

COLTS & CRAPULES

Tu vois, le monde se divise en deux catégories : ceux qui ont un pistolet chargé et ceux qui creusent. Toi, tu creuses.

Tandis que je piétine dans le désert impassible
Je sens ma dernière heure sonner
Au dessus de moi les vautours affamés
Se réjouissent, m'ayant pris pour cible

Un sac d'or et mon colt pour seuls compagnons
Mon sang tiède s'écoule dans le sable
Le soleil brutal cogne et m'accable
Devant moi s'étale paresseux, l'horizon

J'ai vécu le frisson des aurores somptueuses
Vagabond indocile, sur le sentier de mon destin
Aucun regret, chaque heure me fut heureuse
Et que m'importe si tout cela fut vain

Maintenant que le long sommeil me guette
Je tombe à genoux, dans les ombres du soir
Dans un soupir, je relève une dernière fois la tête
Mon songe bascule dans le noir

Votre Personnage

Qui êtes vous ?

TRAITS

Répartissez trois bonus (0,+1,+2) entre vos trois traits : Bon, Brute et Truand.

BON - vivacité, charisme

BRUTE - violence, intimidation

TRUAND - roublardise, sociabilité

Jouer le Jeu

Que devez vous savoir ?

JETER LES DÉS : PRINCIPE DU JEU.

Lorsque vous tentez une action risquée mais possible, jetez deux dés et ajoutez y le bonus éventuel de votre trait dominant (Bon, Brute, Truand), en fonction de l'action entreprise : voir Manoeuvres.

Un total de **6 ou moins** entraîne des conséquences défavorables.

Un total de **7-9 est un succès partiel** qui entraîne un compromis, un coût, un sacrifice, un dommage, etc.

Un total de **10 ou plus est un succès complet**; vous réussissez sans complications.

MANOEUVRES

On jette les dés dans les cas suivants :

- ⊖ **Bagarre** (2d6+Brute)
- ⊖ **Entourloupe** (2d6+Truand)
- ⊖ **Shooter** (2d6+Bon)
- ⊖ **Intimider** (2d6+Brute)
- ⊖ **Réseau** (2d6+Truand)
- ⊖ **Respect** (2d6+Bon)

⊖ **Bagarre (2d6+Brute)** : Lorsque vous en venez aux mains :

10+ vous remportez le pugilat : adversaire neutralisé ou assommé

7-9 vous prenez le dessus mais écopez d'une vilaine bosse ou blessure (-1 cumulatif)

6- vous prenez une vilaine dérouillée et êtes à la merci de votre adversaire

⊖ **Entourloupe (2d6+Truand)** : Lorsque vous trichez au jeu, mentez, jouez les imposteurs ou vous faites passer pour plus fort/important/informé que vous ne l'êtes :

10+ le public est conquis

7-9 vous faites forte impression mais ça ne va pas durer et certains restent suspicieux

6- vous vous prenez les pieds dans le tapis

⊕ **Shooter (2d6+Bon)** : Lorsque la poudre et le plomb parlent contre un opposant en mesure de riposter
10+ vous êtes plus rapide, plus précis et plus héroïque et vous visez juste

7-9 vous êtes rapide mais vous prenez des dégâts (-1 cumulatif) ou bien ne visez pas exactement où vous le souhaitiez

6- ça tourne vinaigre

⊕ **Intimider (2d6+Brute)** : Lorsque vous menacez d'user de violence

10+ votre interlocuteur n'en mène pas large

7-9 vous faites forte impression mais ça ne va pas durer

6- vos attitudes n'effraient personne

⊕ **Réseau (2d6+Truand)** : Lorsque vous avez besoin d'un contact pour vous procurer aide, information ou équipement

10+ vous trouvez rapidement le bon contact

7-9 vous avez un contact mais fiabilité, disponibilité ou prix à payer sont discutables

6- vous ne trouvez personne et attirez l'attention

⊕ **Respect (2d6+Bon)** : Lorsque votre réputation ou votre charisme inspirent le respect de vos congénères

10+ les gens de bien se rangent à vos côtés

7-9 vous avez un cercle de loyaux alliés, mais votre autorité morale est mise en doute par certains

6- on vous soupçonne de mauvais bluff et de jouer les hypocrites

BLESSURES, MALUS ET SOINS

Si vous prenez un dommage (Bagarre, Shooter), vous prenez un malus cumulatif de -1. Cela signifie que vos jets de dé souffrent désormais d'un malus de -1. Ces malus sont cumulatifs et s'additionnent, avec un maximum de -4. Au delà, votre personnage est hors-jeu : épuisé, blessé, dans le coma...

Par jour de repos complet, ce malus remonte d'un point. En cas de soins intensifs, il remonte de 2 points.

Conseils au Meneur

Comment joue t on ?

Le Meneur de jeu introduit les péripéties, annonce les dangers à venir et anime le monde. Les joueurs incarnent leurs personnages.

Le Meneur doit s'assurer que trois éléments sont présents en permanence dans le jeu : une pression constante, des opportunités et des choix nécessaires et possibles.

Sans pression, la partie s'embourbe, sans opportunités, les choix deviennent impossibles ou trop vagues.

PRESSION. Pour maintenir la pression constante sur les personnages, vous avez plusieurs outils :

- **le temps qui passe** et qui amène la survenance d'événements fâcheux ou leur précipitation
- **les dangers imminents** à affronter et les **menaces en filigrane**, dont on perçoit les signes avant-coureurs
- l'amenuisement des **ressources** : munitions, eau potable, alliés, nourritures
- les **actions des ennemis** : attaque directe ou sournoise, élimination d'alliés, espionnage...
- une **mise en scène** qui fait alterner les événements, fait monter les enjeux et prendre conscience aux pjs que le temps est compté et qu'il faut choisir ses priorités

OPPORTUNITÉS : Afin d'enrichir les possibilités pour faire face aux pressions, vous devez proposer un maximum d'opportunités aux personnages :

- des **décors riches** où chaque élément peut être utilisés : objet, configuration des lieux, figurants
- des équipements, matériels, relations humaines, connaissances à exploiter
- **différentes factions** aux buts contradictoires avec lesquelles s'allier
- des **contacts et relations** avec différents pnjs
- éviter trop d'événements qui s'enchaînent à l'avance de manière inéluctable : ne préparez pas de "scènes"
- des **psychologies de pnjs** non manichéennes et non figées : ils peuvent basculer, changer d'avis, être tirillés entre plusieurs options, entre le devoir et la passion/morale, etc

CHOIX : La combinaison d'une pression constante et d'opportunités nombreuses va pousser et permettre de faire des choix. Les **choix** doivent être **possibles** (opportunités) et **nécessaires** (pression), afin de garantir un bon rythme, et de faire que l'essentiel de l'intrigue repose sur eux. Les joueurs doivent sentir à la fin de l'aventure qu'ils ont, par leurs choix, influé sur celle-ci, voire qu'ils en sont les créateurs.

APPLICATION : Hormis les instants d'interaction et de role-play libre, gardez à l'esprit à chacune de vos interventions ce double aspect pression/opportunités. Pas de pression sans opportunités (qui mènerait au fatalisme) et pas d'opportunités sans pression (qui mènerait à la procrastination).

INTERACTIONS : Lorsqu'une interaction significative avec un ou des pnjs a lieu, dégagez **un enjeu** (que cherchez vous à obtenir de lui : information, accord, objet, réaction émotionnelle) et les **obstacles** (pourquoi refuse t il a priori de céder à votre requête et que demande t il en échange). Là aussi, il s'agit de combiner l'opportunité des enjeux et la pression des obstacles. S'il y a recours aux mécanismes, chaque trait couvre un aspect différent : intimidation et menaces pour la Brute, roublardise et mensonge manipulation pour le Truand, inspirer la confiance pour le Bon.