

x-armure (1-armure, 2-armure etc.) (mécanique) : réduit les dégâts subis de x.

x-dégât (1-dégât, 2-dégât etc.) (mécanique) : inflige autant de dégâts que x.

+xdégât (+1dégât, +2dégât) (mécanique) : ajoute x au code de dégât déjà existant.

+bonus (+1sexy au prochain jet, +1rusé quand tu te sers de tes yeux, +1 quand tu agresses quelqu'un, etc.) (mécanique) : augmente la carac ou le jet de dés en question pour une action particulière, selon les circonstances précisées.

Appliqué (contrainte) : l'utilisation de l'objet demande du temps et de l'intimité. La cible doit être consentante ou immobilisée.

Assommant (inspiration) : ça met la cible hors-combat sans la blesser **réellement**. Si tu l'utilises sur un PJ, celui-ci ne peut rien faire sans agir face au danger, et le danger c'est "perdre conscience".

Bruyant (inspiration) : tout le monde aux alentours va l'entendre et peut potentiellement identifier l'origine du bruit. Ça réveille les gens qui dorment, surprend les gens qui ne s'y attendent pas, fait pleurer les jeunes enfants et, en règle générale, on le remarque et on sait ce que c'est.

Contact (contrainte, une portée) : on peut s'en servir contre quelqu'un seulement si la cible est à portée de bras.

Full-auto (mécanique, inspiration, contrainte) : au choix de l'utilisateur, cette arme peut faire une attaque de zone (voir ce mot-clé) mais on doit la recharger immédiatement après (voir recharge).

High-tech (contrainte, inspiration) : c'est de la haute technologie, pas quelque chose qu'on peut bricoler facilement avec les moyens du bord. L'objet en question vaut également plus d'1-troc, probablement, mais c'est accessoire.

Implanté (contrainte) : c'est implanté de façon permanente dans le corps, la peau ou le cerveau de son utilisateur. Comparer avec porté.

Infini (contrainte) : jettes-en un et il t'en reste un, et un autre, et un autre ; tu en as autant qu'il t'en faut. Il faut distinguer le matos infini, dans son ensemble, de ses éléments constitutants. Prenons par exemple des couteaux précieux et infinis : le personnage peut en balancer un et il en restera toujours un autre, indéfiniment, mais s'il balance tous ses couteaux *d'un bloc*, il n'en aura plus, c'est fini. De même, c'est l'ensemble de ses couteaux, et pas chaque couteau du lot, qui est précieux. Considère chaque couteau comme quelque chose de dispensable, jetable, pas vraiment un objet en soi.

Intime (contrainte, une portée) : on peut s'en servir contre quelqu'un seulement si on est vraiment très proche de la personne, assez pour le tenir dans ses bras, l'attraper ou l'embrasser. À portée de bras, ce n'est pas encore assez près.

Loin (contrainte, une portée) : on peut s'en servir contre quelqu'un si la cible est suffisamment loin. Si tu peux voir le blanc des yeux de ta cible, elle n'est pas encore assez loin.

Perforant (mécanique) : le matos ignore l'armure de la cible et inflige les dégâts au complet.

Porté (contrainte) : pour s'en servir, il faut que le personnage le porte sur lui, comme un vêtement ou un accessoire. Comparer avec implanté.

Précieux (contrainte, inspiration) : ça vaut plus que 1-troc.

Proche (contrainte, une portée) : on peut s'en servir contre quelqu'un si la cible est proche de l'attaquant. Si vous êtes à portée de voix, tu es assez près pour l'atteindre.

Proche/loin (contrainte, une portée) : ça marche aussi bien proche que loin de sa cible.

Recharge (contrainte) : au bout d'un temps il faut le recharger pour continuer à s'en servir. Ça se fait relativement vite.

Réservoir (mécanique) : ça épuise le réservoir quand on s'en sert. Le personnage doit le remplir à nouveau pour s'en resservir et ça prend du temps.

Salissant (inspiration) : déjà, c'est bruyant (voir ce mot-clé). Ensuite, ça peut toucher tout le monde dans une certaine zone mais ce n'est pas garanti ; et ça laisse un beau bordel derrière — ça abîme le décor, ça répand de la viande et du sang, ou du vomi, ou de la merde ou n'importe quel fluide corporel ou autres, selon l'objet. Bref, c'est sale.

Télécommandé (contrainte) : le personnage peut le contrôler à distance avec une télécommande, ou bien l'objet est autonome et peut bouger de lui-même.

Toucher (contrainte) : le personnage doit toucher sa cible pour utiliser le matos, mais juste un petit moment, et la cible ne doit pas coopérer. Comparer avec appliqué.

Vivant (inspiration) : il s'agit d'une créature vivante.

Zone (mécanique, contrainte) : la cible ou le sujet est une zone, pas une personne ; les effets de l'objet touchent tout le monde dans cette zone.

GANGS

Taille et dégâts

Petit : le gang est composé d'une quinzaine de membres. Il inflige +1dégât à un type ou deux, ses dégâts normaux à un autre petit gang, -1dégât à un gang moyen et -2dégât à un gros gang.

Moyen : le gang est composé d'une trentaine de membres. Il inflige +2dégât à un type ou deux, +1dégât à un petit gang, ses dégâts normaux à un autre gang moyen, et -1dégât à un gros gang.

Gros : le gang est composé d'une soixantaine de membres. Il inflige +3dégâts à un type ou deux, +2dégâts à un petit gang, +1dégât à un gang moyen, et ses dégâts normaux à un autre gros gang.

Quand deux gangs de tailles différentes se frittent, le plus petit inflige moins de dégâts que d'habitude au plus gros, mais le plus gros inflige plus de dégâts que d'habitude au plus petit. Chaque cran de différence vaut respectivement +1dégât et -1dégât. Les tailles, dans l'ordre croissant, sont : un type ou deux, un petit gang, un gang moyen, un gros gang.

Quand un gang subit...

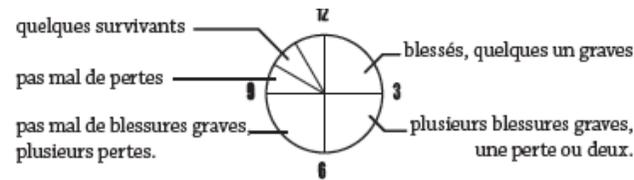
1-dégât : quelques blessés, un ou deux gravement, pas de pertes.

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 est mou et absent, il tient peut-être jusqu'à subir 1- ou 2-dégâts. Sans chef à sa tête, le gang tient bon s'il subit 1-dégât, mais pas plus.

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.