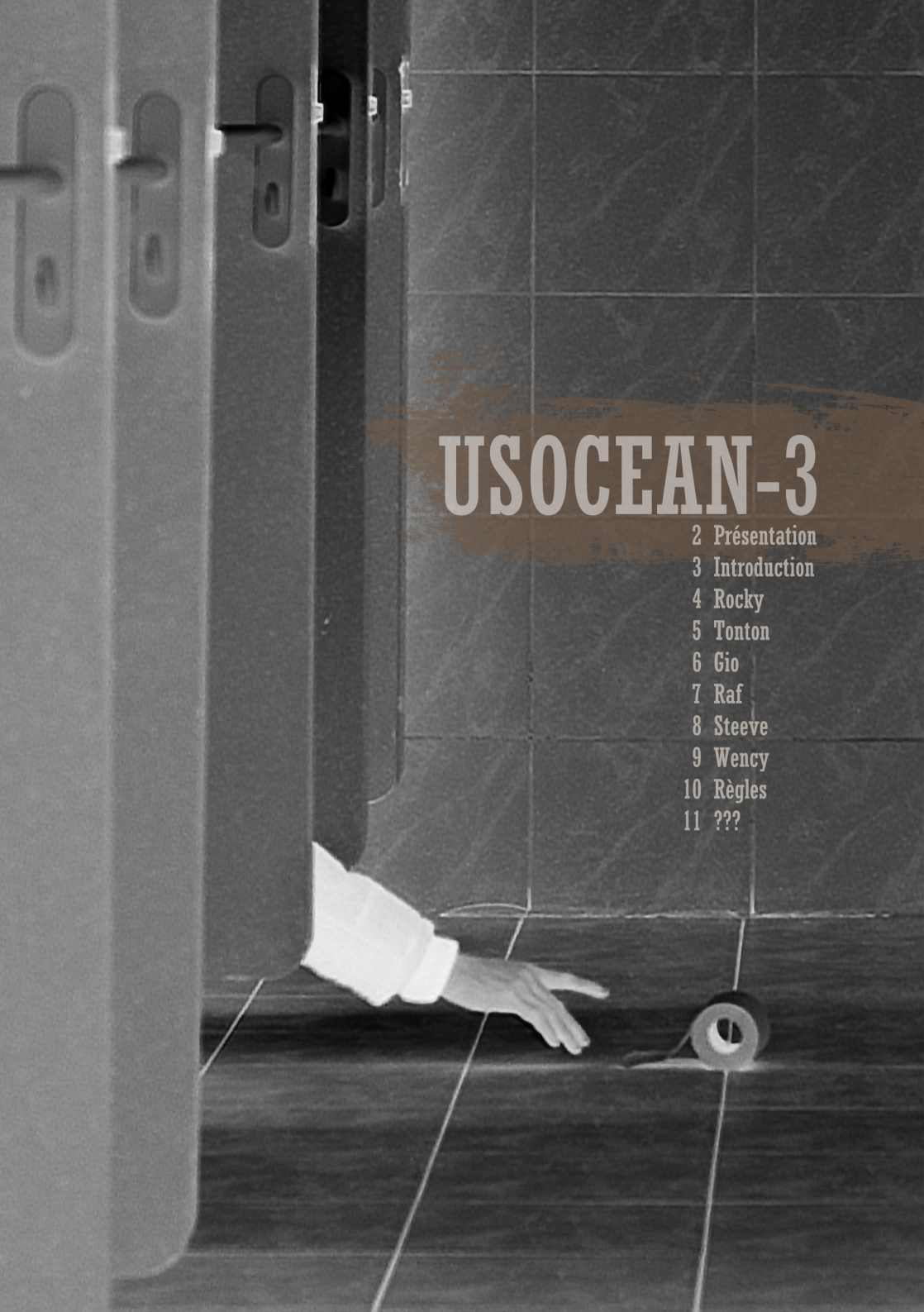
par **Amatsu** sur une idée de **Tolkraft** développée par **Nitz**

MINABLES

pour le **Quatrième Défi Trois Fois Forgé** de **PTGPTB**

Le jeu est placé sous licence **Creative Commons BY-SA-NC**



USOCEAN-3

2 Présentation
3 Introduction
4 Rocky
5 Tonton
6 Gio
7 Raf
8 Steeve
9 Wency
10 Règles
11 ???

PRÉSENTATION

CONDOM. 2019.

6000 habitants, qu'on aurait pu appeler 6000 Cons, sauf qu'on nous appelle les Condomois. Alors que ce soit pour nous comparer à des abrutis ou à des morceaux de latex qu'on met sur le sexe, le choix est difficile. Quoi qu'il en soit, c'est encore un de ces trous du cul du monde. Littéralement. Car l'autre nom de ce bled, c'est Condom-sur-Baise. On est d'accord pour dire que la crédibilité est dure à garder quand on se présente à des étrangers ?

Vous incarnez une bande de vieux copains, bon gré mal gré, qui ont tout partagé depuis l'enfance pour certains, depuis peu pour d'autres. Mais ce qui les relie et fait qu'ils trainent toujours ensemble, c'est qu'ils ont grandi dans cette ville de merde et qu'ils n'ont aucun intérêt à aller ailleurs. Ils n'ont donc rien connu d'autres de transcendants que les soirées alcoolisées hebdomadaires au bar tabac du coin et les 400 coups qui, bien que puériles et amusants pendant leur adolescence, se sont assez vite transformés en magouilles bancales pour se faire de l'argent facile.

Une bande de braqueurs décide d'organiser le casse du siècle. Mais ils n'ont de braqueurs que le nom et sont pour la majorité des bras cassés tout droits sortis d'une campagne profonde où la plus belle voiture du village est le tracteur du vieux Didier.

INTERPRÉTATION

Minables est un jeu de rôles narratif contextualisé. En dehors des indications spécifiques à chaque ***Minable***, les joueurs sont libres d'interpréter leurs personnages comme ils l'entendent, se rapprochant ainsi des clichés ou s'en éloignant à leur guise. L'expérience et la pratique permettent cependant de les développer et de les façonner petit à petit au gré des actions et des envies.

Roulement
A chaque début de session, il est plus qu'encouragé aux meneurs de faire tourner les Minables prétirés pour plus d'immersion et de piquants.

SITUATION

Les Minables sont des individus assez banaux si on les laisse dans le décor. Mais une fois qu'on s'y intéresse un minimum, ils gagnent en profondeur et en identité. Ces individus ont toujours vécu de près ou de loin autour de la ville de ***Condom*** ; n'ont pas de vie en dehors de celle-ci et n'ont quasi aucun autre contacts amicaux qu'eux-mêmes.
Les Minables sont au nombre de cinq et leur groupe est mis en péril par la mise en demeure de l'un d'entre eux. Il leur faut donc absolument trouver une solution radicale pour éviter que le doyen du groupe soit mis à la porte et que l'équilibre créé entre eux soit perturbé.

INTRODUCTION

RÉUNION

Le meilleur moyen d'introduire la partie initiatrice est de décrire la réunion des membres à la ferme du vieux ***Tonton*** où ils partagent un repas arrosé composé de bières et de malbouffes asiatiques grassement critiquées.

- Le meneur est invité à présenter chaque personnage de la manière la plus fidèle possible, en quelques lignes, sans trop s'attarder.
- Si jamais il y a plus de personnages que de joueurs, le meneur prend le rôle de ***Tonton***.
- Les joueurs sont alors libres de choisir celui ou celle qu'ils souhaitent interpréter.

Les fiches de chaque personnage sont consultables dans les pages qui suivent.

Steeve *est très alcoolisé, racontant pour la énième fois sa superbe aventure en prison, avec* ***Tonton*** *qui en rigole et qui se ressert un verre de whisky.*
Gio *est assis, une clope à la main sur laquelle il n'a pas pris une taf depuis un bail car il est parti dans un monologue gênant sur le changement climatique.*
Rocky *commence à s'endormir sur un fauteuil avec* ***Wency*** *sur les genoux qui l'enlacent et lui marmonnent des choses à l'oreille.*
Raf *finit son plat à emporter avec les doigts et soupire à chaque fois que Steeve embellit son histoire sans queue ni tête.*

Quelqu'un sonne alors à la porte. Puis tape fort à plusieurs reprises, avec insistance. Quelqu'un qui veut qu'on lui ouvre...

N'importe qui peut aller ouvrir.

Il s'agit d'un huissier de justice qui vient saisir des choses dans la ferme ; il a déjà estimé la ZX tunée de Steeve, pensant qu'elle appartenait au propriétaire de la maison. L'homme en costume veut voir ***Johnny Nécrocs*** et il insiste. Il est mandaté pour évaluer et saisir des biens pour combler une dette. Une vieille dette qui traîne au-dessus de chaque membre de la famille Nécrocs. C'est désormais sur Tonton que ça tombe.

A partir de là, les joueurs agissent comme bon leur semble...

ROCKY

Rocky Nécrocs

EN QUELQUES MOTS

Rocky Nécrocs, il a hérité du nom de famille de son père, le ***Tonton Johnny***. Pourquoi Rocky ? Parce que Tonton voulait un nom fort pour son fiston et comme il adore les films éponymes... CQFD.

Un grand gaillard masculin, typé européen, 29 ans. Crâne majoritairement rasé avec une crête mal entretenue dissimulée sous une casquette et un bonnet. Sans doute imberbe avec une peau grasse et quelques cicatrices parsemant le visage, stigmates de sa jeunesse explosive. Veste sans manche, une paire de gants usés et surtout des tatouages hasardeux sur divers endroits de son corps.

FAITS DIVERS

- ***Wency*** et lui sont en couple depuis un bail. La relation est très déséquilibrée. Soit tout va bien et on ne les voit plus ; soit tout va mal et ils seraient capables de s'entretuer. Rocky est persuadé d'être un bon compagnon. Tout du moins il croit en être un par rapport à l'exemple paternel avec lequel il a grandi.

- Sa mère a quitté la ferme familiale durant son adolescence. Juste avant de partir, elle a dit à Rocky qu'il ne ferait jamais rien de bien en restant à ***Condom*** et qu'elle viendrait le chercher plus tard. Il l'attend toujours...

- Le jeune homme a hérité malgré lui de la sale réputation de son père. Souvent traité de voleur de poules et d'autres jurons bien moqueurs, Rocky a souvent des problèmes avec les autorités locales qui ne comptent plus le nombre de plaintes à son sujet.

CONTACTS

- ***Le Vieux Ben*** a souvent besoin de lui pour conduire un tracteur ou nourrir les cochons. Mais c'est parce que le Vieux fait pousser du cannabis au milieu de son champ de chanvre et Rocky s'y connaît...

- ***Mozart***, son fournisseur de drogues. Rocky ne sait pas grand chose à son sujet, hormis un lieu et une heure de rendez-vous qui changent à chaque fois. Le contact se fait par SMS avec un téléphone précis qui lui est dédié, un vieux Nokia 3310.

PARTICULARITÉS

TU ME CHERCHES ?

Rocky est un aimant à problèmes. Il est même un fouteur de merde de première. Son côté impulsif prend souvent le dessus et le rend parfois un peu trop enragé pour des broutilles. A n'en pas douter qu'il aime un peu ça ; les conflits, c'est son quotidien. Rien qu'avec son père, c'est un spectacle impressionnant.

STRATÈGE

Il a cette fascinante faculté à dresser des plans géniaux sur le papier lorsqu'il est sur un gros coup à manigancer. C'est souvent pour cette raison que Rocky convainc facilement les autres Minables à le suivre dans ses projets insensés.

BON À RIEN

Le gaillard est sans emploi. Il a pourtant déjà bossé en usine et au bar-tabac de chez ***Jeannine*** mais à chaque fois, il finissait soit en volant du matériel industriel, soit en buvant des bières sous l'égide du bar. Alors Rocky fait ce qu'il croit être le mieux : des petits services à gauche et à droite payés en liquide. A défaut, il deale de la drogue.

TONTON

Johnny Nécrocs

EN QUELQUES MOTS

Il a gardé son surnom de forain, le Tonton. Ou Tonton Johnny. Ou Johnny Nécrocs, de la famille du même nom, réputée pour être peu fréquentable même dans le milieu forain. Tonton, c'est parce qu'il a une gueule de vieux papa qui prend soin de sa progéniture. En réalité, il a plus le caractère du paternel qu'il est préférable d'écouter pour ne pas se retrouver avec du plomb dans les fesses.

Un homme, la cinquantaine bien passée, de taille moyenne aux cheveux courts, grisonnants. Toujours bien rasé, des plaques rouges apparaissent sur sa peau lorsqu'il est tendu. Un regard insistant, haineux, à la limite de la provocation. Polo rayé aux tâches de graisses éparces. Un pantalon beige usé. La plupart du temps, il est en chaussettes sandales.

FAITS DIVERS

- Ancien forain, Tonton a acheté la ferme où il habite il y a déjà bien longtemps. A une époque où il avait décidé d'arrêter les voyages en caravane et les manèges à entretenir. Il garde des stigmates de son ancienne vie qui lui valent une sale réputation à ***Condom***.

- ***Rocky*** est son unique fils, avec lequel il entretient une relation assez complexe, brutale, animale... En fait, c'est compliqué. Le vieux l'a élevé avec le minimum syndicale d'attention à partir de son adolescence après que sa mère ait décidé de tout plaquer sans explication raisonnable. C'était il y a 15 ans.

- Même si Tonton avait réussi à s'installer avec un joli pactole accumulé lors de sa vie d'avant, il commence à avoir des visites incongrues d'indésirables exarcerbants : huissiers, experts, notaires, ex-femmes...

PARTICULARITÉS

APPEL D'OFFRES

Tonton connaît du monde. Et pas que du beau monde. Il entend parler de tout et de rien. Et c'est souvent par ce biais qu'il est le plus à même de proposer des petits boulots aux jeunes de la bande.

ALCOOLIQUE

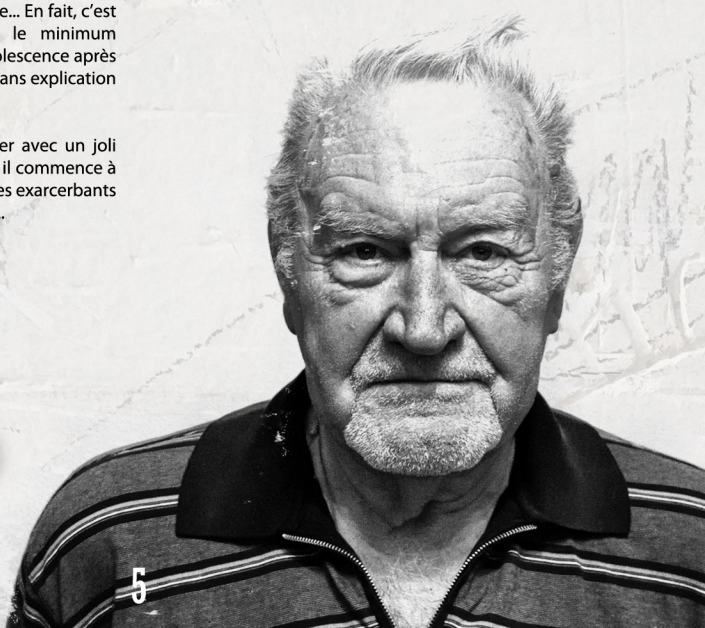
Son penchant pour l'alcool ne s'est jamais terni. Le vieux passe beaucoup de son temps à boire. Certaines pièces de la maison sont impraticables à cause des bières vides qui s'y accumulent.

LA CHASSE

Quand il ne boit pas, il va chasser. A n'importe quelle heure, sous n'importe quel temps. D'après lui, il tire bien mieux lorsqu'il a bu une bouteille d'armagnac des ***Frères Lorde***.

CONTACTS

- Le maire de Condom lui en doit une. Tonton Johnny a été payé pour *"inviter"* des citoyens modèles à voter pour lui aux dernières élections.



LES EMBROUILLES 3

T'AS PAS LES COUILLES 2

C'EST LE BOULOT 4

UN PEU DE JUGEOTTE 4

GIO
Giovanni Poireau

LES EMBROUILLES 3

T'AS PAS LES COUILLES 5

C'EST LE BOULOT 3

UN PEU DE JUGEOTTE 2

EN QUELQUES MOTS

Gio, qu'on prononce Joe mais qui est le diminutif de Giovanni. Il est souvent pris pour un maghrébin avec un nom portugais qui veut se la jouer ricain quand on prononce son surnom. Au final, sur sa carte d'identité il est écrit Giovanni Poireau.

Un homme, 35 ans environ, aux origines controversées, avec une peau basanée. Dans les 175 centimètres de haut mais il est toujours recroquevillé sur lui-même, le dos voûté. Toujours une clope aux doigts ou entre les lèvres qui manque de tomber sous le poids des cendres. Un œil de verre mal entretenu lui donnant un air louche. Toujours un bonnet sur la tête et une grosse doudoune trouée par les cendres tombées.

FAITS DIVERS

- Il est bien né à ***Condom***. Ses parents sont arrivés aux abords de la ville il y a une vingtaine d'années ; juste à côté de la ferme de ***Tonton***. C'est donc tout naturellement qu'il s'est retrouvé à jeter des cailloux avec ***Rocky***, ***Steeve*** et ***Raf*** sur les bagnoles qui passaient sur la route.

- Il a perdu un oeil lorsqu'il était gamin. Gio jouait avec ***Rocky***, ***Steeve*** et ***Raf*** avec des pétards et suite à une mauvaise blague - pour laquelle il était complètement consentant - l'oeil a pété. Il est toujours en bons termes avec l'équipe, prêt à les suivre pour quelques billets faciles. Pas de rancœur, qu'un grand cœur.

- Les petits boulots, il connaît bien. Gio a fait éboueur, videur de boîtes, de l'intérim dans un abattoir et a même réussi à faire des inséminations bovines avec un véto aux méthodes controversées.

CONTACTS

- Gio a bossé avec un gars se prétendant vétérinaire. Un certain Docteur Hal. Il n'avait pas l'air bien français mais avait bien payé Gio pour des missions sous le manteau. De par la description et le nom que Gio donne lorsqu'il en parle, il pourrait avoir un grand frère charcutier à la Salaison de Lou.

- Danny Morales, le gérant de la boîte de nuit le Sherry Cougar, fait appel à Gio pour des services spécifiques et à la limite du légal.

PARTICULARITÉS

EN NATURE

Gio fréquente beaucoup de milieux peu fréquentables de par ces boulots que personne ne veut faire. Il est donc amené à côtoyer des gens de la nuit, des individus louches et des petites frappes sans convictions. Comme Gio a une bonne tête qui revient et qu'il paraît simplet aux premiers abords, la gars est souvent payé en nature. La dernière fois, on lui a filé un fusil à pompe.

COMPLOTISTE

Même s'il est souvent de bonne humeur, Gio ne peut pas s'empêcher de cracher sur la société. Sans l'avouer vraiment, il est clairement partisans des complots qui cherchent à enfoncer les pauvres et à enrichir les riches. Et il ne fait pas que cracher des insultes, il crache aussi des mollards dès qu'il s'emballe un peu trop.

RAF
Raphaëlle Laroche

LES EMBROUILLES 2
T'AS PAS LES COUILLES 1
C'EST LE BOULOT 4
UN PEU DE JUGEOTTE 6

EN QUELQUES MOTS

Raphaëlle Laroche, du nom de son père qu'elle n'a pas connu. Et c'est uniquement dans ce paragraphe où vous pourrez en entendre parler car elle ne supporte pas son prénom. Donc on oublie. Maintenant. Seule sa mère peut l'appeler de la sorte et c'est forcément mauvais signe. Finalement, ce sera Raf, parce qu'elle en a souvient Rien A Foutre. De tout.

Femme forte, à la peau blanche trahissant un manque de magnésium certain. Elle est la plus jeune avec ses 25 ans mais en fait bien dix de plus physiquement. Taille moyenne, pas plus d'un mètre 70. Une chevelure en pagaille, des traits marqués sous les yeux, elle n'est pas coquette du tout. Gros sweatshirt à capuche noir, un jean délavé. Aucune allure.

FAITS DIVERS

- Raf a le béguin pour Rocky depuis très longtemps. Elle le trouve vachement sexy. Mais comme ce connard fricotte avec Wency, elle essaie tant bien que mal de se rapprocher de Gio dans l'unique but de rendre jaloux sa cible.

- Elle a grandi sous le même toit que Steeve qui est son demi-frère ; ils partagent la même mère dépravée qui ramène chaque semaine un nouveau petit copain. Comme pour Steeve, Raf n'a pas connu son père.

- La femme a voulu faire quelque chose de sa vie à l'instar de son demi-frère. Raf a passé le concours de police et l'a réussi haut la main. Raf est donc policière municipale de Condom. Ce qui la rend intouchable auprès de l'équipe de minables autour de Tonton mais aussi indispensable pour profiter de sa position et augmenter les chances de réussites de certaines magouilles.

CONTACTS

- Le Registre de la police lui permet d'avoir accès à tous les dossiers de malfrats, qui de près comme de loin, ont eu affaire à la justice.

PARTICULARITÉS

L'EAU QUI DORT

Raf est discrète, réservée. Elle peut paraître froide, distante mais au fond d'elle, elle observe et écoute tout ce qui se passe. Et puis lorsqu'il est judicieux de le faire, elle devient enragée jusqu'à en venir aux mains avec une telle stupeur que celui qui l'a mis en rogne a du mal à comprendre ce qui lui arrive.

RIPOU

De par sa position de policière, elle a un accès facile au Commissariat. Ca sous-entend à l'armurerie, aux pièces à conviction, à des uniformes... et même à la cantine pour des muffins gratuits. Qui plus est, sa mère a fricotté à plusieurs reprises avec le ***Commissaire Cozack*** ; ce qui met Raf dans une position de force intéressante en cas de pépin.

DEMI-FRÈRE

Raf a grandi avec son demi-frère ***Steeve***. Au quotidien, ils ne s'accordent pas très bien. Mais dès qu'ils sont sur un coup avec de l'argent au bout, ils deviennent un duo explosif.

STEEVE

Steeve Ventura

EN QUELQUES MOTS

Steeve Ventura. Mais juste Steeve. C'est son nom, c'est comme ça.

Un homme, à peine la trentaine, un bon mètre quatre-vingt, cheveux courts, d'un brun sombre, comme ce début de barbe mal taillée et pas du tout homogène. La plupart du temps recouverts de cambouis sur le visage et sur les mains. Toujours habillé d'un t-shirt et d'un treillis dont l'état est lamentable.

PARTICULARITÉS

DEMI-SOEUR

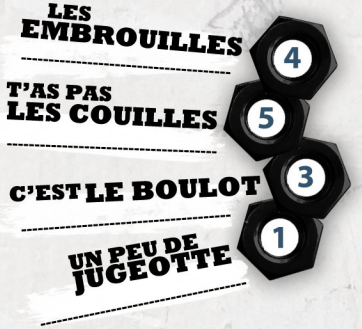
Steeve a grandi avec sa demi-soeur ***Raf***. Au quotidien, ils ne s'accordent pas très bien. Mais dès qu'ils sont sur un coup avec de l'argent au bout, ils deviennent un duo explosif.

DERNIER RECOURS

Force est de constater qu'il se débrouillait plutôt bien pour le bricolage. Alors il s'est improvisé électricien, ferrailleur, vendeur en électroménager récupéré à la déchetterie... Sa réputation n'est plus à confirmer ; on l'appelle en dernier recours, mais on ne l'appelle qu'une fois.

PILOTE

Sa passion pour les voitures et le tuning n'est plus à confirmer. Il adore conduire des caisses et se prendre pour le meilleur pilote du monde. En conséquence, c'est un gouffre à carburant et les pneus de sa ZX tunée sont la plupart du temps lisses. Mais il faut avouer que Steeve a du potentiel pour bien conduire quand il le faut.



FAITS DIVERS

- ***Rocky*** est son meilleur pote. Steeve a grandi à Condom et a vite fait la connaissance du fils de ***Tonton*** à l'école où ils se sont très bien entendus pour les conneries. Steeve a quelques mois de plus que Rocky et, de fait, s'est mis en tête qu'il était le plus grand donc le plus raisonnable, donc de veiller sur son meilleur ami. Sauf que dans les faits, Steeve est incapable de se gérer déjà tout seul.

- Steeve a cherché à faire quelque chose de sa vie, être utile avec ses mains. En tout cas, c'est ce que son père lui disait souvent avant que sa mère ne le plaque pour un autre. Du coup Steeve a raté sa formation en électromécanique mais il s'en fout parce qu'il bosse au black pour des vieux grincheux qui n'y connaissent rien aux tracteurs et aux machines.

- Il a fait de la prison. Enfin c'est ce qu'il raconte à tout le monde mais la réalité est bien moins dramatique. Steeve a juste été arrêté en état d'ébriété au volant d'une voiture d'un client pour tester sa puissance. Il a donc été mis en cellule quelques jours pour conduite en état d'ivresse, vol de voiture et outrage à agent. Evidemment, il a perdu son permis et a depuis été libéré grâce à sa demi-soeur ***Raf***. Ca ne l'empêche pas de continuer à conduire comme un fou sur les routes de campagne.

WENCY

Wency Courde

EN QUELQUES MOTS

Wency Courde, connue uniquement sous son prénom. Elle en veut à ses parents d'avoir les initiales WC. Et évidemment, elle a eu droit au surnom de Wency la Gourde.

Belle femme, un peu plus de la vingtaine au visage particulièrement bien équilibrée et cachée sous un tas de maquillage harmonieux, à la limite du vulgaire. Plus petite que la normale, elle porte des hauts talons qui remontent le niveau. Une longue chevelure à la limite du frisé bien entretenue. Elle dégage une forte odeur de parfum entremêlé de sueur, de fumée et de vêtements mal aérés. Souvent en jupe courte et un ensemble qui met en valeur ses formes.

FAITS DIVERS

- ***Rocky*** et elle sont en couple depuis un bail. La relation est très déséquilibrée. Soit tout va bien et on ne les voit plus ; soit tout va mal et ils seraient capables de s'entretuer. Wency ne veut pas s'engager trop vite avec Rocky même si elle s'amuse bien à ses côtés. Elle a tendance à draguer un peu facilement le premier venu lorsqu'elle n'est pas avec Rocky.

- Sa mère a été internée. Schizophrénie machin truc ; en gros Wency retient qu'une fois son père a dû l'empêcher de foutre le feu à la maison parce qu'elle croyait que sa famille allait mourir de froid. Le comble, c'est que son père est pompier.

PARTICULARITÉS

ODEUR

Wency pue. Si elle ne prend pas un minimum soin d'elle, elle sue très vite et donne l'impression d'être négligée. La jeune femme souffre de ça et ne supporte donc pas qu'on lui fasse une réflexion. Elle psychote assez vite à ce sujet et peut vite dégénérer. Un peu comme sa mère en fait ?

PYROMANE

Elle entretient un lien étroit avec le feu. A la fois les flammes l'effraient mais parfois, elle ne peut s'empêcher de brûler des trucs. Quand elle en parle, souvent elle dit qu'elle est comme une flamme, chaude, aux formes aguichantes mais intouchable.

FATALE

Wency sait qu'elle plaît. Et elle n'hésite pas à utiliser ses atouts pour faire plier n'importe quel gars tant que c'est dans son intérêt. De fait, la jeune femme a souvent des cadeaux très intéressants de la part d'admirateurs.

CONTACTS

- ***Wilfried Grossin***, un avocat complètement à la ramasse, est éperdument amoureux de Wency. Elle le sait et n'hésite pas à jouer de ça pour en obtenir ce qu'elle veut. Pourtant, il n'y a rien d'autres que des mots et des accompagnements Mais Wilfried aimerait aller plus loin...

RÈGLES

LES TALENTS

Chaque personnage bénéficie de **4 Talents** qui permettent de définir les grandes lignes de ses capacités physiques, sociales et mentales. Ces Talents ont un score défini qui servira de base pour les actions nécessitant de dépasser un **seuil de Difficulté**.

LES EMBROUILLES Elles reflètent la force, la résistance , les dégâts et la santé.

Celui-ci va décrire la volonté, l'endurance, la rapidité et l'intimidation. **T'AS PAS LES COUILLES**

C'EST LE BOULOT Il permet d'englober la créativité, la motivation, la dextérité, la débrouillardise.

Le dernier Talent se concentre sur les connaissances, la précision, la perception et l'empathie. **UN PEU DE JUGEOTTE**

Chaque Talent est compris entre 1 et 6. 1 étant une valeur plus que médiocre ; 6 reflétant quelqu'un d'extraordinaire.

LES PENCHANTS

Chaque joueur peut choisir **2 Penchants** pour son personnage. Chaque Penchant est à associer à un Talent et va jouer le rôle de spécialité. Ils donnent la possibilité de lancer 1D10 lors de tests où il sera jugé judicieux d'y faire appel.

*Le jour de Rocky décide de choisir le Penchant **"Bagarre"** pour son Talent **LES EMBROUILLES**.*

Les joueurs sont libres d'inventer les noms de leurs spécialités. Et par conséquent, si le nom est suffisamment original aux yeux du meneur, il peut être accordé un Bonus de 1 au Talent dont le Penchant dépend, avec possibilité de dépasser 6.

LES DÉS

On utilisera de manière générale **le D10**. Même s'il s'avère que chaque joueur aura la possibilité de lancer des dés, certains d'entre eux se méritent.

- **Les dés de Penchant**
  Les Penchants définis par les joueurs pour leurs personnages leur octroient 1D10 à lancer lorsqu'il est judicieux d'y faire appel.

- **Les dés Minables**
  En début de jeu, il faut mettre en circulation un nombre limité de dés : autant de dés que de joueurs présents moins 1D.
  Si vous êtes 4 joueurs, il y aura donc 3D10 en circulation.

  En tant que meneur, vous pouvez les distribuer de n'importe quelle manière. Un joueur peut avoir tous les dés au détriment des autres comme tous peuvent en acquérir un. Mais au final, il y en aura **toujours un sans dé**. Vous êtes libre également de définir votre propre règle pour répartir les dés.
  Une chaise musicale est toute indiquée.

  Ces dés sont utilisables pour n'importe quelle action tentée pour en augmenter ses chances de réussite. Un joueur peut également décider de céder un ou plusieurs de ses dés Minables à un autre joueur selon son envie, sans possibilité de le récupérer.
  Une fois un dé Minable utilisé, il retourne devant le meneur qui le redistribue selon son envie, à n'importe quel moment.

LES GRÂCES & LES CRASSES

Au centre de la table sont disposés **autant de jetons que de joueurs présents moins 1 jeton**. Ils peuvent être matérialisés par des pièces de monnaie ou tout autre objet ayant deux faces distinctes.

- **Le recto** représente les Grâces. **Le verso**, les Crasses.
- A tout moment, les joueurs peuvent utiliser une Grâce ou une Crasse à infliger. Dans la limite d'une par tentative.
- **Une Grâce est un acte bénéfique**, bienveillant, qui permet de faire avancer les choses dans l'intérêt du groupe, d'un personnage dans le besoin ou d'améliorer une situation délicate.
- **Une Crasse est un acte égoïste**, malveillant, qui n'a de but que de gêner la progression d'un autre personnage ou d'envenimer une situation bien en place.
- Mais attention, en utilisant une Grâce, il faut alors retourner un jeton qui devient alors une future Crasse.
- Et inversement, interpréter une Crasse implique de retourner un jeton qui devient une future Grâce.

***Wency** a ouvert la porte à laquelle sonnait l'huissier. Celui-ci ne paraît pas du tout enclin au dialogue et veut absolument entrer. Elle s'interpose et fait un test de **T'AS PAS LES COUILLES** pour lui montrer qu'il n'a aucun droit ici. Malheureusement, son jet rate... Mais le joueur qui interprète Wency décide alors d'utiliser **un jeton de Grâce**. Il décrit alors que l'huissier n'insiste pas plus et laisse tomber.*

***Gio** est en mauvaise posture face à deux abrutis au bar. Le joueur de Rocky voit la scène et décide de lui **léguer son dé Minable** pour qu'il ait plus de chances de s'en sortir. Le joueur de Gio voit là une opportunité de garder le dé légué en utilisant **un jeton de Crasse**. Il fait un test d'**UN PEU DE JUGEOTTE** et met en avant sa sympathie. Il réussit à calmer la tension avec les deux abrutis et décide donc finalement de garder le dé Minable pour lui.*

LES ACTIONS

Pour résoudre une action, il suffit de prendre le **Talent** comme score de base. Si le Minable a un **Penchant** qui peut jouer en sa faveur, celui-ci lui permet de lancer 1D10 gratuitement dont le score sera à additionner au score de Talent. En dernier lieu, le joueur peut lancer autant de D10 qu'il a obtenu en début de partie.

PENCHANT + D10 de TALENT + D10 MINABLE
VS.
DIFFICULTÉ

LA DIFFICULTÉ

Chaque action est soumise à une difficulté. Le score d'un test doit être **supérieur ou égal à la difficulté** comprise entre 5 et 25.

5	----->	Easy
10	----->	La base
15	----->	Pas mal
20	----->	Calme-toi
25	----->	WESH TAVU?

LES DEGÂTS

Lors d'une confrontation, des dégâts sont à appliquer.

- **Lorsqu'il s'agit de dégâts au corps à corps**, il faut lancer 2D10 et y ajouter son score de ***LES EMBROUILLES***.
- **Lorsqu'il s'agit d'armes à distance**, seuls 3 à 5D10 sont à lancer.
- **A chaque tranche de 10**, 1 point de ***LES EMBROUILLES*** est retiré, jusqu'à 0 qui représente la perte de connaissance du personnage.
- Si celui-ci n'est pas pris en charge à la fin de la confrontation, il est considéré **comme mort**.

LICENCES

Couverture et **portraits** tirés de *https://pixabay.com* (CC0),
Textures obtenues sur les murs de mon boulot.

25291 signes.