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

CARTE DES MENACES



TYPES DE MENACES

SEIGNEURS DE GUERRE

- Esclavagiste (vendre et posséder des gens)
- Reine-mère (absorber et essaimer)
- Prédicateur (dénoncer et destituer)
- Dictateur (contrôler)
- Collectionneur (posséder)
- Chef de meute (chasser et dominer)

Actions de menace pour les seigneurs de guerre :

- Encourage ***livrer bataille***.
- Déborde, coince ou encercle quelqu'un.
- Attaque quelqu'un soudainement, frontalement et violemment.
- Attaque quelqu'un prudemment, avec réserve.
- Capture quelque chose ou quelqu'un, puis s'en servir comme monnaie d'échange, comme caution ou comme source d'information.
- Organise une démonstration de force.
- Organise une démonstration de discipline.
- Propose de négocier. Demande des concessions ou de la déférence.
- Prends possession d'un territoire : l'envahir, l'assiéger, le prendre d'assaut.
- Soudoie ou corrompts les alliés de quelqu'un.
- Étudie soigneusement quelqu'un et l'attaquer quand il est vulnérable.

DÉVIANTS

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

Actions de menace pour les déviants :

- Encourage ***cerner quelqu'un***
- Expose la nature de leur monde et de leur quotidien.
- Expose le fond de leur cœur.
- Attaque quelqu'un par surprise.
- Attaque quelqu'un frontalement, sans prévenir.
- Insulte, offense, dénigre ou provoque quelqu'un.
- Offre quelque chose à ou fais quelque chose pour quelqu'un, avec une bonne raison derrière la tête.
- Mets-toi sur le chemin de quelqu'un, au propre comme au figuré.
- Menace quelqu'un, directement ou par sous-entendus.
- Vole quelque chose à quelqu'un.
- Empare-toi de quelqu'un et le séquestrer.
- Ruine quelque chose — le détruire, le défigurer, le corrompre, le dénaturer.

BRUTES

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

Actions de menace pour les brutes :

- Encourage ***faire le point***.
- Explose dans une orgie de violence aveugle.
- Organise une attaque organisée avec un objectif précis.
- Raconte des histoires (vraies ou fausses, des rumeurs, des contes, des allégories).
- Exige de la considération ou de l'indulgence.
- Suis ou refuser aveuglément toute autorité.
- Garde la tête froide ou la perdre complètement.
- Fais preuve de puissance et de solidarité.
- Demande l'aide ou la participation de quelqu'un.

MALHEURS

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

Actions de menace pour les malheurs :

- Encourage ***faire le point***
- 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 chance pour ceux qui la subissent.
- Quelqu'un refuse ou est incapable de s'adapter aux nouvelles circonstances.
- Quelqu'un amène sa famille et ses amis avec lui.

DÉCORS

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

Actions de décors :

- Introduis des terrains.
- Révèles quelque chose à quelqu'un.
- Expose quelque chose à la face du monde.
- Cache quelque chose.
- Barre le chemin.
- Ouvre le passage.
- Propose une autre route.
- Modifie, change, bouge le décor.
- Propose un guide.
- Présente un gardien.
- Déverse quelque chose.
- Enlève quelque chose : perdu, détruit, usé.

TERRAINS

- Un précipice (faire tomber quelqu'un)
- Un mur (couper la route à quelqu'un)
- Un surplomb (faire tomber le danger sur quelqu'un)
- Un endroit exposé (exposer quelqu'un au danger)
- Un terrain mouvant (faire perdre pied à quelqu'un)
- Un endroit accidenté (briser ce qui le traverse)

Actions de menace pour les terrains

- Encourage ***gérer un terrain dangereux***.
- Inflige des dégâts (1-dégâts ou dégâts de route).
- Cale ou ralentis quelqu'un.
- Isole quelqu'un.
- Amène quelqu'un quelque part.
- Dissimule les traces, les vestiges et les indices.
- Offre un point de vue à quelqu'un.
- Offre une position sécurisée.

VÉHICULES

- Infatigable ___ (bouger sans cesse)
- ___ farouche (protéger ce qu'ils transportent)
- ___ féroce (distancer n'importe qui)
- ___ vicieux (tuer et détruire)
- ___ sauvage (aller au feu sans hésiter)
- ___ téméraire (dominer la route)

Bâtard, salope, diable, enculé, bête.

Actions de menace pour les véhicules

- Encourage ***la guerre du bitume***.
- Bondis hors de la route.
- Coupe la route à quelqu'un.
- Percute un obstacle.
- Passe à travers un obstacle.
- Fonce vers le danger comme un imbécile.
- Dépasse quelqu'un en trombe.
- Vire trop tôt ou trop tard.
- Envoie un autre véhicule dans le décor.
- Rentre dans le cul d'un autre véhicule.
- Mets-toi debout sur les freins.

CRÉER UNE MENACE

Pour créer une menace :

- Décide d'un type pour elle, donne-lui un nom et note son penchant. Décris-le et fais la liste de ses PNJ.
- Mets-la quelque part sur la carte des menaces. Si la menace bouge, précise sa direction avec une flèche.
- Note sa ou ses questions d'enjeu.
- Si cette menace est liée à d'autres, note-les.
- Si cette menace demande une action sur-mesure ou un compteur, invente-les.

LES MENACES ESSENTIELLES

- Là où se trouvent les PJs, fais-en un décor.
- Pour chaque gang de PJ, fais-en des brutes.
- Pour chaque PNJ associé aux PJ, fais-en des brutes, plus un déviant et/ou un seigneur de guerre en devenir.
- Pour chaque véhicule des PJ, fais-en un véhicule.
- Pour chaque population locale, donne-lui un malheur.

MENACES

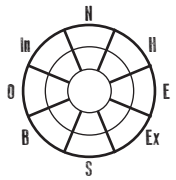
NOM :

TYPE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

CARTE



MENACES LIÉES

QUESTION(S) D'ENJEU :

ACTION SUR-MESURE/COMPTEUR :

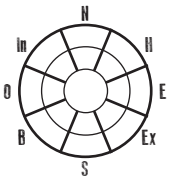
NOM :

TYPE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

CARTE



MENACES LIÉES

QUESTION(S) D'ENJEU :

ACTION SUR-MESURE/COMPTEUR :

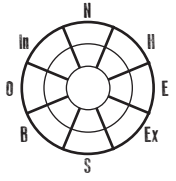
NOM :

TYPE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

CARTE



MENACES LIÉES

QUESTION(S) D'ENJEU :

ACTION SUR-MESURE/COMPTEUR :

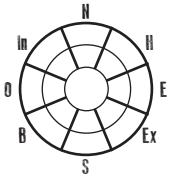
NOM :

TYPE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

CARTE



MENACES LIÉES

QUESTION(S) D'ENJEU :

ACTION SUR-MESURE/COMPTEUR :

DÉGÂTS

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

Les dégâts d'avant 6h se soignent tout seuls avec du temps. Les dégâts d'après 9h empirent avec le temps, sauf s'ils sont stabilisés. Si le joueur marque le segment entre 11h et 12h, ça signifie que la vie du personnage est devenue invivable.

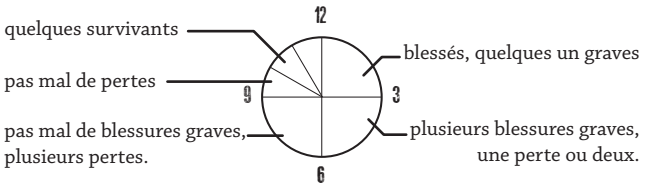
Quand le personange d'un joueur subit des dégâts, demande que son joueur lance l'action de dégâts.

PNJ & DÉGÂTS

Quand un PNJ subit…
1-dégât : blessures superficielles, douleur, contusions, peur si le PNJ est du genre à craindre la douleur.
2-dégâts : blessures, inconscience, douleur aiguë, fractures, état de choc. Probablement mortel, parfois sur le coup.
3-dégâts : je lui donne une chance sur deux de s'en tirer. Sinon, de terribles blessures, état de choc, mort imminente.
4-dégâts : la plupart du temps mortel sur le coup, mais des fois le pauvre bâtard attend sa mort venir en perdant des bouts.
5-dégâts et plus : mortel et laisse le corps en morceaux.

GANG & DÉGÂTS

Quand un gang subit…
1-dégât : quelques blessés, un ou deux gravement, pas de pertes.
2-dégâts : pas mal de blessés, plusieurs gravement, une perte ou deux.
3-dégâts : la plupart blessés, pas mal gravement, plusieurs pertes.
4-dégâts : la plupart blessés gravement, pas mal de pertes.
5-dégâts et plus : la plupart morts, quelques survivants.

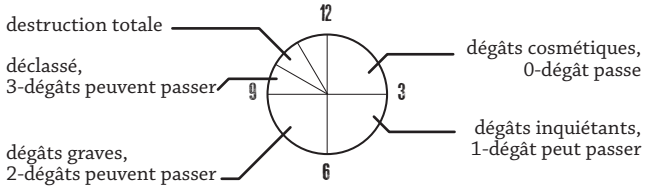


Quand le gang a à sa tête un chef solide qui les accompagne, le gang tient bon tant qu'il subit moins de 4-dégâts. Si le chef est mou ou absent, le gang tient bon tant qu'il subit moins de 3-dégâts. Si le chef ets mou et absent, il tient peut-être jusqu'à subir 1- ou 2-dégâts. Sans chef à sa tête, le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

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

VÉHICULES & DÉGÂTS

Quand un véhicule subit…
1-dégât : cosmétique. 0-dégât passe à travers et touche les passagers.
2-dégâts : inquiétant. 1-dégât peut passer à travers et toucher les passagers.
3-dégâts : grave. 2-dégâts peuvent passer à travers et touchent les passagers.
4-dégâts : déclassé. 3-dégâts peuvent passer à travers et toucher les passagers.
5-dégâts 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.



C'est au MC de déterminer, selon les circonstances et la nature du véhicule, si des dégâts infligés à un véhicule passent à travers, sont bloqués par le véhicule voire touchent directement les gens sans affecter le véhicule lui-même.

DÉGÂTS DE ROUTE

Les dégâts de route représentent tout ce qui peut faire perdre le contrôle d'un véhicule.

Prenez le ***massif*** du véhicule qui attaque et retirez la ***conduite*** du véhicule attaqué : ce sont les dégâts de route établis.

Quand tu ***subis des dégâts de route***, dés +dégâts de route subis. Sur 10+, tu perds contrôle de ton véhicule et ton adversaire choisit 1 :
tu plantes ton véhicule
tu pars en vrille
tu choisis 2 options sur la liste 7-9
Sur 7-9, tu es forcé de faire un écart et ton adversaire choisit 1 :
tu perds du terrain
tu sors de la route et dois choisir un nouveau chemin
ton véhicule prend 1-dégât perforant, en plein dans la transmission
Sur un échec, tu es forcé de faire un écart mais rien de plus.

Quand le véhicule d'un PNJ encaisse des dégâts de route, le MC peut te demander de lancer les dés ou peut décider de les lancer lui-même.