ptg ptb

Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

TroisFoisForgéTrois

Défi PtgPtb de création de Jdr

Le Retour du Défi

écrit par

RMIKE KIRDINN AMATSU

Sommaire

Préambule 3
Protagonistes 4
Concept de groupe 5
Questionnaire 6

Personnage 9
Attributs 9
Traits 9
Liens 10
Enjeux 11

Système de jeu 12
Résolution des actions 12
Opposition 13
Complications 13
Blessures 13

Fiches de personnage 15

Préambule

T²W² propose aux joueurs de ressentir les émotions contradictoires éprouvées par les protagonistes de ces comédies dramatiques policières prenant place dans des banlieues typiques du nord des Etats-Unis et des communes proches de la frontière mexicaine au sud. Au sein desquelles **des personnes lambdas**, dans un contexte le plus souvent familial, ont pour diverses raisons, brutalement basculé dans la délinquance et la criminalité.

Confrontées à des situations qui les dépassent, elles vont tout faire pour s'en sortir mais auront une fâcheuse tendance à s'enfoncer encore plus profondément dans une spirale vicieuse, naviguant irrémédiablement de galère en galère.

Par Fabien ***Amatsu*** Gest, sur une idée d'Antoine ***Kirdinn*** Nobilet développée par ***R.Mike*** pour le **Troisième Défi Trois Fois Forgé** de **PTGPTB**.

Protagonistes

Ainsi, **les joueurs** incarnent des membres productifs de la société américaine qui, par un enchaînement improbable et dramatique d'événements, basculent dans l'univers sombre des hors-la-loi. Les personnages sont amenés à faire quelque chose d'illégal à cause d'un acte isolé, de par leurs connaissances, leur métier ou leurs contacts. Au départ, ceci s'appuie généralement sur des idéaux nobles comme protéger sa famille et ses proches, pallier les défauts de la police et de la justice ou encore régler rapidement un problème pour la communauté locale. Mais très vite, l'appât du gain et les bas instincts peuvent aisément prendre le dessus : argent facile, pouvoir et séduction amènent peu à peu cruauté, folie et prise de risques insensées.

Concept de groupe

Pour bien fonctionner, **les personnages** doivent être liés entre eux. L'intrication de leurs vécus sera l'un des principaux moteurs de l'histoire. Un **questionnaire** décrit plus bas facilitera la construction de ces différents vécus. Chaque participant devra répondre à une question. Tout le monde peut intervenir, rebondir et proposer des idées, meneur compris. Mais seul le joueur à qui la question est posée, a la possibilité de trancher définitivement sur le sujet.

Questionnaire

Chaque partie est composée d'une **courte description** et d'**une ou plusieurs questions**. Sous chacune de ces parties, il y aura **un ou plusieurs exemples** de réponse. Ces dernières ne sont à suggérer que si les joueurs manquent d'inspiration ou ont besoin d'être guidé dans ce qu'il est attendu d'eux à ce stade.

Le Meneur peut commencer de la sorte

« *Imaginez que vous êtes quelqu'un de normal. Vous vous connaissez tous. Vous vous aidez, bon gré mal gré. La vie est normale, ennuyeuse. C'est votre quotidien, mais c'est ça, c'est la vie, vous l'avez accepté. Jusqu'à récemment...*
Je vais vous poser à chacun une question pour dépeindre un peu votre situation et celle du groupe. Vous êtes les seuls à même de décider qui est impliqué, et ce qu'il y a en jeu. »

1

Il est 2h du matin. Vous attendez sur le parking. Une sirène de police retentit. Vous frissonnez. Ils ne doivent absolument pas ouvrir le coffre de la voiture. ***Que risqueraient-ils d'y trouver ?***

PAR EX. C'est la seule monnaie d'échange que voulait les ravisseurs si on voulait récupérer Jamie. Ils l'ont kidnappée un soir alors que la gamine rentrait de l'école. Ils savaient que papa avait des contacts. On devait leur filer un gars, une sorte d'indic pour la police. Il était séquestré et ligoté dans le coffre.

AUTRE EX. Tu pensais que c'était une bonne petite affaire. Un coup comme ça, pour avoir de l'argent facile. Et puis on t'a bien fait comprendre que si tu voulais continuer à te réveiller les matins, il allait falloir en produire une plus grosse quantité. Tu étais devenu leur cuistot malgré toi. La drogue était dans le coffre, une quantité effrayante qui valait très chère à leurs yeux. Mais ce soir, ils sont sacrément en retard...

2

Tu reposes ton café avec une grimace amère. Cela fait six heures que tu bosses et que tu n'as qu'une envie : te tirer de là. Ou alors il suffirait de mettre fin à la misérable existence de ces idiots de collègues/clients. ***Quel est ton métier ?***

PAR EX. Tu travailles de nuit dans un fast-food et le dernier client que tu as vu t'a craché dessus au drive. Dans l'excitation du moment, tu lui as balancé son soda dans la figure. Ce que tu ne savais pas, c'est qu'il avait une arme et qu'il l'a pointée sur toi. Mais il n'a pas tiré cette nuit-là, il a fait pire en balançant "on va pas tarder à se revoir".

3

Il est 5h du matin. Tu n'as pas fermé l'œil de la nuit. Tu as pleuré, bu, tu t'es abruti(e) devant Netflix. Mais rien n'y fait, une boule de plomb crève ton estomac. Quelque chose de grave va se passer pour quelqu'un de proche. ***Qui et quoi ?***

PAR EX. Ton compagnon est en danger car tu as refusé les avances d'un gars dans ce bar où tu travailles. Tu n'as rien voulu dire à ta moitié parce qu'il allait peut-être te faire une scène. Sauf que ce gars a une sale réputation et il connaissait le nom de ton copain, comme pour t'indiquer qu'il vous surveillait.

AUTRE EX. Ton frère se met à fréquenter des individus louches. D'après lui, ce sont des amis mais depuis qu'il les connait, le petit garçon que tu as connu n'est plus vraiment le même. Ce soir, il ne t'a pas appelé comme il le faisait d'habitude, juste un message énigmatique stipulant que cette nuit allait tout changer.

4

Vous avez longtemps été fâchés mais, à vrai dire, c'est un pilier de ta vie. Cet autre personnage-joueur, tu vas devoir l'appeler. Il n'y a que lui qui peut t'aider même si ça a toujours été le dernier des salauds, il a toujours été là pour toi. ***De qui s'agit-il ? Quel est votre Lien ?***

PAR EX. Ces types t'ont menacé à plusieurs reprises juste parce que tu es noir. Ils sont de plus en plus agressifs et tu ne peux presque plus sortir de chez toi sans avoir peur. Tu sais que ton voisin est de la même trempe mais sous prétexte que tu vis sous le même pallier que lui, il t'accepte. Souvent il t'a dit qu'ici c'était "son quartier" et qu'il avait le devoir de "protéger les gens qui y vivent".

Méthode aléatoire

Les plus téméraires peuvent lancer 1D12 et s'imposer un début d'historique à développer.

5

Tu gardes ses gosses. Tu lui trouves du taf ou des plans pour qu'il s'en sorte. Tu le covoitures. C'est comme ça, ça a toujours été comme ça. Et franchement, c'est agaçant. Tu n 'en peux plus, ça va trop loin : qu'il te rende la pareille. ***De qui s'agit-il ?***

PAR EX. C'est ta demi-sœur. Elle semble avoir un boulot qui l'oblige à bosser une partie de la nuit. C'est donc vers toi qu'elle est venue pour garder ses 2 filles. Tu as beau poser des questions, elle répond toujours évasivement sur son travail. La nuit dernière, elle est revenue plus tard que d'habitude pour récupérer ses enfants et elle t'a donné une liasse impressionnante de billets. Tu es quasi certain aussi qu'elle cachait ses yeux sous cette paire de lunettes de soleil.

6

C'est ta première pensée le matin et la dernière le soir. C'est ta récompense après un effort. Après ou pendant le travail. Avant le sport, parfois au beau milieu de la nuit. On t'a déjà fait la remarque que ce n'était pas normal. On s'inquiète pour toi. ***Quelle est cette addiction ? En quoi a-t-elle empiré récemment ?***

PAR EX. A une époque, tu gagnais des tournois de poker et c'était l'abondance d'argent. Tu dépensais sans compter. Mais la chance a tourné. Aujourd'hui, tu as une énorme maison, plusieurs voitures de marque et des biens de luxe que beaucoup envient. Avec tout ça, tu as hérité de dettes effrayantes que tu préfères oublier pour réussir à dormir un peu. Il va falloir que tu trouves un moyen de remédier à tout ça. Le souci, c'est que tu n'as jamais vraiment arrêté de jouer. Et tu commences à fréquenter des tables illégales orchestrées par des gens qu'il vaut mieux ne pas fâcher...

7

Une organisation criminelle est bien implantée dans le coin. Tu en connais quelques membres car tu fais le même sport qu'eux. Tu as pu les entendre plaisanter entre eux dans les vestiaires au sujet de leurs affaires. Sauf que les blagues ne te faisaient pas rire du tout ; elles t'ont même effrayé. ***Quelle est cette organisation ? Sur quoi pouvaient-ils bien plaisanter ?***

PAR EX. Hier soir, tu les as entendus parler d'un entrepôt en périphérie. Ils avaient l'air tendus pour une fois car c'était une rencontre avec une pointure de leur milieu. Tu es dans un dilemme : dévoiler ce que tu sais aux autorité et risquer des représailles ou garder le secret et risquer de mentir aux détectives qui viendront forcément te rendre visite...

8

C'était juste pour essayer. Un soir de désespoir où il y avait son numéro à disposition. Ca s'est fait et puis c'est tout. Tu avais l'argent, elle avait du temps. Mais il ne faut pas coucher avec le diable. ***Quelle est cette liaison qui va mal tourner ?***

PAR EX. Elle t'a dit s'appeler Emeraude mais tu sais pertinemment que c'est un pseudo. Tu étais persuadé que tu ne la reverrais plus même si au fond de toi, tu savais qu'elle avait fait plus que ce que tu l'avais payée. Or, Emeraude est réapparue un soir devant ta porte. Sauf que c'est ta femme qui a ouvert. Qui plus est, l'escort était accompagnée d'un grand costaud ; il t'a menacé, prétextant qu'un client ne doit pas tomber amoureux. Mais tu savais que c'était pour embrouiller ta femme...

9

Sous ton lit, dans une boîte avec un cadenas à code que toi seul connaît, se trouve quelque chose. ***De quoi s'agit-il ? D'où vient-elle ? A-t-elle un intérêt ou a-t-elle déjà été utilisée ?***

PAR EX. C'est un revolver que t'a donnée ton père avant de partir en Irak. Il était persuadé que votre pays allait se faire envahir et qu'il ne serait peut-être pas là pour vous protéger, ta mère et toi. Quelques jours plus tard, tu étais à son enterrement et apprenait qu'il n'était pas militaire mais une grande ponte d'une mafia locale. Des gens sont venus à ta maison et ont demandé à ta mère s'il n'avait pas laissé d'affaires particulières...

10

Tu as un lourd secret. Le genre de non-dit qui a nécessité des heures et des heures de thérapies. Quelques personnes sont au courant, peut-être des personnages autour de cette table. Les autres ne font que soupçonner un truc louche chez toi, dans ton comportement. ***Quel est ce secret ? Qui est au courant et pourquoi ?***

PAR EX. Tu as été le seul survivant d'une prise d'otage. C'était dans une autre ville avec un autre nom. Tu as bénéficié du programme de protection des témoins et a dû changer d'identité. C'est très loin derrière toi mais ça ne s'oublie pas pour autant. Et tu sais que dans la nature rôdent toujours les responsables qui avaient réussi à prendre la fuite. Les informations que tu as pu donner aux autorités font qu'ils sont toujours recherchés. Aujourd'hui pendant que tu buvais ton café en terrasse, tu as cru apercevoir quelqu'un t'observer sur le trottoir d'en face. Depuis tu ne dors plus parce que tu es persuadé d'avoir vu l'un des anciens preneurs d'otage...

11 L'un de vous travaille ou connaît un Proche qui travaille avec les forces de l'ordre. ***Qui est-ce ? Quel est votre Lien ? Est-il fiable ?***

PAR EX. Il dit toujours qu'il arrête les méchants et que pour ça, il fallait penser comme un méchant. Ton grand-père était proche de la retraite de police. Il dirigeait une brigade chargée de démanteler des réseaux de trafiquants. Tu es une jeune recrue et tu as déjà eu à l'accompagner sur le terrain. La dernière fois, il m'a amené en périphérie sous un pont. Des gens armés peu fréquentables nous attendaient. Ils lui ont donné une mallette et ton grand-père en a donné une autre tout en te présentant comme son successeur...

12 **[ne lire qu'après l'attribution des Liens et Enjeux du personnage]** Il y a ce truc qui te terrifie et te dégoûte depuis longtemps. Quelque chose que jamais tu n'aurais pu faire. Quel qu'en fut le prix, jamais tu ne te serais abaissé à ça. Et pourtant, tu l'as fait. Désormais, tu es comme cette chose, tu te détestes. ***Quelle est cette chose ? Comment y as-tu été confronté ? As-tu dû l'exécuter par contrainte ou par envie ?***

Un des **ENJEUX** ou des **LIENS** du personnage est barré d'office.

Au Meneur de terminer :

*« Maintenant, vous devez avoir une idée plus précise de votre personnage. Précisez pour chaque personnage-joueur une phrase sur votre **Lien**. Au moment opportun, elles pourront être utilisées pour renforcer une de vos tentatives d'action. »*

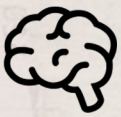
Personnage

1. ATTRIBUTS

Le personnage est défini par **3 Attributs** : le ***Coeur***, le ***Corps*** et la ***Cervelle***.

Le **Coeur** représente la psychologie, les sentiments, le charisme, la prestance.

Le **Corps** résume les capacités physiques, la perception et l'affrontement.



La **Cervelle** se consacre à l'intellect, le raisonnement, les connaissances et la mémoire.

Les **Attributs** ont un minimum de 1 et un maximum de 4. Un 0 indique une incapacité totale du personnage. Un 4 reflète un individu doté de capacités d'exception.
A la création, le joueur dispose de **6 points** à répartir entre les 3 Attributs.

PAR EX. Sally, personnage de Fabien, est définie comme une femme frêle qui a préféré travailler vite plutôt que de favoriser l'école. Mais c'est quelqu'un de très émotif et attaché à sa famille. Fabien répartit ses points de la sorte : Coeur 4 / Corps 1 / Cervelle 1.

2. TRAITS

Ils englobent toutes ces compétences qui permettent de définir plus précisément son personnage. Ce sont des ***spécialités*** dans lesquelles il se débrouille mieux que la moyenne ; comme des savoir-faire liés à son métier, à son vécu ou à ses hobbies. Les **Traits** approfondissent la personnalité et peuvent n'avoir qu'une utilité toute relative.
La valeur d'un **Trait** oscille entre un minimum de 1 jusqu'à 3 en fonction de la maîtrise dans le domaine en question. Le joueur doit choisir **4 Traits** dont 2 doivent sembler inutiles au premier abord. Il peut alors y répartir **7 points**.

Les **Traits *utiles*** sont comme indiqués, très utiles. Qui plus est, un **Trait** peut être utilisé de plusieurs manières tant qu'on peut le justifier. Ainsi, si l'on prend l'exemple des Traits *"Amical"* et *"Bon chasseur"*, ils peuvent être utilisés avec les 3 **Attributs** selon la situation :

«*AMICAL*»

COEUR. Sally voit une collègue pleurer dans les vestiaires du boulot. Elle ne peut pas la laisser comme ça toute seule. Fabien décide de mettre en avant le fait que Sally cherche à sympathiser et à rassurer sa collègue.

CORPS. La collègue de Sally, toujours dans les vestiaires, a un comportement inhabituel. Il semble qu'elle soit sous l'emprise d'une drogue ou de l'alcool. Elle est violente et repousse Sally. Fabien, le joueur, précise qu'il souhaite maîtriser la collègue sans pour autant la blesser et lui rappeler qu'elles sont amies.

CERVELLE. La collègue est en sanglot et se laisse dominer par Sally. Cette dernière la rassure et lui rappelle ô combien elle peut compter sur elle. Sally rappelle des souvenirs agréables, propose une solution pour quitter ce bar à tout jamais.

«*BON CHASSEUR*»

COEUR. Joe est dans une supérette. Il a vu rentrer deux types qu'il ne connaît pas et qui lui paraissent louches. En effet, Joe a remarqué qu'ils portaient des couteaux de chasse à la ceinture et qu'ils avaient un comportement étrange, propre à la traque.

CORPS. Joe prend le fusil et profite d'un moment d'inattention des mecs louches pour se lever et les mettre en joue. Il sait désormais que c'est à celui qui tirera le premier qui s'en sortira...

CERVELLE. Un troisième type entre dans la supérette avec un fusil pointé sur le gérant, menaçant de tirer s'il n'ouvre pas la caisse. Joe, en voyant ça, a immédiatement enjambé le comptoir pour se cacher et savait pertinemment que ces magasins avaient toujours un fusil caché sous la caisse.

PAR EX. Fabien décide de 4 Traits pour Sally. Elle travaille dans un bar tard dans la nuit. Il est convenu qu'elle est plutôt efficace dans le service fourni et a pu entendre beaucoup d'histoires derrière le comptoir sortant de la bouche de clients louches. Les 2 Traits utiles sont définis comme : Rapide, Rumeurs locales.
Sa dévotion pour sa famille est chronophage pour d'autres choses. Et Sally considère qu'elle est plus bête que la moyenne parce qu'elle a quitté tôt l'école. Les 2 Traits inutiles sont : Dévouée, Se sent parfois idiote.
Fabien répartit ses 7 points de la sorte : Rapide (3), Rumeurs locales (2), Dévouée (1), Se sent parfois idiote (1).

Traits «utiles»

Bon chasseur, Robuste, Amical, Allure intimidante, Bricoleur, Agile avec ses doigts, Silencieux, Passionné par la mécanique, Contact facile, etc.

Traits «inutiles»

Excellente mémoire pour les broutilles, Mal à l'aise avec les enfants, Peureux, Curieux, Grande gueule, Adepte du mélodrame, Mauvais blagueur, Actif la nuit, etc.

3. LIENS

Ce sont des **phrases** qui permettent de définir les relations entre les différents protagonistes incarnés. Elles sont concises, notées sur la **feuille de personnage** et renforcent leur identité. Un personnage a autant de **Liens** que de joueurs présents. Le **Questionnaire** sur le **Groupe** est susceptible de guider vers des **Liens** évidents.

PAR EX. Fabien et Sarah sont les 2 joueurs autour de la table et incarnent respectivement Sally et Joe. Ils ont pour consigne de trouver un Lien qui connecte leurs personnages. Joe a plusieurs fois fréquenté le bar où Sally travaille et a été amené à la défendre contre des clients qui prenaient trop leurs aises. Sauf que ces individus fréquentaient la mafia locale et n'ont pas apprécié l'intervention de Joe qui s'était enfui avec Sally. Les Liens sont définis de la sorte :
Joe *"J'ai sorti d'affaire Sally"*
Sally *"Joe m'a défendu face à des clients insistants"*

Un **Lien** peut intervenir à la place d'un **jet de dés**.

Lorsqu'un **Lien** est associé à une action entreprise et que le tout a un minimum de sens, la tentative est automatiquement réussie. Il faut alors barrer la phrase sur sa fiche tout en ayant pris connaissance que chaque **Lien** n'est activable qu'une fois par session.

L'EXEMPLE DE JOE. Les 2 mafieux ont retrouvé la trace de Joe. Ils prennent Sally de force sans que Joe ne puisse grand chose. De son point de vue, la situation n'est pas du tout à son avantage. Sarah, l'interprète de Joe, décide d'activer le Lien avec Sally. Elle le justifie en précisant que Joe avait déjà sorti d'affaire Sally une fois, il est donc capable de recommencer. En barrant sa phrase, Sarah est assurée de réussir l'action. La scène pourrait être décrite de la sorte : Joe fonce sur l'un des 2 hommes avec une telle ferveur que dans la chute, sa tête percute le compteur électrique. L'homme perd connaissance et les lumières de l'appartement s'éteignent. Joe profite de l'obscurité pour foncer sur le second agresseur...

L'EXEMPLE DE SALLY. La jeune femme rentre chez elle après une première journée satisfaisante à son nouveau boulot. Elle a quitté le bar et ne veut plus en entendre parler. Mais Sally constate qu'elle est suivie. L'homme est malheureusement plus rapide et réussit à la coincer dans une ruelle. Sally est littéralement sans défense. Fabien, le joueur, décide de barrer son unique Lien. Il le justifie en précisant que Sally avait déjà été tirée d'affaire in extremis donc ceci pourrait se reproduire. La scène pourrait être décrite comme suit : l'agresseur était sur le point d'empoigner Sally mais d'un seul coup, il tombe au sol. C'était Joe qui l'avait assommé avec une brique trouvée par terre. Ce dernier était soucieux de savoir si la première journée de boulot de Sally s'était bien passée...

A chaque fin de séance, il est possible d'offrir une **phrase** à un autre joueur en fonction du respect des **Enjeux** (voir plus bas). Ceci pour refléter un **Lien** qui s'est créé au cours de la partie jouée. 2 joueurs peuvent donc avoir un ou plusieurs **Liens** en commun.
Un **Lien** peut même évoluer. Il suffit de modifier la phrase pour qu'elle colle mieux au contexte vécu et offre un champ d'utilisation plus vaste.

PAR EX. En fin de séance, Sarah et Fabien ont respecté leurs Enjeux (voir plus bas). Ils décident de transformer leur Lien en quelque chose de plus fort et plus équivoque. Celui de Joe devient *"Sally est comme ma petite sœur"* et celui de Sally *"Joe est mon héros"*.

4. ENJEUX

Ils représentent ce qui est le plus cher aux yeux du personnage. Et par déclinaison ce qui risque de l'affecter énormément en cas de non-respect. Les **Enjeux** sont des phrases qui fonctionnent de la même manière que les **Liens**. A la différence qu'il peut aussi s'agir de principes et de lignes de conduite.

1 Enjeu minimum est à définir par les joueurs. Ils peuvent en avoir jusqu'à **3**.

Si l'**Enjeu** va à l'encontre d'une action entreprise, il est barré. Et s'il va dans le sens d'une action, il fonctionne alors comme un **Lien** : c'est une réussite automatique.

A la fin d'une partie, les joueurs révisent chacun leur tour leurs **Enjeux** à haute voix et débattent sur ceux qui ont été respectés ou non.

1 **Enjeu** respecté équivaut à 1 **Lien** réinitialisé pour la prochaine partie. Un joueur dont les **Enjeux** ont tous été respectés est en droit d'offrir ou de modifier un **Lien** au joueur de son choix.

A l'inverse, si tous les **Enjeux** ont été transgressés, il ne peut réutiliser ses **Liens** barrés pour la prochaine séance et a pour consigne d'en retirer un définitivement.

L'ENJEU DE JOE.

"Jamais je n'utiliserai d'armes ailleurs qu'à la chasse"

Joe a été contraint d'utiliser un fusil dans une supérette face à des braqueurs. Même s'il s'agissait d'une action visant à se protéger, Sarah doit barrer son Enjeu et ne pourra ni offrir, ni modifier un Lien en fin de partie.

LES ENJEUX DE SALLY.

"Pas de relation avec les clients du boulot" ; "Ma famille est plus importante que tout"

La famille de Sally n'a jamais été mise en danger lors de tous les exemples donnés. Son deuxième Enjeu est donc respecté. Mais Sally a été sauvée à deux reprises par Joe qui, à l'origine, est un client du bar où elle travaillait. Il est donc convenu que Fabien a transgressé son premier Enjeu.

Exemples d'Enjeux

- "Ma fille est plus importante que tout"
- "Jamais je ne pourrai tuer quelqu'un"
- "Décevoir les autres est une grande souffrance pour moi"
- "J'ai trop peur de sortir dehors après 21h"
- etc.

Système de jeu

1. RESOLUTION DES ACTIONS

Lorsqu'une action d'un personnage est incertaine, on réalise un jet composé de **D10**. Le nombre à lancer est défini par la somme de l'**Attribut** sollicité et d'un ou plusieurs **Traits**.

On ne peut mobiliser que **5D10 maximum**. L'excédent est utilisé en relance.

PAR EX. Des types ont saccagé la moto de Joe. En tant que Sally, Fabien estime qu'elle a pu entendre parler de cette histoire lorsqu'elle était au bar. Un jet combinant son Attribut Cervelle (1) et son Trait Rumeurs locales (2) permet d'avoir un pool de 3D10. Le jet donne : **7**, **7** et **5**.

On examine alors les résultats de chacun des D10. Un résultat allant de **7 à 10** est un **Succès**. Obtenir un **10** permet de relancer un dé au choix. La relance est à effectuer librement. Relancer un dé sous-entend prendre le risque d'obtenir **1** (voir **Complication** plus bas). Et c'est évidemment le second jet qui est pris en compte.
On comptabilise alors le nombre de **Succès** et on le compare à une **Difficulté**.

Pour que le jet soit réussi, il faut un score supérieur ou égal à la **Difficulté**. Dans le cas contraire, le jet est considéré comme un **Echec**.

Valeur	Difficulté
1	Moyenne
2	Exigeante
3	Difficile
4	Eprouvante
5	Extrême

PAR EX. Le meneur a fixé le seuil de Difficulté à 2. Il faut donc que Fabien ait au moins 2 Succès sur son jet. Il a obtenu deux 7 et un 5. C'est donc réussi. Sally a entendu dire que des hommes de Morado appréciaient moyennement un vieux chasseur de la bordure de la ville...

2. OPPOSITION

Lorsqu'un personnage tente un jet de dés contre un autre, il y a **Opposition**. Les deux individus effectuent leur jet et comparent le nombre de **Succès**. Celui qui obtient le plus de **Succès** remporte l'**Opposition**. En cas d'égalité, c'est la valeur la plus élevée des **Succès** qui prend la tête.

PAR EX. Sally tente de calmer les ardeurs de Joe qui veut retrouver ceux qui ont détruit sa moto. Fabien, en tant que Sally, tente un jet de Coeur (4) + Dévouée (1) soit 5D10 et obtient **5**, **8**, **6**, **6**, **9** soit 2 Succès. Sarah, en tant que Joe, est obnubilée à l'idée de mettre une raclée aux coupables. Elle tente un jet de Coeur (2) + Impulsif (2) soit 4D10 qui donnent **8**, **4**, **8**, **4**. 2 Succès également. Comme il y a égalité, on compare les valeurs des Succès. Sally a eu **8** et **9** ; Joe **8** et **8**. Sally remporte l'Opposition grâce à son **9**. Elle réussit à calmer Joe et à l'empêcher de faire une bêtise in extremis.

Il y a également **Opposition** lorsqu'un personnage tente une action à l'insu d'un autre. Dans ce cas, la **Difficulté** est égale à la valeur du **Trait** le plus approprié de la cible. Le nombre de **Succès** doit être strictement supérieur. En cas d'égalité, ce n'est ni un **Succès** ni un **Echec** ; quelque chose a empêché le déroulement de l'action.

PAR EX. Joe a retrouvé la trace des vandales dans une ruelle à l'abri des regards. Il se faufile derrière l'un d'eux et tente de l'empoigner discrètement. Sarah tente donc un jet de Corps (3) + Courageux (2) et obtient **10**, **1**, **7**, **6**, **6**. Soit 2 Succès. La valeur de Corps de son opposant est de 3. C'est un échec. Joe est repéré pendant sa manœuvre.

3. COMPLICATIONS

Obtenir un **double 2** dans son jet d'action correspond à une **Complication** ; une conséquence ou un effet secondaire néfaste sans lien avec la réussite ou l'échec de la tentative. Plus il y a de **2** obtenus, plus il y aura de **Complications**.

Nombre de 2	Complication
1	0
2	1
3	2
4	3
5	4

DES EXEMPLES

Joe évite un coup de poing... ***mais il en perd l'équilibre***, ***l'empêchant de contrer le prochain coup***.
Sally a tenté d'écouter discrètement un client sans succès... ***et celui-ci l'a remarqué***.
Jimmy réussit à courser ses agresseurs... ***dans un cul-de-sac où un chien attaché lui aboie dessus***.
Kimberly persuade un policier qu'elle est innocente... ***mais parle trop*** ; ***l'agent reste suspicieux et lui demande de le suivre***.

4. BLESSURES

Elles sont divisées en **3 seuils**. En fonction des **Blessures** encaissées, le personnage subira des malus pour ses jets.

Le Seuil Grave
égal à la valeur du Corps +3. -1D10 sur le jet

Le Seuil Critique
le Seuil Grave multiplié par 2. -2D10

Le Seuil Mortel
le Seuil Grave multiplié par 3. à l'agonie inconscient

PAR EX. Sally a une valeur de Corps de 1. Son Seuil Grave sera donc 1 + 3 soit **4**. Son Seuil Critique sera 4 x 2 = **8** et son Seuil Mortel aura une valeur de **12** (4 x 3).

Conséquences

Certaines actions entreprises nécessiteront des détails plus précis. C'est le cas notamment des actions de confrontations physiques qui occasionneront des **Blessures**. Ces actions auront donc des **Conséquences**.

Pour connaître la **Conséquence** d'une action, il faut lancer **1D10** auquel on ajoute la valeur d'un **moyen** (une arme dans la majorité des cas).

PAR EX. Sally tente de calmer les ardeurs de Joe qui veut retrouver ceux qui ont détruit sa moto. Fabien, en tant que Sally, tente un jet de Coeur (4) + Dévouée (1) soit 5D10 et obtient **5**, **8**, **6**, **6**, **9** soit 2 Succès. Sarah, en tant que Joe, est obnubilée à l'idée de mettre une raclée aux coupables. Elle tente un jet de Coeur (2) + Impulsif (2) soit 4D10 qui donnent **8**, **4**, **8**, **4**. 2 Succès également. Comme il y a égalité, on compare les valeurs des Succès. Sally a eu **8** et **9** ; Joe **8** et **8**. Sally remporte l'Opposition grâce à son **9**. Elle réussit à calmer Joe et à l'empêcher de faire une bêtise in extremis.

Exemples de Moyens

Poing / Pied / Tête	1D4
Poing américain	1D4 +2
Brique	1D6
Tuyau	1D6 +2
Couteau	1D8
Batte	1D8 +2
Machette	1D10
Pistolet	2D10
Fusil d'assaut	2D10 +2
Fusil de chasse	2D10 +1 par adversaire
Fusil de précision	3D10

On compare alors le résultat obtenu aux seuils de **Blessure** de la personne visée :

Le résultat est inférieur au **seuil Grave**
-> Blessure légère

Le **seuil Grave** est dépassé
-> Blessure grave

Le **seuil Critique** est dépassé
-> Blessure critique

Le **seuil Mortel** est dépassé
-> mort du personnage

FICHES DE PERSONNAGE

GRAVE CRITIQUE MORTELLE

TRAITS

ENJEUX

GRAVE CRITIQUE MORTELLE

TRAITS

ENJEUX

GRAVE CRITIQUE MORTELLE

TRAITS

ENJEUX

GRAVE CRITIQUE MORTELLE

TRAITS

ENJEUX

GRAVE CRITIQUE MORTELLE

TRAITS

ENJEUX

GRAVE CRITIQUE MORTELLE

TRAITS

ENJEUX

Licences

Illustrations tirées de **PIXABAY** et
textures de **Joost Vanhoutte**
(CC0 Creative Commons)
https://pixabay.com
https://texture.ninja/

Inspirations

Breaking Bad
Good Girls
Hung
Weeds
The Wire

FIN