

TRUANDS

Bienvenue dans la jungle



Sortez de l'anonymat. Sortez du cadre rigide de la loi. Prenez votre destin en main. Devenez un affranchi, un hors-la-loi, un homme libre.

Chaque truand a un profil, un surnom et cinq Traits (Hot, Hard, Luck, Sharp et Cool)

Chaque Trait a un niveau exprimé par un **bonus / malus** :
Mauvais (-2), Médiocre (-1), Moyen (0), Fort (+1), Excellent (+2)

Répartissez les malus/bonus -2, -1, 0, +1, +2 entre les Traits.
Le cumul des malus/bonus des Traits doit être de zéro.



Les **dommages à la Santé** se font selon l'échelle de gravité suivante:
1 - coup de poing ou batte, chute dans les escaliers, une journée au soleil sans boire
2 - marteau, couteau, flingue
3 - fusil de chasse, renversé par une voiture
4 - explosion d'une voiture à proximité, renversé par un bus, chute de plusieurs mètres
5 - énorme explosion, renversé par un train, noyade

Le personnage a une jauge pour suivre l'évolution de sa santé physique : **la Santé**.
On en perd à chaque blessure (cf ci dessus). On en regagne lorsqu'on se repose ou fait l'objet de soins.

Pour **chaque tranche de 2 points de Santé** perdus, on a un **malus de -1** à tous les jets de dés.
Qui s'ajoute au malus/bonus liés aux Traits.

Lorsque le niveau de **Santé** atteint **0**, c'est l'**inconscience ou la mort**.

Au départ, **Santé = 6 + bonus/malus HARD.**



HOT : réseau, bagout, présence



HARD : force, endurance, corpulence



LUCK : chance, baraka, sixième sens



SHARP : logique, ruse, raison froide



COOL : sang-froid, self control, impassibilité



TRUANDS

Bienvenue dans la jungle

Le Dealer : Si ça se fume, s'injecte ou se sniffe, alors tu en fournis. Il y a toujours un marché pour les songes et les cieux azurées de l'extase chimique et si tant de gens en réclament, ils ne peuvent pas se tromper, n'est ce pas ? Tu réponds à un besoin et si tu ne le faisais pas, un autre mettrait les doigts à ta place dans le pot de confiture.

L'Intermédiaire : Tout le monde cherche un truc : tu assures le lien entre celui qui veut et celui qui fournit. Tu connais un mec qui connaît un mec, l'échange et la négociation se font, tu palpés un petit paquet de biftons au passage pour avoir graissé les rouages et tu oublies dans la seconde le pourquoi du comment.

L'Assassin : Tu es un tueur à gages.

Le Ripoux : Tu as juré des trucs la main sur le coeur à propos de loi et de servir les citoyens. Tu arbores un bel uniforme, et un badge tout ce qu'il y a de plus rutilant, mais leur valeur est très exagérée. Surtout depuis que tu as réalisé que le crime organisé n'est pas un problème, mais une opportunité.

Le Marchand : Le truc c'est d'acheter pas cher et revendre cher, on s'en tape un peu quoi, ce qui importe c'est la marge, le pognon, le flouze. Chaque semaine, y a un nouveau truc sur lequel se faire du blé : de l'alcool frelaté revendu sans autorisation, quelques téléviseurs volés refourgués à la sauvette, prendre des paris sur un combat illégal de chiens. Le fric n'attend que d'être cueilli, si tu sais où chercher.

Le Fantôme : Mais non, tu n'es pas coupable puisqu' officiellement, tu n'existes pas. Oh bien sûr, tu utilises plein de noms, mais aucun n'est vraiment toi. Il t'arrive de changer six fois d'identité dans la journée. Tes petites combines remplissent la gamelle, mais le vrai pognon se fait en effaçant un passé trop encombrant.

Le Manipulateur : Une fois que tu connais leurs failles, tu les contrôles. Fouiller un passé sombre, dénicher un secret honteux, alimenter l'angoisse par des menaces anonymes ou une épouse en pleurs suppliante au téléphone...Tu as beaucoup d'outils à ta disposition. Et aucun scrupules.

Le Rebelle : Ouais mec, tu crois quoi ? L'école c'est de la daube, mec, un truc de bouffons. La vie ça s'apprend à la dure, dans la rue. Y a rien ni personne pour t'aider à t'en sortir, si tu veux réussir faut te bouger le cul. Et pas se défroquer devant les lois et toutes ces conneries.

L'Arnaqueur : Faire du blé vite en plumant des gogos, c'est ta vocation :: trouver la brèche et s'y engouffrer sans états d'âme. Il va falloir allonger un peu de fric pour en gagner beaucoup, certes, mais personne ne dit que ce fric doit être le tien...

Le Requin : Le fric, c'est pas un moyen mais une fin en soi. Les gens courent après, tuent et crèvent pour lui. Quand ils sont trop dans la mouise et qu'ils en ont sacrément besoin, c'est vers toi qu'ils se tournent. A tes conditions.

Le Voleur : "*La propriété, c'est le vol*" disait un intellectuel, jadis. Donc bon, ça fait que tu ne fais rien de mal, vu sous cet angle là. Peu importe que ce soit dans une poche, une valise, un coffre-fort ou une maison, si tu peux faire main basse dessus, aucune hésitation.

Le Costaud : C'est toi le biceps à louer : déménager du matos, sécuriser un bâtiment, protéger une huile, briser quelques os. Un job simple. A conditions de pas être trop regardant sur les petits bobos, les heures sup' et le spectacle de la douleur humaine.

On obtient plus de choses en étant poli et armé qu'en étant juste poli.

- Al Capone

TRUANDS

Bienvenue dans la jungle

Le joueur raconte librement ce que fait son personnage. Sobrement ou avec panache. A vous de voir. En vous écoutant narrer vos exploits, parfois le MJ **décide que les conditions sont réunies pour jeter les dés**, votre récit appelant une résolution par le hasard, et parce qu'on souhaite introduire un peu de piquant ou d'imprévu, ou que l'issue d'une action semble incertaine. On jette les dés et **en fonction du résultat, le MJ interprète** la suite.

VIOLENCE - 2D6 + HARD

Quand tu fais usage de violence pour parvenir à tes fins et que cette violence est dirigée contre quelqu'un qui peut réagir et riposter, et que le rapport de force est équilibré...

10+ tu parviens à tes fins sans dommage

7-9 tu y parviens mais tu te blesses, ou sacrifice, dommage et effet secondaire

6- tu n'y parviens pas et tu te blesses ou pire

SANG FROID - 2D6 + COOL

Quand il s'agit de rester maître de soi, que tu es sous pression, qu'il y a des enjeux importants, et une tension palpable...

10+ tu restes de marbre, détendu et serein

7-9 tu contrôles l'action en cours mais elle réussit moins bien que prévu, nervosité oblige

6 - tu te trahis, bafouilles, te tires une balle dans le pied ou t'emmêles les pinceaux

INFLUENCE - 2D6 + HOT

Quand tu travailles un mec ou son réseau de contact afin d'obtenir un objet ou une information ou pour le convaincre d'agir comme tu le souhaites...

10+ tu obtiens ce que tu souhaites

7-9 tu obtiens quelque-chose mais prix, délai, qualité, quantité ou fiabilité sont à revoir

6 le mec refuse en bloc de coopérer et peut même se braquer, t'en tenir rancœur ou le répéter à des oreilles indiscrettes

ANALYSE - 2D6 + SHARP

Quand tu veux piger ce que pense le mec en face, les enjeux d'une situation et les rapports de force et tu mets en oeuvre de quoi y arriver...

10+ tu as une bonne idée de la situation, des enjeux et des motivations

7-9 tu as quelques idées parcellaires mais c'est déjà ça

6- tu piges que dalle, niente, nada, nitshevo, podzobe...et ton comportement suscite la suspicion ou l'irritation

CHANCE - 2D6 + LUCK

Quand tu t'y es mis et qu'il te faudrait un répit ou un coup de pouce du destin (ou lorsque le MJ souhaite savoir si le hasard t'est défavorable ou favorable)...

10+ un truc te tombe du ciel fort à propos, ou la fortune te sourit

7-9 un coup de pouce du destin, mais avec des contreparties, complications et effets secondaires

6 - le destin a mieux à faire que s'occuper d'un poissard comme toi, et en plus il en remet une couche pour bien t'enfoncer.



Tout ce qui te tue te rend plus mort.

- Freddy

TRUANDS

Bienvenue dans la jungle

Contrôler un certain nombre d'activités illégales vous assurent une **solide réputation** dans le Milieu.

Ca comporte des **avantages** : le respect, la crainte et un certain prestige auprès de vos pairs.

Et des **contreparties** : vos affaires juteuses et trop voyantes attirent l'attention des autorités et la convoitise d'autres truands, lesquels vont venir tôt ou tard vous marcher sur les plates bandes ou vous chercher des poux.

Pour chacune des activités illégales listées ci dessous que vous entreprenez et mettez en place au cours du jeu avec succès et pérennité et dans lesquelles vous êtes directement impliqué, vous gagnez un **point de Réputation**.

Si votre activité périclité, est exposée, absorbée, rachetée ou menacée, vous perdez le point de Réputation, tant que la situation ne sera pas rétablie.

Votre Réputation commence à **-2**. Le **maximum est +2**. En effet, il est difficile et dangereux pour un seul homme de contrôler plus de quatre activités directement.

Vol à la tire

Pickpocket

Vol de voiture

Braquage

Extorsion, racket

Corruption

Fraude, Arnaque

Contrefaçon

Kidnapping

Bastonnade

Collecte musclée

Prostitution

Jeux de hasard et paris

Recel

Blanchiment d'argent

Homicide

Trafic de drogue

Prêts exorbitants (loan sharking)

Cambriolage

Blackmail

Face à un interlocuteur du Milieu, lorsque tu as besoin de l'impressionner ou d'être crédible :

REPUTATION - 2D6 + REPUTATION

10 + : tu es connu, identifié, crédible, craint et respecté (et les autorités t'ont à l'oeil)

7-9: tu es relativement connu mais tes activités restent floues bien que plausibles

6-: tu es inconnu et/ou pas crédible, et tu attires la suspicion, ou bien tu es perçu comme une menace

Ne mesure jamais la profondeur d'une rivière avec les deux pieds.

- proverbe

TRUANDS

Bienvenue dans la jungle

FEUILLE DE PERSONNAGE

