

## «KIT D'ANGE GARDIEN

Ton kit d'ange gardien est plein de merdouilles : ciseaux, chiffons, rubans, aiguilles, colliers de seringue, bombes de froid, lingettes, alcool, garrots, coagulants injectables, sachets de sang instantané en poudre, tubes de cicatrisant, injecteurs d'aiguilles osseuses, chemodoses, biodoses, narcodoses en quantité et un défibrillateur pour quand on en arrive là. C'est assez gros pour remplir le coffre d'une bagnole. Quand tu t'en sers, dépense des réserves : tu peux dépenser 0-3 réserves par utilisation. Pour te réapprovisionner, ça te coûte 1-troc pour 2-réserves si les circonstances te permettent de trouver du matos médical.

## «RÉSERVES

Tu commences le jeu avec 6-réserves.

Pour **stabiliser et soigner quelqu'un à 9:00 ou plus** : dés+réserves dépendantes. Sur une réussite, tu le stabilises et le ramènes à 6:00 mais le MC choisit 1 (sur 10+) ou 2 (sur 7-9) :

- son état doit être stabilisé avant qu'on puisse le déplacer
  - même sous narcodose, il se débat : tu agis face au danger
  - il sera dans le gaz total pendant les prochaines 24 heures
  - le stabiliser te hoiffe des ressources : dépense 1-réserve de plus
  - il doit rester alité sans rien faire du tout pendant toute une semaine au moins
  - il lui faut des soins intensifs et quelqu'un à son chevet pendant. 36 heures
- Sur un échec, il encaisse 1-dégât à la place.

Pour **accélérer la guérison de quelqu'un à 3:00 ou 6:00** : pas de dés. Le patient choisit : soit de passer 4 jours (3:00) ou toute une semaine (6:00) raide défoncé aux narcodoses, immobile mais aux anges, soit d'attendre que ça passe comme tout le monde.

Pour **réanimer un mort (à 12:00, pas plus loin)** : dés+réserves dépensées. Sur 10+, tu le ramènes à 10:00. Sur 7-9, tu le ramènes à 11:00. Sur un échec, tu as fait tout ce que tu pouvais pour lui mais il est quand même tout mort.

## «MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : une réanimation réussie (plus le prix des consommables) ; une semaine de soins intensifs 24/24 (plus les consommables) ; un mois de travail comme ange gardien de garde (plus les consommables, si besoin).

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe. Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : deux recharges pour ton kit d'ange gardien ; une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

## «L'ANGE GARDIEN

Quand tu es couché dans la poussière de la fin du monde avec tes trépassés un peu partout, qui pries-tu ? Les dieux ? Partis sans laisser d'adresse. Tes bien-aimés camarades ? Tous des enculés, tu n'en serais pas là sans eux. Ta très chère maman ? Elle est adorable, mais elle ne peut pas te remettre les intestins dans le bide de manière à ce qu'ils y restent. Non, tu pries pour qu'un gamin adroit ou qu'un vétérinaire ou que n'importe qui d'autre se pointe ici avec un brancard, de quoi suturer et un plein bidon de morphine. Et quand ce n'importe qui arrive, c'est lui ton ange gardien.

un livret de personnage pour

## «APOCALYPSE WORLD

©2k+10 D. Vincent Baker  
www.apocalypse-world.com

## «RÈGLES ADDITIONNELLES

### «DÉGÂTS & SOINS

Les dégâts d'avant 6:00 se soignent tout seuls avec du temps. Les dégâts d'après 9:00 empiètent avec le temps, sauf s'ils sont stabilisés. Si le joueur marque le segment entre 11:00 et 12:00, ça signifie que le personnage est mort mais qu'on peut le réanimer. Tout dégât encaissé après ça veut dire que le personnage est mort pour de bon.

### «ACTION PÉRIPHÉRIQUE

Quand tu soignes les blessures d'un autre joueur, tu gagnes +1Hx avec eu sur ta fiche pour chaque segment de dégât que tu lui soignes. Si ça t'amène à Hx+4, tu ramènes ton Hx à +1 et tu coches un bulle d'expérience dans la foulée.

### «INFIRMERIE

Quand tu te retranches dans ton infirmerie et que tu te consacres à bricoler quelqu'un ou à étudier un truc quelconque, décide quoi et dis-le au MC. Le MC te répondra «d'accord, pas de problème, mais...» puis entre 1 à 4 de ces trucs ci-dessous :

- ça va prendre des heures/des jours/des semaines/des mois de boulot
  - tu vas devoir choper/construire/réparer/comprendre \_\_\_ avant
  - tu vas avoir besoin de \_\_\_ pour te filer un coup de main
  - ça va te coûter une tétrachée de pièces détachées
  - le mieux que tu puisses faire c'est une version merdique, faiblarde et bancal
  - ça veut dire prendre de gros risques pour ton patient, ton équipe et toi-même
  - tu vas devoir ajouter \_\_\_ à ton infirmerie avant
  - tu vas devoir tenter le coup plusieurs/des douzaines/des centaines de fois
  - tu vas devoir démonter et récupérer les pièces de \_\_\_ pour le faire
- Le MC peut les articuler avec un «et» ou se sentir magnanime et ajouter un «ou».



## CRÉER UN ANGE GARDIEN

Pour créer ton ange gardien, choisis ton nom, ton look, tes caractères, tes actions, ton matos et tes Hx.

### NOM

Dou, Bon, Abe, Boub, T, Kal, Bai, Char, Jav, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di ou Dez.

Doc, Core, Wheels, Buzz, Key, Gaby, Biz, Bish, Phil, Inch, Pogne ou Stitch.

### CARACS

Un profil au choix :

- Cool+1 Dur=0 Sexy+1 Rusé+2 Zarb-1
- Cool+1 Dur+1 Rusé=0 Rusé+2 Zarb-1
- Cool-1 Dur-1 Sexy=0 Rusé+2 Zarb+1
- Cool+2 Dur=0 Sexy-1 Rusé+2 Zarb-1

### ACTIONS

Tu peux faire toutes les actions de base. Choisis 2 actions d'ange gardien.

### HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Réfaites un tour pour l'Hx et à ton tour, 1, 2 ou toutes les 3 options au choix :

- L'un d'entre eux t'a filé un coup de main quand tu en avais besoin et ça a sauvé une vie. Annonce à ce joueur Hx+2.
- L'un d'entre eux t'accompagne depuis un bout de temps et a vu tout ce que tu as vu. Annonce à ce joueur Hx+2.
- L'un d'entre eux va se foutre en l'air en beauté, tu le sens. Annonce à ce joueur Hx-1.

Annonce à tous les autres Hx+1. Tu es un livre ouvert.

Pendant les tours des autres :

- Tu essaies de ne pas trop t'attacher. Quand un joueur t'annonce une valeur, retire-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caractères, puis le MC en coche une autre.

## NOM

## LOOK

## CARACS

**agir face au danger**  cochée

**agresser ; prendre de force**  cochée

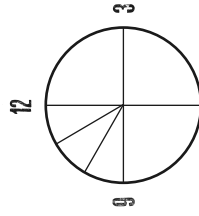
**séduire ou manipuler**  cochée

**faire le point ; cerner qq'un**  cochée

**ouvrir son cerveau**  cochée

## DÉGÂTS

compteur



Stabilisé

- Détruit : -1cool
- Estropié : -1dur
- Défiguré : -1sexy
- Brisé : -1rusé

## -ACTIONS DE L'ANGE GARDIEN

○ **Sixième sens** : quand tu ouvres ton cerveau au maelström psychique, tu jettes dés+rusé au lieu de dés+zarb.

○ **Infirmier** : tu reçois une infirmerie, une unité de chirurgie avec du matos de soins intensifs, un labo pharmaceutique et deux infirmiers à tout faire (Shigusa & Mox, si ça se trouve). Mets-y des patients et tu peux travailler dessus comme un machiniste dans son atelier.

○ **Compassion professionnelle** : tu peux choisir de jeter dés+rusé au lieu de dés+Hx quand tu aides quelqu'un.

○ **Médecine de guerre** : quand tu t'occupes de quelqu'un sans penser à combattre, tu gagnes +1armure.

○ **Imposition des mains** : quand tu poses tes mains peau à peau sur une personne blessée et que tu lui ouvres ton cerveau, dés+zarb. Sur 10+, soigne un segment. Sur 7-9, soigne un segment mais tu dois agir face au danger : celui de cramer le cerveau de ton patient. Sur un échec : déjà, il n'est pas soigné. Ensuite, vous avez tous les deux ouvert votre cerveau au maelström psychique, sans protection ni préparation. Pour toi, comme pour ton patient si c'est le personnage d'un autre joueur, ça marche comme si vous aviez effectivement ouvert votre cerveau au maelström et que vous aviez raté votre jet. Si le patient appartient au MC, c'est ce dernier qui décide ce qu'il subit et s'il s'en tire.

○ **La mort en face** : chaque fois que quelqu'un meurt sous tes soins, tu reçois +1zarb (max zarb+3).

## MATOS & TROC

## AUTRES ACTIONS

## JE RETIENS...

## SPECIAL

Si tu couches avec un autre personnage, ton Hx avec lui sur ta fiche monte direct à +3, et il reçoit direct un +1 à son Hx avec toi, sur sa fiche.

Si ça amène son Hx avec toi à +4, ça retombe à +1, comme d'hab, et il coche donc une bulle d'expérience.

## PROGRESSION

expérience   progression

- +1rusé (max rusé+2)
- +1cool (max cool+2)
- +1dur (max dur+2)
- +1zarb (max zarb+2)
- une nouvelle action d'ange gardien
- une nouvelle action d'ange gardien deux jobs (précise) et **travail au noir**
- une action d'un autre livret
- une action d'un autre livret

- +1 à une carac (max. carac+3)
- mettre son perso à la retraite
- créer un 2ème perso à jouer
- changer le type de son perso
- avancer 3 actions de base
- avancer les 4 autres actions de base

## JOBS

(Bénéf/catastrophe)

### 3 jobs lucratifs au choix :

- garde du corps (1-troc/grosse baston)
- surveillance (1-troc/trompé)
- pillage (1-troc/grosse baston)
- patrouille (1-troc/reversé)
- travail honnête (1-troc/appauvri)
- tenir compagnie (1-troc/impliqué)
- livraisons (1-troc/guet-apens)
- infiltration (1-troc/découvert)
- récupération (1-troc/appauvri)
- intermédiaire (1-troc/mis au ban)
- travail technique (1-troc/mis au ban)
- baise (2-troc/impliqué)
- défendre un domaine (2-troc/infiltré)
- buter des gens (3-troc/grosse baston)

### Après ça, choisis 1 obligation au choix :

- éviter quelqu'un (tu as la paix/il te tombe dessus au mauvais moment)
- payer ses dettes (tu t'en tires/tu dois payer la note)
- vengeance (tu malmenes quelqu'un/tu te fais humilier)
- protéger quelqu'un (rien de grave ne lui arrive/il est cuit)
- chercher fortune (tout roule pour toi/tu es dans la merde)
- défendre son honneur (tu tiens parole et tu gardes la face/tu dépasses les bornes)
- chercher des réponses (tu as une piste/tu es sur une fausse piste)

## MARCHANDAGE

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu as pas des goûts de luxe.

1-troc couvre aussi la part de ton équipe pour deux-trois jobs lucratifs.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quel les fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

## L'ARRANGEUR

C'est la fin du monde et on fait avec ce qu'on a, hein ? Et ce que l'on a, c'est d'un côté Dremmer et Balloches, un seigneur de guerre esclavagiste et son salopard de bras droit, qui pillent tout ce qui passe près de leur forteresse de béton et d'acier. De l'autre côté, on a un village sur péniches qui fait des allers-retours sur le fleuve pollué en attendant de crever d'une maladie ou l'autre. Un peu plus bas, on a le Phare, une secte de tarés qui jeûnent dans leur tour perchée en haut des plaines de ruines carbonisées.

Et toi, tu cherches juste à faire ton chemin et à avoir un peu la paix - mais tu dois bien faire avec ce que tu as. C'est pas vraiment la joie.

## APOCALYPSE WORLD

©2k+10 D. Vincent Baker  
www.apocalypse-world.com

un livret de personnage pour

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### DÉGÂTS

#### Jobs lucratifs à l'écran

Bénéf : le MC peut mettre le job sur la table au moment où le job se termine, ou tout laisser hors-champ et résumer ça en quelques mots.

Catastrophe : le MC peut mettre le job sur la table au moment où ça part en couilles, ou peut résumer le pataqués en deux mots et te mettre le nez dans les conséquences.

#### Obligations à l'écran

Bénéf : le MC peut choisir de mettre l'obligation sur la table au moment où tu termines de t'en occuper, ou la laisser passer sans un mot.

Catastrophe : le MC devrait par principe la mettre sur la table au moment où ça part en couilles.

Ignorée : une obligation ignorée c'est une opportunité pour le MC.

## ACTIONS DE MARCHANDAGE

Quand tu donnes 1-troc à quelqu'un avec une idée derrière la tête, ça revient à manipuler quelqu'un et obtenir un 10+, le tout sans devoir jeter le moindre dé.

Quand tu vas faire ton marché là où il y a de quoi, que tu cherches quelque chose à acheter en particulier, et que t'es pas sûr que ça soit dispo, lance dés+vvf. Sur 10+ en effet, tu mets la main dessus et tu peux l'acheter comme ça. Sur 7-9, le MC choisit 1 option dans la liste suivante :

- ça coûte 1-troc de plus que ce que tu croyais
- je peux te l'avoir mais faut que je te présente un gars qui connaît un gars
- c'est con, j'en avais un, mais je viens de le vendre à ce type, là, Rolfball ; si ça se trouve il voudra bien te le laisser
- désolé, j'ai pas ça, tu ne veux pas ça à la place ?

Quand tu fais savoir que tu veux un truc et que tu arroses les gens pour que ça aille plus vite, lance dés+troc dépensé (max 3-troc). Ça doit être un truc que tu peux avoir de cette façon. Sur un 10+ on finit par te le filer et tu ne dois rien à personne. Sur 7-9 on finit par te le filer, ou en tout cas un truc qui y ressemble. Sur un échec on finit par te le filer mais tu as une grosse dette envers quelqu'un.



## CRÉER UN ARRANGEUR

Pour créer ton arrangeur, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, tes jobs, ton équipe/tes contacts, ton matos et tes Hx.

### NOM

Berg, Water, Lafferty, Ebbs, Wilson, Marshall, Dollarhyde, Jésus, Bendrix, Proust, Steed ou Neron.

### LOOK

Homme, femme, ambigu ou trans-gressif.  
Fringes décontractées, de travail, vintage, distinctives ou de récup.

Visage usé, mignon, honnête, bourru, dur ou ouvert.

### CARACS

- Un profil au choix :
- Cool+2 Dur=0 Sexy-1 Rusé+2 Zarb-1
  - Cool-2 Dur+1 Sexy+1 Rusé=0 Zarb-1
  - Cool+2 Dur-1 Sexy+1 Rusé+1 Zarb=0
  - Cool+2 Dur+1 Sexy=0 Rusé+1 Zarb-1

### ACTIONS

Tu peux faire toutes les actions de base. Tu reçois **travail au noir**. Choisis 2 autres actions d'arrangeur.

### HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, 1 ou les 2 options au choix :

- L'un d'entre eux en a pris plein la face pour te sortir d'un mauvais pas. Annonce Hx+2 à ce joueur.
- L'un d'entre eux t'a planté là et t'a laissé payer la note. Annonce Hx+1 à ce joueur.

Pendant le tour des autres :

- Quelle que soit la valeur qu'on t'annonce, ajoute-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage. Ton job, c'est d'avoir des relations.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

## NOM

## LOOK

## CARACS

<b>COOL</b>	<b>agir face au danger</b>	<input type="radio"/> cochée
<b>DUR</b>	<b>agresser ; prendre de force</b>	<input type="radio"/> cochée
<b>SEXY</b>	<b>séduire ou manipuler</b>	<input type="radio"/> cochée
<b>RUSÉ</b>	<b>faire le point ; cerner qq'un</b>	<input type="radio"/> cochée
<b>ZARB</b>	<b>ouvrir son cerveau</b>	<input type="radio"/> cochée

<b>SPECIAL</b>	Si tu couches avec un autre personnage, tu reçois une nouvelle obligation : « rendre [nom] heureux » (tu le rends heureux / tu as tout fait foirer).
<b>PROGRESSION</b>	Si tu couches plusieurs fois avec la même personne, tu ne reçois pas le job une seconde fois.

<b>DÉGÂTS</b>	compteur
<input type="radio"/> Stabilisé	
<input type="radio"/> Détruit : -1cool	
<input type="radio"/> Estropié : -1dur	
<input type="radio"/> Défiguré : -1sexy	
<input type="radio"/> Brisé : -1rusé	

## ACTIONS DE L'ARRANGEUR

● **Travail au noir** : tu reçois 2-pauses. Quand tu as du temps libre en jeu, ou entre deux sessions, décide combien de jobs tu prends parmi ceux disponibles. N'en prends pas plus que tes pauses. Dés+cool. Sur 10+ tous tes jobs font des bénéfices. Sur 7-9, au moins 1 de tes jobs fait des bénéfices : si tu en as pris plusieurs, 1 job provoque une catastrophe et les autres font du bénéfice. Sur un échec, catastrophe pour tous. Les jobs dont tu ne t'occupes pas ne font ni bénéfice, ni catastrophe. Chaque fois que tu reçois un nouveau job, tu reçois aussi +1pause.

○ **Inspire la confiance** : quand tu séduis ou manipules le personnage d'un autre joueur, lance dés+Hx au lieu de dés+sexy. Avec un PNJ, dés+cool au lieu de dés+sexy.

○ **Les yeux sur la porte** : annonce ton échappatoire et lance dés+cool. Sur 10+ tu es déjà parti. Sur 7-9 tu restes ou tu pars, mais si tu pars ça te coûte : tu laisses quelque chose derrière toi ou tu prends quelque chose avec toi, et le MC te dit quoi. Sur un échec, tu es pris sur le fait, un pied dehors et un pied dedans.

○ **Opportuniste** : quand tu interférés avec quelqu'un qui jette les dés, lance dés+cool au lieu de dés+Hx. Connard.

○ **Réputation** : quand tu rencontres quelqu'un qui t'a l'air important, tu peux, si tu veux, lancer dés+cool. Sur une réussite, il a entendu parler de toi, et tu décides de ce qu'il a entendu : le MC le fera réagir en conséquences. Sur 10+ tu prends un +1 au prochain jet quand tu auras affaire à lui. Sur un échec, il a entendu parler de toi, mais le MC décide de ce qu'il a entendu.

<b>MATOS &amp; TROC</b>	<b>AUTRES ACTIONS</b>
<b>JE RETIENS...</b>	

## ARMES SUR MESURE

### FLINGUES SUR MESURE

#### Base (1 au choix) :

- flingue (2-dégâts proche recharge bruyant)
- canon scé (3-dégâts proche recharge salissant)
- fusil (2-dégâts loin recharge bruyant)

#### Options (2 au choix) :

- ouvragé (+précieux)
- antitiqué (+précieux)
- piqûes (+1dégât)
- semi-automatique (-recharge)
- tir en rafales (proche/loin)
- automatique (+zone)
- silencieux (-bruyant)
- puissant (+1dégât)
- balles perce-blindage (+perforant)
- lunette (+loin ou +1dégât de loin)
- imposant (+1dégât)

## TES ARMES SUR MESURE

### ARMES DE CONTACT SUR MESURE

#### Base (1 au choix) :

- bâton (1-dégât contact zone)
- matraque (1-dégât contact)
- manche (1-dégât contact)
- chaîne (1-dégât contact zone)

#### Options (2 au choix) :

- ouvragé (+précieux)
  - antitiqué (+précieux)
  - masse (+1dégât)
  - piqûes (+1dégât)
  - lame (+1dégât)
  - longue lame\* (+2dégâts)
  - grosse lame\* (+2dégâts)
  - plusieurs lames\* (+2dégâts)
  - dissimulé (+infini)
- \*compte pour 2 options

## LA BEAUTÉ FATALE

Même dans un décor aussi mortel que la fin du monde, une beauté fatale c'est un peu, hmm... Tu sais que tu devrais baisser les yeux et passer ton chemin, mais pas moyen. C'est comme les lampes bleues qui font ce bruit, tu vois ? Les regarder c'est tomber amoureux, ou tu en as l'impression, et quand tu t'approches trop c'est un zillion de volts qui te brûlent les ailes comme si c'était du papier.

Mortel.

un livret de personnage pour

## APOCALYPSE WORLD

@2k+10 D. Vincent Baker  
www.apocalypse-world.com

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### DÉGÂTS

Quand un personnage est blessé, le joueur coche des segments de son horloge de blessure. Coche un segment complet pour chaque 1-dégât, en commençant par le segment entre 12:00 et 3:00.

La plupart du temps, quand un personnage prend des dégâts, il en prend autant que les dégâts de l'arme, l'attaque ou l'accident, moins les points de l'armure que le personnage porte. C'est ce qu'on appelle les *dégâts établis*.

### ACTION PÉRIPHÉRIQUE

Quand tu **subis des dégâts**, lance dés+dégâts subis (après déduction de l'armure, si tu en portes). Sur 10+ le MC choisit 1 des options suivantes :

- Tu es hors combat : inconscient, prisonnier, désorienté ou en train de paniquer.
- C'est pire que ça en avait l'air. Encaisse 1-dégât de plus.
- Choisis 2 sur la liste 7-9 ci-dessous.

Sur un 7-9, le MC choisit 1 des options suivantes :

- Tu perds pied.
- Tu laisses échapper un truc que tu tiens.
- Tu perds la trace de quelqu'un ou quelque chose dont tu t'occupais.
- Tu passes à côté de quelque chose d'important.

Sur un échec, le MC peut quand même prendre une option sur la liste 7-9. S'il fait ça, c'est à la place d'une blessure que tu as encaissée : tu subis -1dégât.

Quand tu **infliges des dégâts au personnage d'un autre joueur**, l'autre personnage gagne +1Hx avec toi sur sa fiche pour chaque segment de dégât qu'il se mange. Si ça l'amène à Hx+4, il ramène son Hx avec toi à +1 et il coche une bulle d'expérience dans la foulée.

## MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour un meurtre réussi ou une semaine de travail comme garde du corps.

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.



# LA BEAUTÉ FATALE

# CRÉER UNE BEAUTÉ FATALE

Pour créer ta beauté fatale choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton matos et tes Hx.

## NOM

Neige, Pourpre, Ombre, Azur, Minuit, Scarlett, Violette, Ambre, Rouge, Damas, Crépuscule, Émeraude ou Rubis.

## LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

Fringes classiques, provocantes, de luxe, décontractées ou visiblement blindées.

Visage lisse, doux, beau, taillé, féminin, masculin, marquant.

Regard calculateur, impitoyable, glaçant, désarmant ou indifférent.

Physique adorable, fin, superbe, musclé, anguleux.

## CARACS

Un profil au choix :

- Cool+3 Dur-1 Sexy+1 Rusé+1 Zarb-0
- Cool-3 Dur-1 Sexy+2 Rusé=0 Zarb-1
- Cool+3 Dur-2 Sexy+1 Rusé+1 Zarb+1
- Cool+3 Dur=0 Sexy+1 Rusé+1 Zarb-1

## ACTIONS

Tu peux faire toutes les actions de base. Choisis 2 actions de beauté fatale.

## HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Réfaites un tour pour l'Hx et à ton tour :

- Annonce à tout le monde Hx+1. Tu aimes être sous les feux de la rampe.

## PROGRESSION

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis un truc dans la liste de progression. Coche-le : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

Pendant les tours des autres :

- Choisis le personnage en qui tu n'as aucune confiance. Quelle que soit la valeur que son joueur t'annonce, ignore-la : marque Hx+3 à côté du nom de son personnage à la place.
- Pour tous les autres, note les valeurs qu'ils t'annoncent à côté des noms de leurs personnages.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

## NOM

## LOOK

## CARACS

**COOL**  cochée

**DUR**  cochée

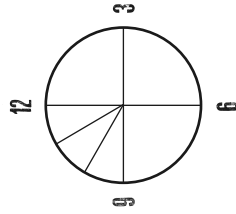
**SEXY**  cochée

**RUSÉ**  cochée

**ZARB**  cochée

## DÉGÂTS

compteur



Stabilisé

- Détruit : -1cool
- Estrophié : -1dur
- Défiguré : -1sexy
- Brisé : -1rusé

## -ACTIONS DE LA BEAUTÉ FATALE

○ **Mortel & sexy** : quand tu arrives dans une situation tendue, dés+sexy. Sur un 10+, tu retiens 2. Sur un 7-9, tu retiens 1. Tu dépenses ce que tu as retenu, 1 pour 1, pour regarder un PNJ présent droit dans les yeux, qui se fige ou fanche et ne peut rien faire jusqu'à ce que tu rompes le contact. Sur un 6+, tes adversaires te prennent immédiatement pour leur principal problème.

○ **Nerfs d'acier** : quand tu agresses un PNJ, dés+cool au lieu de dés+dur. Quand tu agresses le personnage d'un autre joueur, dés+Hx au lieu de dés+dur.

○ **Impitoyable** : quand tu fais du mal, tu fais +1dégât.

○ **Vision de mort** : quand tu arrives sur un champ de bataille, dés+zarb. Sur un 10+, nomme une personne qui va mourir et une personne qui va survivre. Sur 7-9, nomme une personne qui va mourir OU une personne qui va survivre. Ne désigne que des PNJ, pas les personnages d'autres joueurs. Le MC réalisera ta vision même si ça tient à peine debout. Sur un échec, tu vois ta propre mort, et en conséquence tu prends -1 pendant le reste de la bataille.

○ **Instinct sans faille** : quand tu fais le point et que tu prends en compte les réponses du MC pour agir, prends +2 au lieu de +1.

○ **Réflexes improbables** : la façon dont tu bouges sans fardeau compte comme une armure. Si tu es nu ou presque, 2-armure ; si ne tu portes rien de blindé, 1-armure. Si tu portes une armure, utilise l'armure.

## MATOS & TROC

## AUTRES ACTIONS

## JE RETIENS...

## SPECIAL

Si tu couches avec un autre personnage, tu annules son spécial. Quel qu'il soit, rien de particulier ne se passe.

## HX

aider ou interféler

## PROGRESSION

expérience      progression

- +1dur (max dur+2)
- +1sexy (max sexy+2)
- +1rusé (max rusé+2)
- +1zarb (max zarb+2)
- une nouvelle action de beauté fatale
- une nouvelle action de beauté fatale
- deux jobs (précise) et **travail au noir**
- un gang (précise) et **commandement**
- une action d'un autre livret
- une action d'un autre livret

- +1 à une carac (max. carac+3)
- mettre son perso à la retraite
- créer un 2ème perso à jouer
- changer le type de son perso
- avancer 3 actions de base
- avancer les 4 autres actions de base

## LE GANG

Par défaut, ton gang compte à peu près 15 bêtards enrégés, avec des armes et des armures de récupération et sans aucune discipline (2-dégâts gang petit sauvage 1-armure). Ensuite, 2 avantages au choix :

- ton gang rassemble une trentaine de bêtards enrégés : moyen au lieu de petit
- ton gang est bien armé : +1dégât
- ton gang sort couvert : +1armure
- ton gang est discipliné : efface sauvage
- ton gang aime la liberté et peut rafistoler et entretenir ses bécanes sans avoir une base fixe : +mobile
- ton gang se débrouille tout seul et fait ses courses en pillant et en recyclant : +riche

Et enfin, 1 problème au choix :

- les bécanes de ton gang sont en sale état et on doit les rafistoler sans arrêt, vulnérable : panne
- les bécanes de ton gang sont classées mais faut y faire attention, vulnérable : capricieux
- ton gang est instable, les membres vont et viennent comme ils le sentent ; vulnérable : désertion
- ton gang a une grosse dette envers quelqu'un de puissant, vulnérable : obligation
- ton gang est crade et malsain, vulnérable : maladie

## LE MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : un pillage ; un convoi protégé à travers un territoire hostile ; un avertissement délivré (haut et fort) ; une semaine de travail pour votre gang comme gros bras et milice armée.

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quel fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

### TAILLE

### DÉGÂTS

+1dégât vs. des gangs plus petits,  
-1dégât vs. des gangs plus gros,  
par différence de taille

### ARMURE

### MOTS-CLÉS

## LE BIKER

À la fin du monde, c'est clair, on manque de tout. De bouffe mangeable, d'eau potable, de sécurité, de lumière, d'électricité, d'enfants, d'espoir.

Bizarrement, il y a deux trucs dont on ne manque pas : de l'essence et des balles. Quand la fin est venue, faut croire que les blaireaux de l'Âge d'Or en ont eu moins besoin que nous.

Et voilà, biker. Tout ce qu'il te faut.

un livret de personnage pour

## APOCALYPSE WORLD

©2k+10 D. Vincent Baker  
www.apocalypse-world.com

## LES RÈGLES ADDITIONNELLES

### SE SERVIR DE SON GANG COMME D'UNE ARME

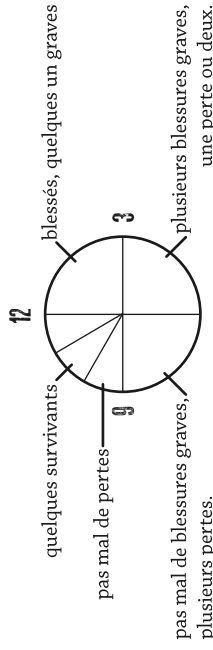
Quand un personnage se sert de son gang pour faire une action agressive, c'est son gang qui inflige ou subit les dégâts, pas lui. Un gang inflige et subit des dégâts selon sa taille, son armure et ses armes, et celles du gang adverse.

### GANGS & DÉGÂTS

Si il y a une différence de taille, on ajoute +1dégât par taille quand le plus gros gang attaque, et on retire -1dégât par taille quand le plus petit gang attaque.

Quand un gang subit...

- 1-dégât : quelques blessés, un ou deux gravement, pas de pertes.
- 2-dégâts : pas mal de blessés, plusieurs gravement, une perte ou deux.
- 3-dégâts : la plupart blessés, pas mal gravement, plusieurs pertes.
- 4-dégâts : la plupart blessés gravement, pas mal de pertes.
- 5-dégâts et plus : la plupart morts, quelques survivants.



Quand le gang a à sa tête un chef solide qui les accompagne, le gang tient bon tant qu'il subit moins de 4-dégâts. Si le chef est mou ou absent, le gang tient bon tant qu'il subit moins de 3-dégâts. Si le chef ets mou et absent, il tient peut-être jusqu'à subir 1- ou 2-dégâts. Sans chef à sa tête, le gang tient bon s'il subit 1-dégât, mais pas plus.

Si le PJ fait partie du gang qui subit des dégâts, ce qu'il subit dépend de son rôle dans le gang. Si c'est le chef ou si il est à l'avant ou attire l'attention, il subit autant de dégâts que le gang. Si il suis juste le mouvement ou si il essaie de couvrir ses miches et de rester à l'arrière, il subit -1dégât.



## CRÉER UN BIKER

Quand tu crées ton biker, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ta bécano, ton gang et tes Hx.

### NOM

Clébard, Domino, Côtelette, Puant, Satan, Lars, Bastos, Dés, Tête de Con, Demi, Flingueur, Diamant, Goldie, Bidouille, Lavette, Frangin, Juck, Martreau, Piquette, Paire d'as, Mimus, Câble, Blues.

### LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

Combi de combat, combi m'as-tu-vu, combi pouilleuse ou look cuir-SM.

### CARACS

Visage buriné, solide, sévère, tendu, défoncé.

Regard étroit, brûlé, calculateur, fatigué, aimable.

Physique tassé, longiligne, noueux, solide, gras.

### ACTIONS

Tu peux faire toutes les actions de base. Tu reçois les deux actions de biker.

### HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour :

- Annonce à tout le monde Hx+1. Tu n'es pas un gars compliqué.

Pendant les tours des autres :

- L'un d'entre eux vous a tenu tête à toi et à ton gang. Quelle que soit la valeur que ce joueur-là t'annonce, ajoute-lui 1 et note-la en face du nom de son personnage.

- Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, retire-leur 1 et note-les en face des noms de leurs personnages. De base, c'est pas comme si tu t'inquiétais pour, tu sais, juste des gens.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

## NOM

## LOOK

## CARACS

**COOL**  cochée

**DUR**  cochée

**SEXY**  cochée

**RUSÉ**  cochée

**ZARB**  cochée

## HX

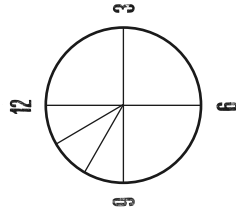
aider ou interférer

## SPECIAL

Si tu couches avec un autre personnage, il change de suite sa feuille pour avoir Hx+3 avec toi. Il choisit aussi si tu prends -1 ou +1 à ton Hx avec lui, sur ta feuille.

## DÉGÂTS

compteur



Stabilisé

- Détruit : -1cool
- Estropié : -1dur
- Défiguré : -1sexy
- Brisé : -1rusé

## ACTIONS DU BIKER

● **Mâle alpha** : quand tu essaies de forcer ton gang à faire ce que tu veux, dés+dur. Sur un 10+, tous les trois. Sur 7-9, 1 au choix :

- ils font ce que tu veux
- ça ne déclenche pas une bagarre
- tu n'as pas à faire un exemple de l'un d'entre eux

Sur un échec, un de tes gars essaie de prouver qu'il a plus d'autorité que toi sur le reste du gang.

● **Putain de voleurs** : quand tu demandes à ton gang de fouiller ses poches et ses sacs pour un truc, dés+dur. Ça doit être assez petit pour tenir dans un sac. Sur 10+, un de tes mecs a justement ça dans sa poche, ou en tout cas un truc qui peut servir. Sur 7-9, un de tes mecs a un truc qui peut servir, sauf si c'est high-tech et dans ce cas tu peux te brosser. Sur un échec, un de tes mecs en avait un, il en est sûr, mais visiblement un trou du cul a dû le piquer.

## MATOS & TROC

## AUTRES ACTIONS

## JE RETIENS...

## TA BÉCANE

**Points forts** (1 ou 2 au choix) : rapide, robuste, agressive, solide, énorme, nerveuse.

**Apparence** (1 ou 2 au choix) : profilée, vintage, tunée à mort, grondante, imposante, musclée, flashy, de luxe.

**Points faibles** (1 au choix) : lente, branlante, trop gourmande, trop légère, perd des pièces, manque de répondeur, pas fiable.

Si jamais tu as besoin du profil de ta bécano (et normalement ce n'est pas le cas), c'est puissance+1 apparence+1 1-armure faiblesse+1.

## PROGRESSION

expérience      progression

- +1dur (max dur+3)
- +1cool (max cool+2)
- +1rusé (max rusé+2)
- +1zarb (max zarb+2)
- +1zarb (max zarb+2)
- une nouvelle option pour ton gang
- 2 jobs (précise) et **travail au noir**
- un domaine (précise) et **richesse**
- une action d'un autre livret
- une action d'un autre livret

- +1 à une carac (max. carac+3)
- mettre son perso à la retraite
- créer un 2ème perso à jouer
- changer le type de son perso
- avancer 3 actions de base
- avancer les 4 autres actions de base

## POINTS FORTS

## APPARENCE

## POINTS FAIBLES



## MATOS DE CÉPHALE

- seringue à implant (toucher high-tech) après avoir touché quelqu'un avec, si une action de céphale te permet d'infliger des dégâts, inflige +1.Dégât.
- relais cérébral (zone proche high-tech) pour les besoins d'une action de céphale : si quelqu'un peut voir ton relais cérébral, il peut te voir toi.
- drogues de réceptivité (toucher high-tech) pour toucher quelqu'un te permet de retenir 1 de plus pour les besoins d'une action de céphale.
- gant de violation (contact high-tech) pour les besoins d'une action de céphale : toucher simplement la peau de ta victime compte comme avoir du temps et un peu d'intimité avec elle.
- projecteur d'ondes-douleur (1-dégât-perforant zone bruyant recharge high-tech) explose comme une grenade rechargeable et touche tout le monde sauf toi.
- bouchons d'oreille interne (porté high-tech) protège le porteur contre toutes les actions et tous les matos de céphale.

## MATOS & TROC

**MARCHANDAGE**

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour ; une sonde cérébrale profonde réussie ; un ordre par tour de mariottes cérébral payé quand le sujet s'exécute ; une semaine de travail comme céphale à domicile.

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe. Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

## LE CÉPHALE

Les céphales : les médiums défoncés au maelström, les tordus télépathes de la fin du monde. Ils contrôlent ton cerveau, tirent les ficelles, te glacent le sang, n'ont pas d'âme et leur regard est éteint. Ils restent dans ton angle mort et murmurent dans ta tête sans te quitter des yeux. Ils te voilent le regard et t'arrachent tes secrets.

C'est le genre d'accessoire de goût que tout village digne de ce nom se doit de posséder.

## APOCALYPSE IN APOCALYPSE WORLD

un livret de personnage pour

©2k+10 D. Vincent Baker  
www.apocalypse-world.com

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### LES TYPES DE MENACES ET LEURS PENCHANTS

Tu ne peux pas t'en servir — c'est pour le MC — mais ça peut te donner des idées.

#### Seigneurs de guerre :

- Esclavagiste (penchant : vendre et posséder des gens)
  - Reine-mère (penchant : absorber et essayer)
  - Prophète (penchant : dénoncer et destituer)
  - Dictateur (penchant : contrôler)
  - Collectionneur (penchant : posséder)
  - Mâle alpha (penchant : chasser et dominer)
- #### Déviant :
- Cannibale (penchant : avide de nourriture et d'abondance)
  - Mutant (penchant : avide de compensation et de récompense)
  - Tortionnaire (penchant : avide de douleur, pour soi ou pour les autres)
  - Infecté (penchant : avide de contact et d'intimité)
  - Manipulateur (penchant : avide de contrôle et de pouvoir)
  - Erreur de la nature (penchant : avide de chaos, d'anarchie et de ruines)

#### Décor :

- Prison (penchant : contenir, retenir prisonnier)
- Nid (penchant : déverser du malheur)
- Fournaise (penchant : consumer)
- Mirage (penchant : attirer et tromper)
- Labyrinthe (penchant : piéger, rendre le passage difficile)
- Forteresse (penchant : empêcher l'accès)

#### Malheur :

- Maladie (penchant : saturer la population)
- Condition (penchant : exposer les gens au danger)
- Coutume (penchant : encourager et justifier la violence)
- Illusion (penchant : contrôler les choix et les actes des gens)
- Sacrifice (penchant : priver les gens)
- Barrière (penchant : appauvrir les gens)

#### Brutes :

- Meute de chasse (penchant : se passer les nerfs sur les plus faibles)
- Débâchés (penchant : gaspiller les ressources de quelqu'un)
- Gros bras (penchant : se passer les nerfs sur ce qui dépasse)
- Secte (penchant : se passer les nerfs et recruter des gens)
- Foule (penchant : tout casser, tout brûler, exécuter les bouc-émissaires)
- Famille (penchant : serrer les rangs, protéger les siens)



# LE CÉPHALE

## CRÉER UN CÉPHALE

Pour créer ton céphale, choisis ton nom, ton look, tes caractères, tes actions, ton matos et tes Hx.

### NOM

Dupont, Durant, Jeanflis, Dubuisson, Lajoie, Dupuis ou Croquemitaine. Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle ou Cybelle. Pâle, Pêcheur, Charmeur, Pitié, Entretroise ou Couchant.

### LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif ou dissimulé. Fringues très guindées, cliniques, fétichistes, bondage ou une tenue de protection inadaptée à l'environnement local.

### CARACS

Un profil au choix :  
• Cool+1 Dur+1 Sexy+2 Rusé+1 Zarb+2  
• Cool=0 Dur=0 Sexy+1 Rusé=0 Zarb+2  
• Cool-1 Dur-2 Sexy-1 Rusé+2 Zarb+2  
• Cool+2 Dur-1 Sexy-1 Rusé=0 Zarb+2

### ACTIONS

Tu peux faire toutes les actions de base. Choisis 3 actions de céphale.

### HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos.

Attends ton tour. Note les noms des personnages des autres joueurs. Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour :

- Annonce à tout le monde Hx-1. Tu restes très secret.

Pendant les tours des autres, 1, 2 ou tous les 3 au choix :

- L'un d'entre eux a dormi en ta présence (il le sait, ou pas). Quelle que soit la valeur qu'il t'annonce, ignore-la : note plutôt Hx+3 à côté de son nom.

L'un d'entre eux, ça fait un bout de temps que tu l'observes en secret.

Quelle que soit la valeur qu'il t'annonce, ignore-la : note plutôt Hx+3 à côté de son nom.

L'un d'entre eux ne t'aime visiblement pas et n'a pas confiance. Quelqu'un ignore-la : note plutôt Hx+3 à côté de son nom.

Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, ajoutes-leur 1 et note-les à côté de leurs noms. Tu connais mieux les gens qu'ils ne te connaissent.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caractères, puis le MC en coche une autre.

## NOM

## LOOK

## CARACS

**COOL**  **COCHÉE**  
agir face au danger

**DUR**  **COCHÉE**  
agresser ; prendre de force

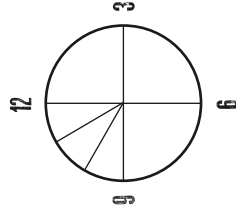
**SEXY**  **COCHÉE**  
séduire ou manipuler

**RUSÉ**  **COCHÉE**  
faire le point ; cerner qq'un

**ZARB**  **COCHÉE**  
ouvrir son cerveau

## DÉGÂTS

compteur



Stabilisé

- Détruit : -1cool
- Estropié : -1dur
- Défiguré : -1sexy
- Brisé : -1rusé

## -ACTIONS DU CÉPHALE

○ **Transfixion sexuelle aberrante** : quand tu séduis quelqu'un, dés+zarb au lieu de dés+sexy.

○ **Réception cérébrale passive** : quand tu veux cerner quelqu'un, dés+zarb au lieu de dés+rusé. Ta victime doit être capable de te voir, mais tu n'as pas besoin d'interagir avec elle.

○ **Entretien cérébral surnaturel** : tu reçois +1zarb (zarb+3).

○ **Sonde cérébrale en profond** : quand tu as le temps et un peu d'intimité avec quelqu'un — volontairement, comme quand tu le tiens dans tes bras, ou pas, comme quand il est attaché à une table — tu peux lire en lui plus profondément qu'à l'habitude. Dés+zarb. Sur 10+, tu retiens 3. Sur 7-9, tu retiens 1. Quand tu lis en lui, dépense ce que tu as retenu pour poser une question à son joueur, 1 pour 1 :

- *c'était quoi, le pire moment de ton personnage ?*
- *de quoi ton personnage cherche-t-il à se faire pardonner et par qui ?*
- *quelles douleurs secrètes cache ton personnage ?*
- *quelles sont les failles de ton personnage, dans sa tête et dans son cœur ?*

Sur un échec, tu infliges 1-dégât perforant à ta victime et tu n'y gagnes rien.

○ **Murmure par projection cérébrale** : tu peux jeter les dés+zarb pour obtenir la même chose qu'en agressant quelqu'un, sans l'agresser directement. Ta victime doit être capable de te voir, mais tu n'as pas obligé d'interagir avec elle. Si ta victime te tient tête, ton esprit compte comme une arme (1-dégât perforant proche bruyant-facultatif).

○ **Mariomettiste cérébral** : quand tu as du temps et un peu d'intimité avec quelqu'un — volontairement ou non, voir plus haut — tu peux implanter un ordre dans son esprit. Dés+zarb. Sur 10+, tu retiens 3. Sur 7-9, tu retiens 1. Quand tu veux, quelles que soient les circonstances, tu peux dépenser ce que tu as retenu, 1 pour 1, pour :

- *infliger 1-dégât perforant à ta victime*
  - *que la victime reçoive -1 à son jet là maintenant*
- Si ta victime suit ton ordre, ça dépense tout ce que tu retiens encore. Sur un échec, tu infliges 1-dégât perforant à ta victime et tu n'y gagnes rien.

## JE RETIENS...

## AUTRES ACTIONS

## HX

aider ou interféler

## SPECIAL

Si tu couches avec un autre personnage, tu lui fais automatiquement une **sonde cérébrale en profond**, que tu aies pris cette action-là ou pas. Dés+zarb comme d'habitude. Mais le MC choisit les questions auxquelles l'autre joueur doit répondre.

## PROGRESSION

expérience ○○○○ ⊕ progression

- +1cool (max cool+2)
- +1rusé (max rusé+2)
- +1dur (max dur+2)
- +1zarb (max zarb+2)
- une nouvelle action de céphale
- une nouvelle action de céphale
- 2 jobs (précise) et **travail au noir**
- un domaine (précise) et **richesse**
- une action d'un autre livret
- une action d'un autre livret

- +1 à une carac (max. carac+3)
- mettre son perso à la retraite
- créer un 2ème perso à jouer
- changer le type de son perso
- avancer 3 actions de base
- avancer les 4 autres actions de base

## ARMEMENT

### Putain de gros flingues

- fusil de précision avec silencieux (3-dégâts loin high-tech)
- mitrailleuse
- (3-dégâts proche/loin zone salissant)
- fusil d'assaut
- (3-dégâts proche bruyant full-auto)
- lance-grenades
- (5-dégâts proche zone salissant)

### Flingues qui ne rigolent pas

- fusil de chasse
- (2-dégâts loin bruyant)
- fusil à pompe
- (3-dégâts proche salissant)
- pistolet mitrailleur
- (2-dégâts proche zone bruyant)
- magnum
- (3-dégâts proche recharge bruyant)
- tube à grenades
- (4-dégâts proche zone recharge bruyant)
- balles perce-blindage (perforant)
- ajoute perforant à tous tes flingues
- silencieux (high-tech)
- enlève bruyant à un de tes flingues

### Armes de réserve

- automatique (2-dégâts proche bruyant)
- grosse lame (2-dégâts contact)
- machette (3-dégâts contact salissant)
- plein de couteaux
- (2-dégâts contact infini)
- grenades
- (4-dégâts contact zone recharge salissant)

## MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : une meurtre, une extorsion ou tout autre acte de violence ; une semaine de travail comme garde du corps ou chef de gang ; un mois de travail comme gros-bras à louer.

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

## DÉGÂTS

Quand un personnage est blessé, le joueur coche des segments de son compteur de blessure. Coche un segment complet pour chaque 1-dégât, en commençant par le segment entre 12:00 et 3:00.

La plupart du temps, quand un personnage prend des dégâts, il en prend autant que les dégâts de l'arme, l'attaque ou l'accident, moins les points de l'armure que le personnage porte. C'est ce qu'on appelle les dégâts établis.

Quand tu subis des dégâts, lance dés+dégâts subis (après déduction de l'armure). Sur 10+ le MC choisit 1 :

- Tu es hors combat : inconscient, prisonnier, désorienté ou en train de paniquer.

- C'est pire que ça en avait l'air. Encaisse 1-dégât de plus.
- Choisis 2 sur la liste 7-9 ci-dessous. Sur un 7-9, le MC choisit 1 :
- Tu perds pied.
- Tu laisses échapper un truc que tu tiens.
- Tu perds la trace de quelqu'un ou quelque chose dont tu t'occupais.
- Tu passes à côté de quelque chose d'important.

Sur un échec, le MC peut quand même prendre une option sur la liste 7-9. S'il fait ça, ça remplace quand même une blessure que tu as encaissé : tu subis -1dégât.

## LE CHIEN DE GUERRE

La fin du monde c'est sale, moche et violent. Plus de loi, plus de société, tout s'est écroulé. Ce qui t'appartient ? C'est à toi parce que tu t'y accroches. La paix ? C'est du passé. Si tu veux te protéger, creuse-toi un trou à mains nues dans le béton et l'acier, et défends-le par le sang et les armes.

Parfois, la solution la plus simple est la meilleure.

un livret de personnage pour

# APOCALYPSE WORLD

©2k+10 D. Vincent Baker  
www.apocalypse-world.com

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### ACTION PÉRIPHÉRIQUE

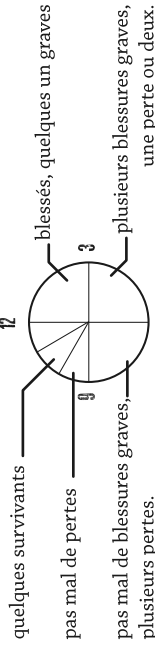
Quand tu infliges des dégâts à un autre joueur, l'autre personnage gagne +1Hx avec toi sur sa fiche pour chaque segment de dégât qu'il se mange. Si ça l'amène à Hx+4, il ramène son Hx avec toi à +1 et il coche une bulle d'expérience dans la foulée.

Quand tu blesses les gens, ils savent de quoi tu es capable.

### GANGS, VÉHICULES & DÉGÂTS

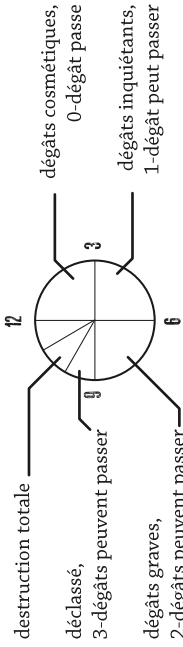
#### Quand un gang subit...

- 1-dégât : quelques blessés, un ou deux gravement, pas de pertes.
- 2-dégâts : pas mal de blessés, plusieurs gravement, une perte ou deux.
- 3-dégâts : la plupart blessés, pas mal gravement, plusieurs pertes.
- 4-dégâts : la plupart blessés gravement, pas mal de pertes.
- 5-dégâts et plus : la plupart morts, quelques survivants.



#### Quand un véhicule subit...

- 1-dégât : cosmétique. 0-dégât passe à travers et touche les passagers.
- 2-dégâts : inquietant. 1-dégât peut passer à travers et toucher les passagers.
- 3-dégâts : grave. 2-dégâts peuvent passer à travers et toucher les passagers.
- 4-dégâts : déclassé. 3-dégâts peuvent passer à travers et toucher les passagers.
- 5-dégâts et plus : destruction totale. Les dégâts sont infligés aux passagers au complet, et ils peuvent manger plus grave si le véhicule explose ou s'écrase.



# CRÉER UN CHIEN DE GUERRE

Pour créer ton chien de guerre choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton matos et tes Hx.

## NOM

Vonk le sculpteur, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, Man, Kartak, Barberousse, Keeler, Grekkor, Crille, DeMort ou Chapelain.

## LOOK

Homme, femme, ambigu, trans-gressif ou dissimulé.

Armure disparate et rafistolée, ancienne et usée, ou artisanale et faite main.

Visage couturé, brusque, osseux, impassible, fatigué ou défoncé.

Regard fou, enragé, sage, triste, porc ou malicieux.

Physique dur, épais, longiligne, ravagé, trop musclé, compact ou énorme.

## MATOS

- Tu reçois :
- 1 putain de gros flingue
  - 2 flingues qui ne rigolent pas
  - 1 arme de réserve
  - une armure qui vaut 2-armure (précise)
  - du bric-à-brac valant 1-troc

## PROGRESSION

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis un truc dans la liste de progression. Coche-le : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

Pendant le tour des autres :

- Choisis quel personnage est le plus malin, selon toi. Quelle que soit la valeur que ce joueur t'annonce, ajoute-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage.
- Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, note-les à côté de leur nom.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs, puis le MC en coche une autre.

## NOM

## LOOK

## CARACS

**COOL**  cochée

**agrir face au danger**

**DUR**  cochée

**agresser ; prendre de force**

**SEXY**  cochée

**séduire ou manipuler**

**RUSÉ**  cochée

**faire le point ; cerner qq'un**

**ZARB**  cochée

**ouvrir son cerveau**

## DÉGÂTS

compteur

12

9

3

6

Stabilisé

Détruit : -1cool

Estropié : -1dur

Défiguré : -1sexy

Brisé : -1rusé

## ACTIONS DU CHIEN DE GUERRE

○ **Endurci par le feu** : quand tu agis face au danger, dés+dur au lieu de dés+cool.

○ **Allez tous vous faire foutre** : désigne ton échappatoire et jette dés+dur. Sur 10+, c'est parfait, tu te casses. Sur 7-9, tu peux rester ou te casser, mais si tu te casses ça va te coûter cher : tu laisses quelque chose derrière toi ou tu prends quelque chose avec toi, le MC te dira quoi. Sur un échec, tu es pris sur le fait, en train de te casser mais pas encore parti.

○ **Instinct du soldat** : quand tu ouvres ton cerveau au maelström psychique, lance dés+dur au lieu de dés+zarb, mais seulement pendant une bataille.

○ **Gros malade** : tu reçois +1dur (dur+3).

○ **Préparé à l'inévitable** : tu as un kit de premiers soins bien fourni et de bonne qualité. Ça marche comme un kit d'ange gardien (cf) avec 2-réserves maximum.

○ **Soif de sang** : quand tu infliges des dégâts, inflige +1dégât.

○ **NE PAS FAIRE CHIER** : pendant une bataille, tu comptes comme un gang (3-dégâts gang petit), avec l'armure qui va bien selon les circonstances.

**MATOS & TROC**

**AUTRES ACTIONS**

**JE RETIENS...**

**ARMES & ARMURE**

**ARMURE**

## SPECIAL

Si tu couches avec un autre personnage, tu reçois +1 au prochain jet. Si tu veux, l'autre chope aussi +1 à son prochain jet.

## HX

aider ou inter-férer

## PROGRESSION

- expérience ○○○○ ➔ progression
- +1cool (max cool+2)
  - +1rusé (max rusé+2)
  - +1zarb (max zarb+2)
  - une nouvelle action de chien de guerre
  - une nouvelle action de chien de guerre
  - 2 jobs (précise) et **travail au noir**
  - un domaine (précise) et **richesse**
  - un gang (précise) et **mâle alpha**
  - une action d'un autre livret
  - une action d'un autre livret

- +1 à une carac (max. carac+3)
- mettre son perso à la retraite
- créer un 2ème perso à jouer
- changer le type de son perso
- avancer 3 actions de base
- avancer les 4 autres actions de base

## MATOS DE L'ENVOÛTEUR

### Armes stylées (1 au choix) :

- flingue dans la manche (2-dégâts proche recharge bruyant)
- dégue ouvragée (2-dégâts contact précieux)
- couteaux dissimulés (2-dégâts contact infini)
- épée décorée (3-dégâts contact précieux)
- flingue ancien (2-dégâts proche recharge bruyant précieux)

### Matos de luxe (2 au choix) :

- monnaie ancienne (porté précieux)
- avec un trou pour la porter comme bijou
- lunettes (porté précieux)
- tu peux les mettre pour avoir +1rusé quand ta vue compte, mais si tu le fais, sans elles tu reçois -1rusé quand ta vue compte
- long manteau à tomber (porté précieux)
- tatouages spectaculaires (implanté)
- produits de beauté (appliqué précieux)
- Savon, teintures, maquillage, crèmes et baumes : les utiliser te donne +1sexy pour ton prochain jet
- animal de compagnie (précieux vivant)
- choisis et précise

## MATOS & TROC

## MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : une nuit de compagnie intime ; une soirée ou un week-end de divertissement pour un groupe (mais pas touche) ; un mois de travail occasionnel à rendre la vie du client moins moche.

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

## L'ENVOÛTEUR

Même dans la crasse de la fin du monde, on trouve encore de la bouffe qui ne soit pas mortelle, de la musique qui change des cris d'animaux, des pensées autres que la peur, des corps qui ne soient pas juste de la viande attendrie, des coucheries qui ne puent pas le désespoir, des danses qui sonnent vrai. Y'a des moments qui sont plus vrais que la crasse, la boue et le sang.

On peut encore trouver quelque chose de beau dans ce monde pourri. Où ça ? Chez l'envoûteur. Est-ce qu'il partage ? Ça dépend de combien tu payes.

un livret de personnage pour

## APOCALYPSE WORLD

©2k+10 D. Vincent Baker  
www.apocalypse-world.com

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### EXEMPLES D'ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Pour de l'art et de la grâce :

Chanter ou jouer de la musique, danser, fabriquer des bijoux, fabriquer des outils ouvragés et fonctionnels, travailler le cuir ou la fourrure, dresser des chiens ou des oiseaux — tout art ou artisanat qui convient au personnage et à son milieu.

## ACTIONS DE MARCHANDAGE

Quand tu donnes 1-troc à quelqu'un avec une idée derrière la tête, ça revient à manipuler quelqu'un et obtenir un 10+, le tout sans devoir jeter le moindre dé.

Quand tu vas faire ton marché là où il y a de quoi, que tu cherches quelque chose à acheter en particulier, et que t'es pas sûr que ça soit dispo, lance dés+vir. Sur 10+ en effet, tu mets la main dessus et tu peux l'acheter comme ça. Sur 7-9, le MC choisit 1 option dans la liste suivante :

- ça coûte 1-troc de plus que ce que tu croyais
- je peux te l'avoir mais faut que je te présente un gars qui connaît un gars
- c'est con, j'en avais un, mais je viens de le vendre à ce type, là, Rolfball ; si ça se trouve il voudra bien te le laisser
- désolé, j'ai pas ça, tu ne veux pas ça à la place ?

Quand tu fais savoir que tu veux un truc et que tu arroses les gens pour que ça aille plus vite, lance dés+troc dépensé (max 3-troc). Ça doit être un truc que tu peux avoir de cette façon. Sur un 10+ on finit par te le filer et tu ne dois rien à personne. Sur 7-9 on finit par te le filer, ou en tout cas un truc qui y ressemble. Sur un échec on finit par te le filer mais tu as une grosse dette envers quelqu'un.



## CRÉER UN ENVOÛTEUR

Pour créer ton envôteur, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton matos et tes Hx.

### NOM

Octobre, Venus, Mercure, Dune, Pénombre, Héron, Mirabelle, Orchidée, Tempête, Crépuscule, Lame, Minuit, Parure, Gel, Pélouse, Juin, Verglas, Terne, Lavande, Épice, Gazelle, Lion, Paon ou Grâce.

### LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif ou androgyne.

Fringues provocantes, m'as-tu-vu mais récup, de luxe, déviantes ou confortables.

### CARACS

Visage frappant, doux, étrange, mignon ou superbe.

Regard rieur, moqueur, ténébreux, ombragé, troublé, paralysant, brillant ou tranquille.

### ACTIONS

Mains fortes, expressives, vives, épaisses ou assurées.

Physique fin, tonique, gras, contre-nature, jeune ou sensuel.

### HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

• 1 arme stylée

• 2 matos de luxe

• du bric-à-brac valant 1-troc  
• des fringues qui collent à ton look (précise)

### PROGRESSION

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Chaque fois que tu progresses, choisis un truc dans la liste de progression.

Coche-le : tu ne peux prendre chaque option qu'une seule fois.

Pendant les tours des autres :  
• Pour tout le monde, quelle que soit la valeur qu'on t'annonce, retire-lui 1 ou ajoute-lui 1 et note-la à côté du nom du personnage. Tu choisis au coup par coup.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

## NOM

## LOOK

## CARACS

<b>COOL</b>	<b>agir face au danger</b>	<input type="checkbox"/> cochée
<b>DUR</b>	<b>agresser ; prendre de force</b>	<input type="checkbox"/> cochée
<b>SEXY</b>	<b>séduire ou manipuler</b>	<input type="checkbox"/> cochée

<b>RUSÉ</b>	<b>faire le point ; cerner qq'un</b>	<input type="checkbox"/> cochée
<b>ZARB</b>	<b>ouvrir son cerveau</b>	<input type="checkbox"/> cochée

## DÉGÂTS

compteur

12	3	6
<input type="checkbox"/> Stabilisé	<input type="checkbox"/> Détruit : -1cool	<input type="checkbox"/> Estropié : -1dur
	<input type="checkbox"/> Défiguré : -1sexy	<input type="checkbox"/> Brisé : -1rusé

## HX

**aider ou interféler**

## SPECIAL

Si tu couches avec un autre personnage, 1 au choix :

- Tu prends +1 pour ton prochain jet et lui aussi
- Tu prends +1 pour ton prochain jet, il prend -1. Il doit te faire un cadeau valant au moins 1-troc
- Tu peux **l'hypnotiser** comme si tu avais tiré un 10+, même si tu n'as pas pris cette action-là

## PROGRESSION

- expérience** ○○○○ **➔ progression**
- +1cool (max cool+2)
  - +1cool (max cool+2)
  - +1dur (max dur+2)
  - +1rusé (max rusé+2)
  - une nouvelle action d'envôteur
  - une nouvelle action d'envôteur
  - 2 jobs (précise) et **travail au noir**
  - des disciples (précise) et **offrande**
  - une action d'un autre livret
  - une action d'un autre livret

- +1 à une carac (max. carac+3)
- mettre son perso à la retraite
- créer un 2ème perso à jouer
- changer le type de son perso
- avancer 3 actions de base
- avancer les 4 autres actions de base

## -ACTIONS DE L'ENVOÛTEUR

○ **A couper le souffle** : tu reçois +1sexy (sexy+3).

○ **Perdu** : quand tu murmures le nom de quelqu'un dans le maelström psychique, dés+zarb. Sur une réussite, il vient à toi, avec une explication crédible ou pas. Sur 10+, tu reçois +1 à ton prochain jet contre lui. Sur un échec, le MC te pose 3 questions, réponds-y honnêtement.

○ **De l'art et de la grâce** : quand tu pratiques ton art de prédilection — n'importe quelle activité culturelle ou forme d'expression — ou quand tu présentes tes œuvres au public, dés+sexy. Sur 10+, dépense 3. Sur 7-9, dépense 1. Tu dépenses pour désigner un PNJ dans ton public et :

- **il doit venir te rencontrer**
- **il doit faire appel à tes services**
- **il tombe amoureux de toi**
- **il doit te faire un cadeau**
- **il admire ton mécène**

Sur un échec, tu ne gagnes rien mais tu ne perds rien non plus et tu ne risques rien. Tu as juste fait de l'excellent boulot.

○ **Faire tourner les têtes** : quand tu enlèves un vêtement ou que tu le fais à quelqu'un d'autre, toutes les personnes qui regardent la scène sont incapables de faire autre chose que regarder. Tu as leur attention complète. Si tu veux, tu peux désigner quelqu'un qui n'est pas paralysé.

○ **Hypnotique** : quand tu t'isoles un temps avec quelqu'un, il fait une fixation sur toi. Dés+sexy. Sur 10+, retiens 3. Sur 7-9, retiens 1. Ta cible peut dépenser ce que tu retiens, 1 pour 1, et :

- **il te donne quelque chose que tu veux**
- **il devient tes yeux et tes oreilles**
- **il se bat pour te protéger**
- **il fait quelque chose que tu lui as demandé**

Avec les PNJ, tant que tu retiens quelque chose contre eux ils ne peuvent pas agir contre toi. Avec un PJ, tu peux dépenser ce que tu retiens, 1 pour 1, pour qu'il soit :

- **distraît en pensant à toi** : il agit face au danger
- **inspiré en pensant à toi** : il chope +1 tout de suite

Sur un échec, la cible retient 2 contre toi, selon les mêmes conditions.

## JE RETIENS...

## AUTRES ACTIONS

## ATELIER

Décide de ce qu'il y a dans ton atelier. 3 éléments au choix :

- un garage
- des merdouilles électroniques
- une chambre noire
- de quoi fabriquer des pièces de rechange
- des assistants qualifiés
- du matériel radio (Carma, Thuy et Pamming, par exemple)
- un terrain d'essai
- une casse pleine de pièces détachées
- une relique de l'Âge d'Or passé
- un camion ou un van
- des pièges à con

Quand tu te retranches dans ton atelier et que tu te consacres à bricoler quelque chose ou à étudier un truc quelconque, décide quoi et dis-le au MC. Le MC te répondra «d'accord, pas de problème, mais...» puis entre 1 et 4 de ces trucs ci-dessous :

- ça va prendre des heures/des jours/des semaines/des mois de boulot
  - tu vas devoir choper/construire/réparer/comprendre \_\_\_ avant
  - tu vas avoir besoin de \_\_\_ pour te filer un coup de main
  - ça va te coûter une tétachée de pièces détachées
  - le miteux que tu puisses faire c'est une version merdique, faiblarde et bancal
  - ça veut dire prendre de gros risques pour ton équipe et toi
  - tu vas devoir ajouter \_\_\_ à ton atelier avant
  - tu vas devoir tenter le coup plusieurs/des douzaines/des centaines de fois
  - tu vas devoir démonter et récupérer les pièces de \_\_\_ pour le faire
- Le MC peut les articuler avec un «et» ou se sentir magnanime et ajouter un «ou».

Une fois que tu as rempli tes prérequis, c'est bon, tu obtiens ce que tu voulais. Le MC lui donnera des caracs, ou une valeur marchande, ou n'importe quoi va bien.

## MATOS FAIT MAIN

## MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : un matos high-tech réparé ; une semaine d'entretien d'un matos délicat ou capricieux ; un mois de travail comme technicien de garde ; une réponse claire, nette et véridique.

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

## LE MACHINISTE

À la fin du monde, il n'y a qu'une chose dont on peut être sûr. Tout tombe en ruine.

un livret de personnage pour

## APOCALYPSE MACHINISTE WORLD

©2k+10 D. Vincent Baker  
www.apocalypse-wor1d.com

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### MOTS-CLÉS DE MATOS & D'ARMES

x-armure	Full-auto	Implanté	Recharge
x-dégât(s)	Proche	Infini	Télécommandé
Vivant	Proche/loin	Intime	Assommant
Perforant	Loin	Bruyant	Toucher
Appliqué	Contact	Salissant	Précieux
Zone	High-tech	Réservoir	Porté

### CARACS DE VÉHICULE

châssis puissance apparence armure faiblesse

### AUSPICE

De base, personne ne reçoit d'auspice, mais les disciples d'un prophète ou l'atelier d'un mécano peuvent y donner accès.

Quand tu te sers de tes disciples ou de ton atelier pour obtenir un auspice, lance dés+zarb. Sur un succès, tu peux au choix :

- passer à travers le maelström psychique et atteindre quelque chose ou quelqu'un qui y est lié
- isoler ou protéger quelque chose ou quelqu'un du maelström psychique
- isoler ou contenir un fragment du maelström psychique lui-même
- envoyer des informations dans le maelström psychique
- ouvrir une fenêtre sur le maelström psychique

De base, l'effet dure tant que tu le maintiens, il n'atteint le maelström que très superficiellement, il reste très restreint et il pollue l'environnement de par sa nature. Sur 10+ choisis 2 options, sur 7-9 choisis-en 1 seule parmi :

- l'effet reste (un petit temps) sans que tu doives le maintenir
- l'effet atteint le maelström plus profondément
- l'effet est plus étendu
- l'effet est stable, contenu et ne pollue pas

Sur un échec, quoi qu'il se passe de pourri, ton antenne va prendre.



# LE MACHINISTE

## CRÉER UN MACHINISTE

Pour créer ton machiniste, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton atelier, tes projets et ton Hx.

### NOM

Léa, Josué, Tai, Ethan, Bran, Jérémie, Amanuel, Justin, Jessica, Élise, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Hélène, Lee, Kim ou Adèle.

Fringues pratiques plus tech, récup plus plus tech, vintage plus tech, ou tech.

Visage quelconque, mignon, ouvert ou expressif.

### CARACS

Un profil au choix :

- Cool-1 Dur=0 Sexy+1 Rusé+1 Zarb+2
- Cool=0 Dur-1 Sexy-1 Rusé+2 Zarb+2
- Cool+1 Dur-1 Sexy=0 Rusé+1 Zarb+2
- Cool+1 Dur+1 Sexy-1 Rusé=0 Zarb+2

### ACTIONS

Tu peux faire toutes les actions de base. Choisis 2 actions de machiniste.

### HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son atelier. Attends ton tour. Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour :

- Choisis le personnage que tu trouves le plus bizarre. Annonce Hx+1 à son joueur.
- Dis à tous les autres Hx-1. Tu es toi-même un peu bizarre.

Pendant les tours des autres :

- Choisis le personnage qui posera le plus de problèmes, selon toi. Quelle que soit la valeur que son joueur t'annonce, ajoute-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage.
- Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, retire-leur 1 et note-les à côté des noms de leurs personnages. Tu as d'autres trucs à faire et à apprendre.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

## NOM

## LOOK

## CARACS

**COOL**  **agir face au danger**  cochée

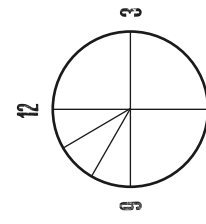
**DUR**  **agresser ; prendre de force**  cochée

**SEXY**  **séduire ou manipuler**  cochée

**RUSÉ**  **faire le point ; cerner qq'un**  cochée

**ZARB**  **ouvrir son cerveau**  cochée

**DÉGÂTS**  compteur



Stabilisé  
 Détruit : -1cool  
 Estropié : -1dur  
 Défiguré : -1sexy  
 Brisé : -1rusé

## -ACTIONS DU MACHINISTE-

○ **Les choses me parlent** : dès que tu manipules ou que tu examines un objet intéressant, dés+zarb. Sur un succès, tu peux poser des questions au MC. Sur 10+, 2 questions. Sur 7-9, 1 question :

- qui a fabriqué ça ?
- si quelqu'un a eu des émotions fortes près de cet objet, lesquelles ?
- quel est ce qu'on a fait à, ou avec cet objet récemment ?
- qu'est-ce qui cloche dans cet objet et comment le peux l'arranger ?

Sur un échec, fais comme si tu avais ouvert ton cerveau au maelström et que tu avais raté le jet.

○ **Comme un pressentiment** : au début de la session, dés+zarb. Sur 10+, retiens 1 et +1. Sur 7-9, retiens 1. À tout moment, toi ou le MC pouvez dépenser ce que tu retiens pour être déjà sur place doté de tout ce qu'il faut et de tout ce que tu dois savoir, avec une explication crédible ou pas. Si tu as retenu 1 et +1, tu reçois +1 à ton prochain jet à partir de maintenant. Sur un échec, le MC retient 1 et peut le dépenser pour que tu sois déjà là mais coincé, pris au piège ou enfermé d'une façon ou d'une autre.

○ **Toujours raison** : quand un personnage vient te voir pour un conseil, annonce-lui ce que tu penses honnêtement être la meilleure marche à suivre. S'il suit ton conseil, il reçoit un +1 sur tous les jets concernant ce problème, et vous cochez une bulle d'expérience chacun.

○ **La réalité perd des pièces** : un de tes outils ou une de tes créations est particulièrement réceptif au maelström psychique (+auspice). Choisis lequel ou laisse le choix aux mains du MC qui te le révélera en cours de jeu.

○ **Intense à faire peur** : quand tu agis face au danger, dés+zarb au lieu de dés+cool.

○ **Introspection** : tu reçois +1zarb (zarb+3).

## MATOS & TROC

## AUTRES ACTIONS

## JE RETIENS...



## BAGNOLE N°2

1 de ces profils au choix :

- puissance+2 apparence+1
- 1-armure faiblesse+1
- puissance+2 apparence+2
- 0-armure faiblesse+1
- puissance+1 apparence+2
- 1-armure faiblesse+1
- puissance+2 apparence+1
- 2-armure faiblesse+2

Choisis un châssis : coupé, compact, berline, jeep, pickup, van, semi, bus, limousine, ambulance, 4x4, tracteur, engin de chantier/utilitaire.

Choisis autant de points forts que sa Puissance : rapide, robuste, agressive, cool, énorme, tout-terrain, nerveuse, fidèle, spacieuse, courageuse, facile d'entretien.

Choisis autant de looks que son Apparence : élégante, vintage, comme neuve, puissante, luxe, flashy, musclée, hors du commun, mignonne, artisanale, gladiateur de la route, criarde.

Choisis autant de points faibles que sa Faiblesse : pousrive, fragile, mal fichue, paresseuse, rigide, capricieuse, gourmande, pas fiable, bruyante, cancer des yeux.

CHÂSSIS	APPARENCE
PUISSANCE	FAIBLESSE
ARMURE	

MOTS-CLÉS
-----------

CHÂSSIS	APPARENCE
PUISSANCE	FAIBLESSE
ARMURE	

MOTS-CLÉS
-----------

## MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : un message ou une cargaison livrée ; un convoi protégé à travers un territoire hostile ; un mois de travail comme chauffeur personnel.

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe. Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

## LE PASSEUR

Quand la fin est arrivée, les infrastructures de l'Âge d'Or sont tombées en ruines. Les routes se sont fendues. Les voies de communication se sont rompues. Les villes, coupées du monde, ont explosé comme une fourmière mise à jour, puis ont brûlé, puis se sont écroulées.

Quelques-uns s'en souviennent encore : partout à l'horizon, les lumières vacillantes de la civilisation en flammes à faire pâlir les étoiles et la lune, des nuages noirs à masquer le soleil.

À la fin du monde l'horizon est sombre et aucune route ne mène à lui.

un livret de personnage pour

## APOCALYPSE WORLD

©2k+10 D. Vincent Baker

www.apocalypse-world.com

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### VÉHICULES & DÉGÂTS

Quand un véhicule subit...

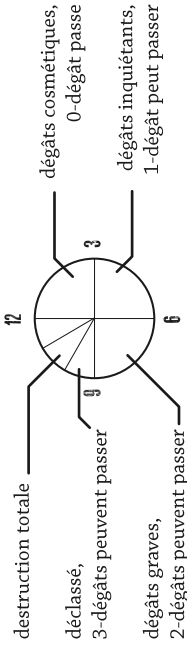
1-dégât : dégâts cosmétiques. Impacts de balles, bris de glace, fumée.  
0-dégât passe à travers et touche les passagers.

2-dégâts : dégâts inquiétants. Fuite de carburant, pneu crevé, ratés du moteur, problèmes avec la direction, les freins ou l'accélérateur. 1-dégât peut passer à travers et toucher les passagers.

3-dégâts : dégâts graves. Tout foire à gauche et à droite mais tu peux réparer sur le terrain. 2-dégâts peuvent passer à travers et touchent les passagers.

4-dégâts : déclassé. Plus rien ne marche, tu peux le réparer si tu arrives à le traîner au garage, ou tu peux récupérer quelques pièces dessus. 3-dégâts peuvent passer à travers et toucher les passagers.

5-dégâts et plus : destruction totale. Les dégâts sont infligés aux passagers au complet, et ils peuvent manger plus grave si le véhicule explose ou s'écrase.



Quant à savoir si les dégâts passent à travers ou non, ou touche simplement les passagers ou le pilote sans rien toucher d'autre, ça dépend de l'avis du MC sur les circonstances et le véhicule.



## CRÉER UN PASSEUR

Pour créer ton passeur, choisis ton nom, ton look, tes caractères, tes actions, ton matos, ta bagnole et de l'Hx.

### NOM

Lauren, Audrey, Farley, Sammy, Katherine, Marilyn, James, Bridget, Paul, Annette, Marlene, Frankie, Marlon, Kim, Erol ou Humphrey.

### LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.  
Fringes vintage, décontractées, de travail, en cuir ou m'as-tu-vu et déginguées.

Visage beau, à tomber, sévère, à l'ossature légère, usé, gueule cassée.

Regard calme, dur, triste, froid, pâle, yeux en amande.

Physique fin, rond, court, solide, grand ou fort.

### CARACS

- Un profil au choix :
- Cool=0 Dur=1 Sexy+1 Rusé+2 Zarb=0
  - Cool+1 Dur=0 Sexy=0 Rusé+2 Zarb=1
  - Cool=0 Dur+1 Sexy=1 Rusé+2 Zarb=1
  - Cool+1 Dur=2 Sexy=0 Rusé+2 Zarb=1

### ACTIONS

Tu peux faire toutes les actions de base et tu reçois **as du volant**. Choisis 1 action de passeur.

### HX

Tout le monde présente son personnage par son nom, son look et son matos. Attends ton tour.

Note les noms des personnages des autres joueurs.

Refaites un tour pour l'Hx et à ton tour, 1 option ou les 2 au choix :

- L'un d'entre eux a taillé la route avec toi pendant des jours. Annonce à ce joueur-là Hx+2.
- L'un d'entre eux t'a tiré un jour d'une situation merdique. Annonce à ce joueur-là Hx+2.

Annonce à tous les autres Hx+1. Tout le monde en sait un petit peu sur toi et tes voyages.

Pendant le tour des autres :

- Tu n'es vraiment pas du genre à t'attacher aux gens. Quelle que soit la valeur qu'on t'annonce, retire-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caractères, puis le MC en coche une autre.

## NOM

## LOOK

## CARACS - ACTIONS

<b>COOL</b>	<b>agir face au danger</b>	<input type="checkbox"/> cochée
<b>DUR</b>	<b>agresser ; prendre de force</b>	<input type="checkbox"/> cochée
<b>SEXY</b>	<b>séduire ou manipuler</b>	<input type="checkbox"/> cochée
<b>RUSÉ</b>	<b>faire le point ; cerner qq'un</b>	<input type="checkbox"/> cochée
<b>ZARB</b>	<b>ouvrir son cerveau</b>	<input type="checkbox"/> cochée

## DÉGÂTS

compteur

12	3
9	6

Stabilisé

Détruit : -1cool  
 Estropié : -1dur  
 Défiguré : -1sexy  
 Brisé : -1rusé

## -ACTIONS DU PASSEUR

### ● As du volant :

- ...ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu agis face au danger.
- ...ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu prends quelque chose par la force.
- ...ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu agresses quelqu'un.
- ...ajoute l'apparence de ta bagnole à ton jet quand tu séduis ou manipules quelqu'un.
- ...ajoute la puissance de ta bagnole à ton jet quand tu aides quelqu'un ou interfères avec lui.
- ...ajoute la faiblesse de ta bagnole au jet de ton adversaire quand on interfère avec toi.

○ **Excellent sous pression** : quand tu prends des risques, dés+rusé au lieu de dés+cool.

○ **Sentir l'orage** : quand tu ouvres ton cerveau au maëlström psychique, dés+rusé au lieu de dés+zarb.

○ **Casse-cou** : quand tu forces droit vers le danger sans assurer tes arrières, tu reçois +1armure. Si tu mènes un gang ou un convoi, il reçoit +1armure tout pareil.

○ **Collectionneur** : tu reçois 2 bagnoles de plus.

○ **J'ai laissé mon tank au garage** : tu reçois une bagnole de plus. Installe dessus des mitrailleuses (3-dégâts proche/loin zone salissant) ou des lance-grenades (4-dégâts proche zone salissant), et ajoute-lui +1armure.

## TA BAGNOLE

<b>CHASSIS</b>	<b>AUTRES ACTIONS</b>
<b>PUISSANCE</b>	<b>APPARENCE</b>
<b>ARMURE</b>	<b>FAIBLESSE</b>
<b>MOTS-CLÉS</b>	

## -JE RETIENS...

## MATOS & TROC

## -SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, dés+cool. Sur 10+, c'est cool, juste un coup comme ça. Sur 7-9, ajoute +1 à son Hx avec toi sur sa fiche, mais donne -1 à ton Hx avec lui, sur ta fiche. Sur un échec, faut que tu y ailles : prends -1 continu jusqu'à ce que tu lui prouves que c'était pas du sérieux ni rien.

## -PROGRESSION

expérience ○○○○ ➔ progression

- +1dur (max dur+2)
- +1sexy (max sexy+2)
- +1rusé (max rusé+2)
- +1zarb (max zarb+2)
- une nouvelle action de passeur
- une nouvelle action de passeur
- deux jobs (précise) et **travail au noir**
- un gang (précise) et **commandement**
- une action d'un autre livret
- une action d'un autre livret

— +1 à une carac (max. carac+3)  
— mettre son perso à la retraite  
— créer un 2ème perso à jouer  
— changer le type de son perso  
— avancer 3 actions de base  
— avancer les 4 autres actions de base

## DISCIPLES

De base, tu as une vingtaine de disciples, loyaux à ta cause mais pas fanatiques. Ils vivent leurs vies de leur côté, au sein de la population locale. (offrande+1 surplus : 1-troc besoin : désertion). Décris-les :

- ta secte  tes élèves
- ta famille  ta bande
- ton équipe  ta cour

Si tu voyages, décide s'ils viennent avec toi ou portent la bonne parole en restant chez eux.

2 avantages au choix :

- tes disciples te sont entièrement dévoués ;  
surplus : 1-troc et remplace besoin : désertion par besoin : affamé
- tes disciples ont une activité commerciale lucrative, +1offrande
- tes disciples, en groupe, forment une antenne psychique très efficace ;  
surplus : +auspice
- tes disciples sont pleins de joie et d'entrain, surplus : +débâuche
- tes disciples aiment réfléchir et discuter, surplus : +conseil
- tes disciples travaillent dur et ont les pieds sur terre, surplus : +1troc
- tes disciples sont motivés, enthousiastes et convaincants ;  
surplus : +croissance

Puis 2 problèmes au choix :

- tu as peu de disciples, moins d'une dizaine ; surplus : -1troc
- ce ne sont pas vraiment tes disciples, tu les subis plus qu'autre chose ;  
besoin : jugement au lieu de besoin : désertion
- tes disciples sont complètement dépendants de toi et ne font rien sans te demander ton avis, besoin : +désespoir
- tes disciples sont des gros camés, surplus : +stone
- tes disciples se foutent de la mode, des commodités et des conventions ;  
besoin : +maladie
- tes disciples se foutent de la loi, du calme, du bon sens et de la communauté ;  
surplus : +violence
- tes disciples sont pervers et décadents, besoin : +sauvagerie

## DISCIPLES

DESCRIPTION	SURPLUS	TROC
OFFRANDES	BESONS	

## MATOS & TROC

## JE RETIENS...

## LE PROPHÈTE

Ça devrait te sauter à la gueule : les dieux nous ont abandonnés à la fin du monde. Si ça se trouve, pendant l'Age d'Or, avec ses «une nation avec Dieu» et «en Dieu nous croyons», les dieux existaient vraiment. J'en sais foutre rien. Tout ce que je sais, c'est qu'à présent ils sont loin, très loin.

J'ai une théorie : ces tarés, ces prophètes ravagés du cerveau qui rassemblent les foules, quand ils évoquent les dieux, ce dont ils parlent vraiment c'est des restes de l'explosion psychique de haine et de désespoir qui a donné naissance à la fin du monde. Mon pote, c'est ça notre créateur.

un livret de personnage pour

## APOCALYPSE IN WORLD

©2k+10 D. Vincent Baker  
www.apocalypse-wor1d.com

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### AUSPICE

De base, personne ne reçoit d'auspice, mais les disciples d'un prophète ou l'atelier d'un machiniste peuvent y donner accès.

Quand tu **te sers de tes disciples ou de ton atelier pour obtenir un auspice**, lance dés+zarb. Sur un succès, tu peux au choix :

- passer à travers le maelström psychique et atteindre quelque chose ou quelqu'un qui y est lié
- isoler ou protéger quelque chose ou quelqu'un du maelström psychique
- isoler ou contenir un fragment du maelström psychique lui-même
- envoyer des informations dans le maelström psychique
- ouvrir une fenêtre sur le maelström psychique

De base, l'effet dure tant que tu le maintiens, il n'atteint le maelström que très superficiellement, il reste très restreint et il pollue l'environnement de par sa nature. Sur 10+ choisis 2 options, sur 7-9 choisis-en 1 seule parmi :

- l'effet reste (un petit temps) sans que tu doives le maintenir
- l'effet atteint le maelström plus profondément
- l'effet est plus étendu
- l'effet est stable, contenu et ne pollue pas

Sur un échec, quoi qu'il se passe de pourri, ton antenne va prendre.

### CONSEIL

De base, personne n'a accès aux conseils, mais les disciples d'un prophète peuvent lui en donner.

Quand tu **demandes un conseil à tes disciples**, demande à tes disciples ce qu'ils pensent être la meilleure chose à faire, et le MC te le dit. Si tu suis le conseil, prends +1 à tous les jets de dés que tu fais en le suivant. Si tu suis les conseils mais que malgré tout tu n'atteins pas ton objectif, coche une bulle d'expérience.

# LE PROPHÈTE



## CRÉER UN PROPHÈTE

Pour créer ton prophète, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, tes disciples et de ton Hx.

### NOM

Vision, Espoir, Poussière, Vérité, Ré-  
vélé, Tousjours, Perdu, Désir, Oblige,  
Brillant ou Tristesse.

### LOOK

Homme, femme, ambigu,  
transgressif ou dissimulé.

Guêtres ravagées, formelles,  
de récup, déviantes ou  
technologiques.

Visage innocent, sale, déterminé,  
ouvert, sévère ou ascétique.

### CARACS

Un profil au choix :

- Cool=0 Dur+1 Sexy+1 Rusé+1 Zarb+2
- Cool+1 Dur-1 Sexy+1 Rusé=0 Zarb+2
- Cool-1 Dur+1 Sexy=0 Rusé+1 Zarb+2
- Cool+1 Dur=0 Sexy+1 Rusé-1 Zarb+2

### ACTIONS

Tu peux faire toutes les actions de  
base. Tu reçois **offrandes**. Choisis  
ensuite 2 actions de gourou.

### HX

Tout le monde présente son per-  
sonnage par son nom, son look et  
son matos. Attends ton tour. Note  
le nom des personnages des autres  
joueurs. Refaites un tour pour l'Hx  
et à ton tour :

- Si un personnage est l'un de tes dis-  
ciples, annonce à son joueur Hx+2.
- Annonce à tous les autres Hx=0.

Pendant les tours des autres :

- Choisis un personnage dont tu as vu  
l'âme. Quelle que soit la valeur que  
le joueur t'annonce, ignore-la : note  
plutôt Hx+3 à côté du nom de son  
personnage.

Pour tous les autres, quelles que  
soient les valeurs qu'ils t'annoncent,  
ajoute-leur 1 et note-les à côté des  
noms de leurs personnages. Tu te  
fais vite une idée sur les gens et tu  
tombes souvent juste.

Pour finir, prends le personnage qui a  
la plus haute Hx sur ta feuille. Deman-  
de à son joueur de cocher une de tes  
caracs. Le MC coche une autre carac de  
son choix.

## NOM

## LOOK

## CARACS

<b>COOL</b>	<b>agir face au danger</b>	<input type="checkbox"/> cochée
<b>DUR</b>	<b>agresser ; prendre de force</b>	<input type="checkbox"/> cochée
<b>SEXY</b>	<b>séduire ou manipuler</b>	<input type="checkbox"/> cochée
<b>RUSÉ</b>	<b>faire le point ; cerner qq'un</b>	<input type="checkbox"/> cochée
<b>ZARB</b>	<b>ouvrir son cerveau</b>	<input type="checkbox"/> cochée

## DÉGÂTS

compteur

12	3
9	6

Stabilisé

Détruit : -1cool  
 Estropié : -1dur  
 Défiguré : -1sexy  
 Brisé : -1rusé

## PROGRESSION

expérience ○○○○ ⊕ progression

- +1cool (max cool+2)
- +1dur (max dur+2)
- +1rusé (max rusé+2)
- une nouvelle action de prophète
- une nouvelle action de prophète
- une nouvelle option pour tes disciples
- une nouvelle option pour tes disciples
- un domaine (précise) et **richesse**
- une action d'un autre livret
- une action d'un autre livret

- +1 à une carac (max. carac+3)
- mettre son perso à la retraite
- créer un 2ème perso à jouer
- changer le type de son perso
- avancer 3 actions de base
- avancer les 4 autres actions de base

## ACTIONS DU PROPHÈTE

● **Offrande** : les offrandes, les surplus et les besoins dépendent de tes disciples. Au début de la session, jette dés+offrande. Sur 10+, tes disciples ont du surplus. Sur 7-9, ils ont du surplus mais tu leur choisis 1-besoin. Sur un échec, ils sont dans le besoin. Si leur surplus comprend du troc, comme 1-troc ou 2-troc, c'est ta part.

○ **Frénésie** : quand ouvres ton cœur à la foule, jette dés+zarb. Sur un 10+ retiens 3. Sur 7-9 retiens 1. Dépense ce que tu as retenu, 1 pour 1, pour que la foule :

- t'amène une ou plusieurs persome(s) devant tout le monde
  - t'amène tout son bric-à-brac de valeur
  - se rassemble et combatte pour toi comme un gang (2-dégât 0-armure
  - taille appropriée)
  - se laisse aller dans une orgie de passion sans entrave : ça baise, ça se lamente, ça se frite, ça partage tout, ça fait la fête, comme tu veux
  - retourne calmement à son train-train
- Sur un échec, la foule se retourne contre toi.

○ **Charismatique** : quand tu manipules quelqu'un, dés+zarb au lieu de dés+sexy.

○ **Complètement fondu** : tu reçois +1zarb (zarb+3).

○ **Voir les âmes à nu** : quand tu aides quelqu'un ou interfères avec lui, dés+zarb au lieu de dés+Hx.

○ **Protection divine** : tes dieux te donnent 1-armure. Si tu portes une armure, utilise-la à sa place, ça ne s'ajoute pas.

## AUTRES ACTIONS

## MARCHANDAGE

Si tu factures tes services à un richard, 1-troc c'est le salaire de base pour : une prédiction claire qui se réalise ; un mois de travail comme augure et conseiller ; un mois de travail à conduire les cérémonies du cru.

1-troc couvre tes besoins pour un bon mois si tu n'as pas des goûts de luxe.

Dépense 1-troc et tu peux obtenir, dans la limite des stocks disponibles : n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; les consommables pour une réanimation chez un ange gardien ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre ; la réparation d'un matos high-tech par un machiniste ; un an d'impôts à un seigneur de guerre ; un mois d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; des pots-de-vin, frais et cadeaux divers pour obtenir une entrevue avec presque n'importe qui.

Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements particuliers. N'espère pas aller faire tes courses sur le domaine d'un taulier avec une poignée de verroterie en main et tomber sur du matos high-tech ou une vie de luxe éternel.

## SPECIAL

Si tu couches avec un autre person-  
nage, vous retenez chacun 1. Vous  
pouvez chacun le dépenser pour  
aider l'autre ou interférer avec lui, à  
distance et malgré tout ce qui vous  
sépare.

## LE TAULIER

C'est la fin du monde, finie la société, finis les gouvernements. Quand les tauliers régnaient des continents entiers, quand ils se faisaient la guerre d'un bout à l'autre du globe et pas seulement d'un coin à l'autre du tas de cendre, quand les armées comptaient des centaines de milliers d'hommes et qu'elles avaient des putain de bateaux pour mettre leurs avions dessus, c'était ça, l'Âge d'Or des légendes. De nos jours, n'importe qui avec un bloc de béton et une bande de chiens de guerre peut décider d'être le taulier. Qui va dire le contraire dans le coin ?

un livret de personnage pour

# APOCALYPSE WORLD

@2k+10 D. Vincent Baker  
www.apocalypse-world.com

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### ACTIONS DE MARCHANDAGE

Quand tu donnes **1-troc à quelqu'un avec une idée derrière la tête**, ça revient à manipuler quelqu'un et obtenir un 10+, le tout sans devoir jeter le moindre dé.

Quand **tu vas faire ton marché là où il y a de quoi**, que tu cherches quelque chose à acheter en particulier, et que t'es pas sûr que ça soit dispo, lance dés+vf. Sur 10+ en effet, tu mets la main dessus et tu peux l'acheter comme ça. Sur 7-9, le MC choisit 1 option dans la liste suivante :

- ça coûte 1-troc de plus que ce que tu croyais
- je peux te l'avoir mais faut que je te présente un gars qui connaît un gars
- c'est con, j'en avais un, mais je viens de le vendre à ce type, là, Rolfball ; si ça se trouve il voudra bien te le laisser
- désolé, j'ai pas ça, tu ne veux pas ça à la place ?

Quand tu **fais savoir que tu veux un truc et que tu arroses les gens pour que ça aille plus vite**, lance dés+troc dépensé (max 3-troc). Ça doit être un truc que tu peux avoir de cette façon. Sur un 10+ on finit par te le filer et tu ne dois rien à personne. Sur 7-9 on finit par te le filer, ou en tout cas un truc qui y ressemble. Sur un échec on finit par te le filer mais tu as une grosse dette envers quelqu'un.

### GANGS

Quand un personnage se sert de son gang pour faire une action agressive, c'est son gang qui inflige ou subit les dégâts, pas lui. Un gang inflige et subit des dégâts selon sa taille, son armure et ses armes, et celles du gang adverse.

#### Quand un gang subit...

- 1-dégât : quelques blessés, un ou deux gravement, pas de pertes.
- 2-dégâts : pas mal de blessés, plusieurs gravement, une perte ou deux.
- 3-dégâts : la plupart blessés, pas mal gravement, plusieurs pertes.
- 4-dégâts : la plupart blessés gravement, pas mal de pertes.
- 5-dégâts et plus : la plupart morts, quelques survivants.

## DOMAINE

- De base, ton domaine comprend :
- 75-150 âmes
  - pour les jobs, un mélange de chasse, de culture rudimentaire et de récup (surplus: 1-troc, besoin : affamé)
  - une enceinte faite de béton, de métal et d'armature de fortune. Ton gang chope +larmure quand il défend l'enceinte.
  - un arsenal de fortune, entre la récup et le fait-maison.
  - un gang d'une quarantaine de brutes (3-dégâts gang moyen indiscipliné 1-armure)

#### 4 avantages au choix :

- tes sujets sont nombreux, 200-300 âmes ; surplus: +1troc, besoin : +1maladie
- tes sujets sont peu nombreux, 50-60 âmes ; besoin : anxieux au lieu de besoin : affamé
- pour les jobs, ajoute du pillage très lucratif ; surplus: +1troc, besoin : +représailles
- pour les jobs, ajoute un impôt de protection ; surplus: +1troc, besoin : obligation
- pour les jobs, ajoute une usine ; surplus: +1troc, besoin : +oisif
- pour les jobs, ajoute un énorme marché connu à cents lieues ; surplus: +1troc, besoin : +oisif
- ton gang est gros au lieu de moyen, 60 brutes environ
- ton gang est discipliné, efface indiscipliné
- ton arsenal est fourni et sophistiqué, ton gang chope +1dégât
- ton enceinte est grande, profonde et imposante, faite de pierre et d'acier ; ton gang chope +2armure quand défend l'enceinte

#### Puis 2 problèmes au choix :

- tes sujets sont crasseux et malades, besoin : +maladie
- tes sujets sont fainéants et camés, besoin : +famine
- tes sujets sont décadents et pervers, surplus: -1troc, besoin : +sauvagerie
- ton domaine paie un impôt à un protecteur, surplus: -1troc, besoin : +représailles
- ton gang est petit au lieu de moyen, juste 10-20 brutes
- ton gang est une bande de sales hyènes, +sauvage
- ton arsenal c'est de la daube, ton gang chope -1dégât
- ton enceinte c'est des tentes, un bidonville et des planches de bois ; ton gang n'a aucune armure en plus quand il défend l'enceinte

## DOMAINE

POPULATION	SURPLUS	TROC
JOB	BESOIN	

## GANG

TAILLE	MOTS-CLÉS
DÉGÂTS	ARMURE

+1dégât vs. des gangs plus petits,  
-1dégât vs. des gangs plus gros, par différence de taille



# LE TAULIER

## CRÉER UN TAULIER

Pour créer ton taulier, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes manoeuvres, ton domaine et tes Hx.

### NOM

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Homme, femme, ambigu ou transgressif.

### LOOK

Fringues de luxe, m'as-tu-vu, Tonton, Parson, Barnum, Colonel ou décontractées ou militaires. Mère Supérieure.

### CARACS

Un profil au choix :

- Cool-1 Dur+2 Sexy+1 Rusé+1 Zarb=0
- Cool+1 Dur+2 Sexy+1 Rusé+1 Zarb-2
- Cool-2 Dur+2 Sexy=0 Rusé+2 Zarb=0
- Cool=0 Dur+2 Sexy+1 Rusé+1 Zarb+1

### ACTIONS

Tu peux faire toutes les actions de base. Tu reçois les deux actions de taulier.

### MATOS

En plus de ton domaine et de ton gang, précise ton style et tes fringues. Tu peux avoir, pour ton usage personnel et avec aval du MC, quelques armes ou matos non-spécialisés venant d'un autre livret de personnage.

### PROGRESSION

Dès que tu lances une carac cochée ou dès que ton Hx avec quelqu'un fait un tour complet, coche une bulle d'expérience. Quand tu coches la cinquième, progresse et efface les bulles.

Pendant les tours des autres, 1 ou les 2 options au choix :

- L'un d'entre eux est avec toi depuis le début. Quelle que soit la valeur que ce joueur t'annonce, ajoute-lui 1 et note-la à côté du nom de son personnage.
- L'un d'entre eux t'a trahi ou t'a volé une fois auparavant. Quelle que soit la valeur que ce joueur t'annonce, ignore-la ; note Hx+3 à côté du nom de son personnage.

Pour tous les autres, quelles que soient les valeurs qu'ils t'annoncent, note-les à côté des noms de leurs personnages.

Pour finir, prends le personnage qui a la plus haute Hx sur ta feuille. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

## NOM

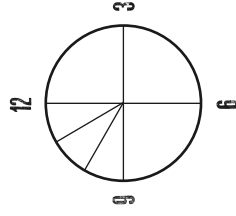
## LOOK

## CARACS

<b>COOL</b>	<b>agir face au danger</b>	<input type="radio"/> cochée
<b>DUR</b>	<b>agresser ; prendre de force</b>	<input type="radio"/> cochée
<b>SEXY</b>	<b>séduire ou manipuler</b>	<input type="radio"/> cochée
<b>RUSÉ</b>	<b>faire le point ; cerner qq'un</b>	<input type="radio"/> cochée
<b>ZARB</b>	<b>ouvrir son cerveau</b>	<input type="radio"/> cochée

## DÉGÂTS

compteur



- Stabilisé
- Détruit : -1cool
- Estropié : -1dur
- Défiguré : -1sexy
- Brisé : -1rusé

## ACTIONS DU TAULIER

**Commandement** : quand ton gang combat pour toi, jette dés+dur. Sur 10+, retiens 3. Sur 7-9, retiens 1. Pendant le combat, dépense ce que tu as retenu, 1 pour 1, pour que ton gang :

- lance une attaque frontale
- tienne bon face à une attaque frontale
- organise un repli stratégique
- fasse preuve de clémence envers les perdants
- combatte et meure jusqu'au dernier

Sur un échec ton gang se retourne contre toi ou essaie de t'abandonner aux mains de tes adversaires.

**Richesse** : si ton domaine est en sécurité et que tu l'as bien en main, au début de la session jette dés+dur. Sur 10+ tu gagnes ton surplus que tu peux dépenser pour les besoins de la session. Sur 7-9, tu as ton surplus mais tu choisis 1 besoin. Sur un échec, ou si ton domaine est compromis ou ta mainmise vacillante, ton domaine est dans le besoin. La nature exacte de ton surplus et de tes besoins dépend de ton domaine, voir au verso.

## MATOS

## AUTRES ACTIONS

## JE RETIENS...

## MARCHANDAGE

Ton domaine pourvoit à tes besoins quotidiens, donc tant que tu as la main mise dessus tu n'as pas besoin de te soucier de tout ça.

Quand tu files des cadeaux, voilà ce qui peut compter pour un cadeau valant 1-troc : l'hospitalité pour un mois, avec un endroit où vivre et des repas à la cantine ; une nuit de luxe en excellente compagnie ; n'importe quelle arme, quel matos ou quelle fringue ni précieux ni high-tech ; une semaine de protection rapprochée par une beauté fatale ou un chien de guerre à ton service ; la réparation d'un matos high-tech par ton machiniste favori ; un mois d'entretien pièces et main-d'œuvre pour un véhicule haute performance et qui sert souvent ; une demi-heure de ton attention la plus complète, en audience privée ; et bien sûr, du bric-à-brac valant 1-troc.

Dans les périodes d'abondance, le surplus de ton domaine est tout à toi et tu le dépenses comme tu le sens (pars du principe que la vie de tes citoyens est plus aisée aussi, toutes proportions gardées.) Tu peux estimer ce qui vaut 1-troc, avec la liste ci-dessus. Pour de la meilleure came, prépare-toi à faire des arrangements, très certainement en passant un traité avec un seigneur de guerre voisin.