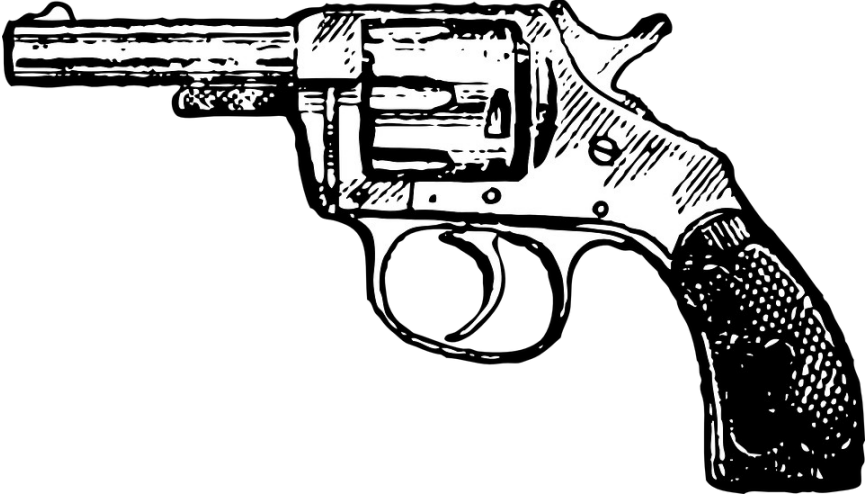


IXNAY ON THE HOMBRE

par Pal', sur une idée de Pak Cormier développée par Bigyo'



Soleil de plomb sur le désert.
Quelque part, ici et ailleurs
Passent virevoltants et poussière
Dans le vent lourd, dans la chaleur.

L'asphalte coule, lourd, infini,
Malgré les trous et les chantiers,
Malgré le sang et les poulets,
Vers l'horizon, passent nos vies.

Plus vite les gars allez plus vite !
On m'a raconté qu'au Mexique,
Quand toi tu passes la frontière,
Tes souvenirs restent derrière.

Ixnay on the Hombre est un jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent des criminels en cavale essayant de se racheter une bonne conscience avant d'atteindre la frontière mexicaine. Le jeu se déroule en deux temps. Le premier peut se dérouler entièrement par courriels ou en discussion entre les joueurs sans rassembler tout le groupe pour autant, il s'agit de créer le décor et les personnages qui seront au cœur de l'action. Ce n'est qu'ensuite que vous vous retrouverez autour de la table pour y jouer votre destin. Ce format convient donc bien pour une seule séance de jeu précédée d'une préparation aussi longue qu'il le faudra.

Les trois premiers chapitres vous guideront dans la création de tous les éléments nécessaires à la mise en place de la partie tandis que les deux derniers détaillent le déroulement de cette dernière en termes de règles.

Leave It Behind

Une partie d'**Ixnay on the Hombre** commence toujours par un forfait, il peut s'agir de l'attaque d'une banque, d'un piratage informatique très sensible, d'une tentative d'évasion, d'un cambriolage ou d'un règlement de compte par exemple... mettez-vous d'accord sur la nature de cet **acte déclencheur**.

Malheureusement pour les personnages, tout cela a tourné au vinaigre, quelqu'un a vendu la mèche, la sécurité était mieux préparé ou un inconvénient de dernière minute a tout foutu à l'eau. Quoi qu'il en soit, les joueurs doivent décider comment cela est arrivé et déterminer les conséquences directes de cet échec.

Pour les personnages, leur seul espoir de liberté est désormais la route brûlante et longue qui court vers le Mexique. Mais de nombreuses péripéties attendent le groupe dans les méandres des interstates. Chacun de ses arrêts, ou **épisodes** sera l'occasion pour eux de se racheter... ou d'étouffer les derniers hoquets de leur conscience. Quand tous les

épisodes auront été joués, le groupe (ou ce qu'il en restera) parviendra à la frontière, ce qui marquera la fin de leur épopée.

Mais avant de poursuivre, découvrons qui se cachent sous le masque de nos malfrats plus ou moins aguerris !

Me & My Old Lady

Chaque joueur aura le soin de créer et d'interpréter un personnage (PJ). Vous l'aurez compris, s'il s'agit plutôt de truands et de durs à cuire, mais ce ne sont pas non plus forcément des pourritures. Si chaque PJ possède plus que son lot d'ombres, de faiblesses et de casseroles, il garde en lui une part d'humanité qui va influencer les péripéties qui l'attendent avant la liberté.

Création étape par étape

- Tout d'abord, commencez par lui donner un **nom**, un **prénom** et éventuellement un **surnom**. Soyez inventifs, souvenez-vous que la population américaine est un melting-pot de nombreuses ethnies et cultures ! Décrivez maintenant votre PJ en **une phrase** sans vous laisser enfermer dans les stéréotypes (origine, sexe, sexualité, milieu social, etc.)
- Choisissez ensuite si votre personnage est plutôt porté sur l'action ou plutôt du genre à faire fonctionner ses méninges : répartissez 8 points entre vos **muscles** et votre **cervelle**. Restez cohérent avec votre description. Un score de muscle élevé, indique un individu enclin à la violence, ce peut être une grosse brute de deux mètres couturée de cicatrices ou un petit jeune nerveux et tête brûlée. À l'inverse, un score de cervelle important correspond plutôt à un personnage réfléchi et cherchant à éviter le danger. Il est physiquement plutôt faible et fragile, mais il a suffisamment d'expérience et d'alliés pour se sortir de tous les mauvais plans.

- Chaque personnage dispose d'une **trempe** égale à son score en muscle. Cette jauge l'aidera à encaisser les coups et les déconvenues et à en sortir vainqueur.
- Chaque personnage dispose aussi d'un nombre d'**avantages** égal à son score de cervelle. Il peut s'agir de *compétence*, d'*allié*, d'un ancien *métier* ou de tout autre élément qui pourrait se montrer utile.
- Il lui faudra également **une motivation**, un fond de bonne intention qui vous a poussée à rejoindre la bande pour commettre ce crime qui a si mal tourné. Dans tous les cas, essayer de trouver une motivation en lien avec la nature de votre forfait.
- Donnez-lui ensuite une **faiblesse**. Par exemple, votre PJ peut être : lâche, paranoïaque, naïf, malchanceux, hypersensible, hypocondriaque, etc.
- Attribuez-lui maintenant **un secret**. Tombe-t-il amoureux de toutes les femmes qui ressemblent à sa mère ? A-t-il du mal à assumer son alcoolisme ? A-t-il toujours rêvé d'être flic ? A-t-il une sale maladie qui le force à se gratter le bas-ventre trop régulièrement ?
Ce secret permettra d'approfondir l'interprétation de votre personnage. Par exemple, un PJ qui a toujours rêvé d'être flic sera moins enclin à utiliser la violence contre eux, et aura un certain désir d'ordre et de justice.
- Trouvez-lui aussi une part d'**humanité** : il adore les enfants, il est serviable avec les personnes âgées, il déteste l'injustice, c'est un protecteur des animaux, c'est un bon père de famille. Vous pouvez lier cette humanité à votre motivation, mais ce n'est pas obligatoire.
- Ajoutez un dernier **problème** récent d'ordre privé : sa femme l'a quitté, il a des hémorroïdes, il a contracté de très grosses dettes

envers la mafia, il a oublié d'appeler votre mère pour son anniversaire...

- Pour finir, chaque personnage dispose d'un **flingue**, choisissez l'une de ses deux phrases et terminez-la : *Je n'ai tiré qu'une seule balle sur... ; Il me reste une seule balle, je la garde pour...*

Liste d'avantages pour joueurs en panne d'idées

Compétence : boxe, connaissance de la rue, tricot, casino, survie en pleine nature, langue étrangère, cuisine, tir à la carabine, baseball, course à pied, faire la manche, réparation de fortune, tricher au poker

Allié : une banquière, un prisonnier, un chef de gang, un politicien honnête, un juge, un policier, une assistante sociale, un conducteur de poids lourd, un chef amérindien, une informaticienne compétente

Petit boulot : mécanicien, hacker, tireur d'élite, comptable, musicien, chimiste, infirmier, instituteur, conducteur de taxi, prof de sport, vendeur de bar, vendeur de voiture, faussaire, musicien de rue, nègre littéraire

Exemple de personnage

Unity Vedra, est une métisse hindoue-américaine de 25 ans, grande et solide, dont les parents viennent de mourir en lui laissant d'importantes dettes. Elle s'est donc tournée vers ses plus mauvaises relations pour tenter d'obtenir de l'argent rapidement et reprendre une vie normale.

Donnons-lui 5 de **cervelle** et 3 de **muscles**. Ce qui lui offre 5 avantages : infirmière – musti-yuddha – connaissance de la rue – chef de gang – ex-copain. La **motivation** est toute trouvée : effacer la dette de ses parents, comme **faiblesse** disons qu'elle a peur de la violence et comme **secret** qu'elle rêve encore de devenir médecin. Sa part d'**humanité** sera de toujours vouloir réparer les torts. Mélangeons pour finir les deux derniers points. Unity à un **flingue** et n'a tiré qu'une seule balle. Elle a tiré en l'air

pour effrayer la police... mais (et ce sera le **problème**) elle a appris dans les journaux le lendemain que la balle avait fini sa course dans le bras d'une petite fille deux étages plus haut.



Une fois cette description complète, il est l'heure de l'envoyer au MJ pour qu'il en prenne connaissance et vous crée ainsi des obstacles à votre mesure ; ce qui nous amène à nous tourner vers ce dernier.

Way Down the Line

En tant que MJ, votre devoir sera de fournir des éléments pour la rédemption et pour la damnation des personnages. Pas la peine d'aller les chercher aux bouts du monde, ils vous les auront servis tous seuls sur un plateau... enfin sur une fiche de personnage.

Pour créer chaque épisode, commencez par choisir un trait parmi l'humanité, la motivation, la faiblesse, le secret ou le problème de deux ou trois personnages et assemblez-le tout en une intrigue très simple : il faut faire A pour obtenir B. Ajoutez-y un ou deux personnages emblématiques et plantez le tout dans un décor adapté. Déterminez au passage les **gains** possibles si les personnages terminent l'épisode avec succès.

Le "catch", c'est qu'un ou plusieurs des personnages doivent une raison pour rendre A difficile voir impossible. Cela devrait s'opposer à l'humanité ou au secret d'un ou plusieurs d'entre eux. Les joueurs devront alors se creuser la cervelle pour obtenir B sans trahir les principes de leur coéquipier.

Et bien sûr, il faut faire cela au plus vite, car la police est à leurs trousses. Pour représenter cet état de stress permanent, il vous faudra un minuteur qui permettra de maintenir le rythme et la pression en imposant

aux joueurs un temps limité pour venir à bout de chaque épisode, par la voie qu'ils auront choisie. *A priori*, les joueurs n'ont pas le droit de regarder le minuteur, mais vous pourriez leur donner une idée du temps que vous leur laissez au début de l'épisode.

Structure d'un épisode

1. Les personnages arrivent quelque part et découvrent un problème qui les touche personnellement. Le MJ pose ainsi l'ambiance en décrivant le lieu dans lequel le groupe arrive, ainsi que le problème rencontré en insistant si besoin sur le lien avec l'humanité ou le secret utilisé. Lorsqu'il a fini, il lance le minuteur, par exemple pour trente minutes.
2. Les PJ essaient alors de résoudre ce problème d'une manière intéressante. Si le MJ le juge nécessaire et intéressant, il peut intensifier le conflit en ajoutant une complication (trahison d'un allié, arrivée inattendue d'un troisième parti, la météo fait des siennes, etc.), dans ce cas les joueurs devraient pouvoir obtenir un gain supplémentaire.
3. Lors de cette étape, les personnages peuvent recevoir des pertes, en particulier lors de l'échec d'une action un peu trop entreprenante.
4. Rappelez-vous qu'il existe toujours une solution "facile"... mais conflictuelle pour au moins l'un des membres du groupe ! Si les joueurs veulent tout de même la suivre, ceux qui sont concernés devront tout d'abord renoncer à leur trait, ils rayent alors ce dernier sur leur fiche de personnage, ils ne pourront plus jamais l'utiliser... et s'éloignent ainsi un peu plus du pardon.
5. Fin de l'épisode ! Si le groupe trouve une solution avant la fin de la minuterie, il empêche les gains et remonte en voiture pour le prochain épisode. Si le minuteur sonne, le shérif arrive et les joueurs doivent décamper. Jouer (rapidement) l'arrivée de ce

dernier ; ce qui peut occasionner de nouvelles pertes.

6. Si le MJ le souhaite, il peut ajouter un rapide épilogue pour dire comment le problème s'est transformé après les actions du groupe.

Le nombre total d'épisode dépendra du nombre de joueurs et du temps de jeu dont vous disposez. Comme ordre de grandeur disons qu'entre un et deux par personnage paraît un bon départ. Il faut dans tous les cas que l'humanité de chaque personnage soit mise à l'épreuve au moins une fois. Arrangez-vous aussi pour que la durée de tous les épisodes correspondent à la moitié du temps de jeu prévu.

Par exemple, pour une séance de quatre heures avec trois joueurs, quatre épisodes d'une demi heure chacun paraît un bon rythme.

Exemple d'épisode

Pour reprendre l'histoire de Unity, le premier épisode pourrait voir apparaître les parents de la fille qu'elle a blessée involontairement lors d'un bref arrêt dans un fast-food sur le bord de la route. Ces derniers sont à la recherche du coupable et n'ont pas les meilleures intentions du monde... bref ils sont texans. Le groupe pourrait choisir de se carapater en vitesse, mais l'humanité de Unity la pousse à vouloir réparer les torts, même les siens. Comment pourra-t-elle s'en accommoder ? Comme le fond est plutôt facile, le MJ pourrait laisser 20 minutes au groupe pour trouver une solution.

Les gains seraient d'avoir les deux texans comme alliés pour la suite de l'aventure et de perdre le problème de Unity.

Exemple d'éléments

Problèmes : un gang fait sa loi et terrorise d'honnêtes gens – une mère a perdu son fils à cause du shérif corrompu – un promoteur véreux abuse de ses secrétaires – un animal sauvage s'attaque au voisinage – un

groupe d'enfants manipulés commet de nombreux vols

Lieux : une ferme isolée du monde – un quartier mal famé – un village paralysé par la peur – un bar en tôle ondulé sur le bord de la route

Personnages : un chef de gang – un fermier dérangé – un ours particulièrement agressif – une serveuse de fast-food – un chef de police corrompu

Gains : un nouvel avantage (un allié ou une nouvelle compétence typiquement) – une arme – un peu d'argent – un nouveau véhicule – un service

Pertes : un ennemi – une blessure – une dette – une sale maladie – un nouveau chef d'accusation

Créer un PNJ

Les PNJ peuvent être créés à la volée au cours des épisodes. Toutefois, il serait de bon ton que le MJ en prépare au moins un par épisode afin de répondre plus vite aux actions des joueurs... rappelez-vous que ces derniers sont pressés (petit ricanement).

Les PNJs sont des personnages subtils, car ils doivent être colorés et intéressants sans toutefois voler la vedette aux vraies stars de la soirée. Afin de leur garantir une vraie place, ils devraient donc recevoir un minimum d'attention de la part du MJ.

Chaque PNJ est décrit, en une ligne, par 5 éléments : son **nom**, son **métier**, son **niveau**, son **mauvais** et son **bon** côté.

Ainsi, on est sûr que ces derniers resteront des individus contrastés et comportant leur part d'ombre et de nuance. Cela pourrait donner des personnes telles que :

- Thomas : Patrouilleur (3) raciste – généreux
- Greg' : Shérif (4) abuse de son poste – protège les innocents

- Jo Belle-gueule : Gangster (5) sanguin – adore les enfants
- Frank : Serveur (3) vol son patron – pompier volontaire
- Jess : banquière (4) méprise la pauvreté – profondément juste
- One-Eye Tom : clochard (3) alcoolique – surveille les enfants

Les PNJs effectuent tous leurs tests sous leur niveau (qui compte donc comme muscle et comme cervelle) et peuvent utiliser leur trait et en particulier leur métier pour modifier le résultat du dé.

Dans leur interprétation, essayez de mettre en avant leur bon et leur mauvais côté de façon à les faire connaître des joueurs s'ils désirent les utiliser contre les PNJs. Lors de conflits violents, les réactions des PNJs dépendront évidemment de leur motivation et de leur métier, mais à moins d'un objectif direct, les PNJs devraient avoir tendance à fuir ou à se cacher, voir à se jeter au sol pour éviter d'être impliqués. De même, un individu blessé cherchera généralement à disparaître au plus vite. Seul quelque rare PNJ exceptionnel pourrait utiliser son niveau pour encaisser les blessures de la même façon que la trempe des PJs (voir la section : Gérer la violence, ci-dessous).



Le choix du forfait, la création des personnages et la préparation des épisodes, devrait s'être déroulé avant la séance de jeu à proprement dite même si vous pouvez y avoir déjà trouvé (et je vous le souhaite) un certain plaisir. Une fois tous ces préludes terminés, il est grand temps de passer à la résolution de l'ensemble.

All I Want

Vous avez un personnage et un cadre de jeu, ne reste plus qu'à définir le système en ce qui concerne la résolution des actions incertaines et des

confrontations.

Quand un personnage veut intimider la caissière, tirer sur un flic ou voler des vêtements qui sèchent sur un fil, en fait dès que deux joueurs (MJ compris) ne sont pas d'accord sur la suite de l'histoire, on dit qu'il y a un **obstacle**. Lorsque deux personnages sont en opposition, on parlera alors de **confrontation**. Pour résoudre tout cela, il va falloir effectuer un test, c'est-à-dire lancer un dé. Commençons donc par le cas le plus simple.

Surmonter un obstacle

Les tests sont toujours basés sur le muscle ou la cervelle. Le **muscle** recouvre toutes les actions physiques ou violentes (soulever des objets lourds, courir, se battre au corps à corps, utiliser une arme, mais aussi faire preuve d'endurance). La **cervelle** est utilisée pour tout le reste (faire preuve de logique, faire appel à ses connaissances mais aussi faire preuve d'adresse, conduire une voiture ou jouer au casino).

Le joueur commence par décrire en une phrase ce qu'il souhaite et le MJ lui répond en décrivant les conséquences de son échec. De plus, le joueur comme le MJ peuvent invoquer un attribut du personnage (humanité, secret, etc.) comme s'opposant ou au contraire favorisant ce dernier pour surmonter l'obstacle.

Suite à quoi le joueur lance un dé à huit face (d8) en espérant obtenir un score inférieur ou égal à son score de cervelle ou de muscle selon le trait concerné. Mais attention : si au moins un attribut s'oppose au personnage, le résultat du dé est augmenté de deux points et à l'inverse, si au moins un attribut favorise le personnage, le résultat du dé est diminué d'un point. Selon le résultat du dé, plusieurs issues sont possibles :

- zéro : c'est une réussite critique, le joueur obtient ce qu'il voulait et un bonus en prime !

- inférieur au score du PJ : c'est une bonne réussite, le PJ obtient ce qu'il désirait.
- égal au score du PJ : c'est une réussite mitigée, le PJ obtient ce qu'il souhaitait, avec un bémol.
- supérieur au score du PJ : c'est un échec. Ce que le MJ avait annoncé comme conséquence se réalise. Vous pouvez cependant utiliser un de vos **avantages**. Indiquez lequel et comment vous l'utilisez. Le résultat devient alors une bonne réussite, après quoi vous devez rayer l'avantage et ne pourrez plus l'utiliser.
- 9 ou plus : c'est un **sale truc**, le personnage vient de déchirer son ego, c'est plutôt une mauvaise nouvelle... genre franchement, allez voir la table des sales trucs pendant que le MJ ricane !

Quelques remarques en vrac avant de continuer :

Le MJ devrait plutôt utiliser les conséquences d'un échec comme une façon de représenter la difficulté d'une action plutôt que d'utiliser des modificateurs numériques sur les dés ou le trait des PJs. Par exemple, si un joueur annonce : « Johnny va sauter pour atteindre le toit d'en face afin d'échapper aux flics », le MJ pourra répondre : « Si tu échoues, tu arriveras avec seulement les mains sur le rebord et tu perdras un temps précieux. » ou « Si tu échoues, tu vas tomber dans la ruelle et te casser une jambe, les flics te rattraperont facilement après ça. » afin de représenter la distance et donc la difficulté qu'il souhaite donner à cette action.

Pensez à utiliser vos avantages, ils sont là pour cela et permettront à votre personnage de briller un moment plutôt que de perdre la face. Le MJ devrait même le proposer ne serait-ce que pour éviter de perdre un ami !

Lorsque vous invoquez un avantage pour éviter un échec, il doit bien entendu s'utiliser de façon logique. Par exemple, vous ne pourrez jamais

utiliser l'avantage « hacker » pour ouvrir une serrure qui n'est pas électronique !

La Table des Sales Trucs

Lancer 1d8 et suivez les instructions ci-dessous (notez qu'un de ses traits s'est forcément opposé au PJ pour qu'il obtienne un sale truc, c'est évidemment à ce dernier que la table fait référence.):

- | | |
|---|--|
| 1 | Sombrant dans une profonde dépression, le personnage lie désormais tous les conflits au trait et ajoute toujours un point au score du dé |
| 2 | Terrifié par ce qu'il vient de réaliser, le personnage développe une nouvelle faiblesse liée à l'action en cours |
| 3 | Horrifié de sa propre action, le personnage s'enfuit en courant et pourrait être violent si on l'empêche de quitter les lieux |
| 4 | Le personnage se retrouve paralysé par sa contradiction avec son trait et souffre de tétanie jusqu'à la fin de la scène |
| 5 | Le personnage sombre dans une crise de violence (son muscle monte de 2, mais il passe sous le contrôle du MJ jusqu'à la fin de la scène) |
| 6 | Les nerfs viennent de lâcher et le personnage tombe sur le sol, évanoui. |
| 7 | Pour faire passer l'événement, le personnage oublie une partie de son passé et perd un avantage au hasard |
| 8 | Le personnage renonce à son trait comme s'il avait choisi la voie facile lors d'un épisode, il le raye sur sa fiche de perso et ne peut plus y faire appel... à part ça tout va bien ! |

Par exemple, reprenons l'exemple du voltigeur sur les toits... si ce dernier a pour **faiblesse** peur du vide il hérite d'un malus de deux points à son jet. Il lance le dé et obtient un 7, ce qui montant à 9, provoque un **sale truc**. Le joueur lance donc un nouveau dé (pendant que le MJ ricane) et obtient un 4 : tétanie. Le personnage n'arrive même pas à se lancer dans le vide et se retrouve paralysé sur le rebord de l'immeuble.

Résolution d'une confrontation

On ne va pas vous le cacher longtemps, les confrontations ressemblent beaucoup au conflit. Les deux joueurs décrivent ce qu'ils souhaitent en une phrase, puis effectuent un test de la même manière que pour un conflit. Les traits peuvent là aussi jouer pour ou contre ces derniers, mais seulement pour déterminer s'il s'agit d'une réussite ou d'un échec. Notez au passage que les PNJs peuvent s'opposer ou tirer parti de leur bon et mauvais côté de la même façon que le ferait un PJ. (Dans le cas d'une confrontation violente, les blessures et conséquences sont décrites à la section suivante.)

- Si l'un des deux personnages obtient un échec, il a perdu et son adversaire, l'emportant sur lui décrit les conséquences de son succès.
- Si les deux réussissent, celui ayant le résultat au dé le plus haut triomphe de son adversaire comme dans le cas ci-dessus. En cas d'égalité, on donnera l'avantage au PJ sur un PNJ sinon c'est un match nul.
- Si les deux obtiennent un échec, c'est un match nul aussi. Dans ce cas, on perd du temps, on tire en l'air et on fait du bruit, mais rien ne se produit et la situation reste indécise.

Les PJs peuvent bien sûr utiliser un avantage lors d'un conflit, ce qui leur permet de transformer une réussite en échec sans modifier le résultat du dé pour autant.

Par exemple, Unity se bat avec un loubard (niveau 4) dans une ruelle sombre. Elle obtient 5 au dé contre 3 pour son opposant. Même sans prendre en compte son refus de la violence, c'est un échec alors que la fripouille a réussi. Comme elle ne souhaite vraiment pas finir ses jours dans le coin, elle utilise son avantage musti-yuddha (une sorte de boxe hindoue) pour transformer son échec en réussite, et du coup son 5 étant supérieur au 3 du loubard, elle lui met la tête au carré avant de prendre la tangente.

Ainsi, en sacrifiant un avantage, un PJ est pratiquement sûr de se tirer d'un faux pas.

Gérer la violence

Ainsi donc vous avez choisi d'utiliser la violence. Malheur à vous ! Celui qui a remporté la confrontation doit d'abord annoncer s'il souhaite tuer son adversaire ou non. Il lance ensuite un dé 8 ; s'il utilise une arme blanche, il doit ajouter 1 au dé, une arme à feu de petit calibre ajoute 2 et un gros calibre ajoute 3.

Jusqu'à 4, le joueur peut décider des conséquences en excluant toute issue mortelle, il décrit ensuite les détails de ces actions et leur résultat dans le jeu. Sur un score de 5 à 7 il tue son opposant s'il l'avait décidé ainsi, sinon il se contente de le blesser. Au-delà, il tue forcément son opposant, de plus s'il ne souhaitait pas le tuer il doit lancer un dé sur la table des **sales trucs** (pendant que le MJ ricane).

Les PJs disposent cependant d'un traitement de faveur. Ils ne peuvent être blessés à mort que sur un 8 naturel. Cependant, chaque fois qu'un PJ est blessé, sa jauge de **trempe** baisse d'un point, quand elle tombe à 0, le personnage est alors grièvement blessé. Dans ces deux cas, le PJ est dans de sales draps. Il ne peut plus agir (ni même utiliser un avantage) et nécessite des soins de toute urgence. Comme les PJs sont recherchés par les autorités ceci est un énorme problème, et il faudra à ses compagnons beaucoup d'astuce pour se tirer de cette situation... s'ils choisissent de porter secours au mourant, évidemment. Cette situation pourrait même

interrompre le cours des épisodes le temps de trouver une solution.

En plus de risquer de mourir, les personnages blessés sont moins précis et moins vigoureux. Les scores de **muscle** et de **cervelle** diminuent ainsi d'un point pour chaque point de **trempe** perdu jusqu'à un minimum de 1.

The Meaning of Life

Il nous reste à conclure... que deviennent nos personnages en atteignant la frontière? Le dernier épisode commence toujours juste après le poste de douane. Deux mexicains en uniforme piquent du nez dans la chaleur du désert. Dans le lointain, des voitures de flics font demi-tour. Les PJs sont garés sur le bord d'une autoroute déserte. Ils se sont enfin arrêtés de courir... et malheureusement les souvenirs passent aussi la frontière.

Chaque joueur dispose de cinq dernières minutes de projecteurs pour décrire ce que son personnage compte faire avant que le rideau ne tombe. Une seule contrainte : plus le personnage a renoncé (c'est-à-dire qu'ils sont rayés sur sa fiche) à ses traits positifs et en particulier à son humanité et plus ses idées seront teintées de noir, sombres et désespérés... il n'a plus d'estime de lui-même ni de grand-chose d'ailleurs.