

KIT D'ANGE GARDIEN

Ton kit d'ange gardien est plein de merdouilles : ciseaux, chiffons, rubans, aiguilles, colliers de serage, 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 dépensées. 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 bouffe 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 tripes 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 vétéran ou que n'importe qui d'autre se pointe ici avec un branle-cœur, 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 IN A 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 empirent 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 du personnage 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 tétrachiée de pièces détachées
- le mieux que tu puisses faire c'est une version merdique, faiblarde et bancale
- 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».



L'ANGE GARDIEN

CRÉER UN ANGE GARDIEN

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

NOM

Dou, Bon, Abe, Bouh, T, Kal, Bai, Char, Jav, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di ou Dez.
Doc, Core, Roulettes, Buzz, Key, Gaby, Biz, Bish, Phil, Inch, Pogne ou Suture.

LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif ou dissimulé.

Fringues de travail, confortables et de travail, récup et de travail.

Visage gentil, fort, usé, hagard, mi-gnon ou animé.

CARACS

Un profil au choix :

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

Refaites 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 caracs, puis le MC en coche une autre.

Regard vif, dur, attentionné, brillant, rieur ou clair.

Physique trapu, corpulent, sec, imposant, de grande bringue ou baraqué.

Tu reçois :

- un kit d'ange gardien
- une arme petite mais utile
- du bric-à-brac valant 1-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire valant 1-armure si tu le souhaites (précise).

Arme petite mais utile (1 au choix) :

- revolver (2-dégâts proche recharge bruyant)
- automatique (2-dégâts proche bruyant)
- grosse lame (2-dégâts contact)
- canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)
- taser (assommant contact recharge)

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.

NOM

LOOK

CARACS

agir face au danger

COOL cochée

agresser ; prendre de force

DUR cochée

séduire ou manipuler

SEXY cochée

faire le point ; cerner qq'un

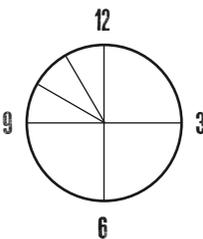
RUSÉ cochée

ouvrir son cerveau

ZARB cochée

DÉGÂTS

compteur



Stabilisé

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

HX

aider ou interférer

SPÉCIAL

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)
- ___ +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

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...

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/renversé)
- 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 chope au mauvais moment)
- payer ses dettes (tu t'en tires/tu dois payer la note)
- vengeance (tu malmènes quelqu'un/tu te fais humilié)
- 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 quelles fringues 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.

ÉQUIPE/CONTACTS

Ton équipe ou tes contacts peuvent être tous des personnages d'autres joueurs, tous des personnages du MC, ou un mélange des deux. Si tu emploies des personnages du MC, définis-les dans les grandes lignes avec son aide : des noms (Valjean, Jaim, Pé et Crâmé par exemple) et une description en deux mots. Ils doivent savoir ce qu'ils font et servir à quelque chose dans les jobs que tu as choisis.

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.

un livret de personnage pour

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

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+viv. 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, Dolarhyde, Jésus, Bendrix, Proust, Steed ou Neron.
Amalia, Katinka, Dagny, Fox, Christine, Clover, Olympias, Illeana, Franky, Sway, Acid Burn ou Cash.

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.
Fringues décontractées, de travail, vintage, distinctives ou de récup.

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.

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

Regard calculateur, chaleureux, aiguisé, prudent, froid ou fatigué.

Physique musculeux, filiforme, rondet, énergique ou robuste.

Tu reçois :

- un automatique (2-dégâts proche bruyant) ou une arme distinctive (arrange-toi avec le MC)
- du bric-à-brac valant 1-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire qui vaut 1-armure si tu veux (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.

NOM

LOOK

CARACS ACTIONS

COOL agir face au danger

cochée

DUR agresser ; prendre de force

cochée

SEXY séduire ou manipuler

cochée

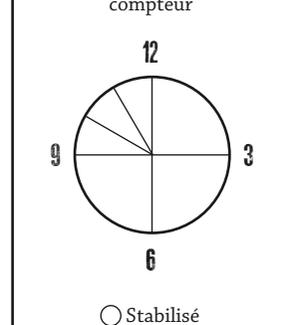
RUSÉ faire le point ; cerner qq'un

cochée

ZARB ouvrir son cerveau

cochée

DÉGÂTS



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

HX

aider ou interférer

SPECIAL

Si tu couches avec un autre personnage, tu reçois une nouvelle obligation : « rendre [nom] heureux » (tu le rends heureux / tu as tout fait foirer).

Si tu couches plusieurs fois avec la même personne, tu ne reçois pas le job une seconde fois.

PROGRESSION

- expérience ○○○○ ➤ progression
- __ +1cool (max cool+3)
 - __ +1dur (max dur+2)
 - __ +1rusé (max rusé+2)
 - __ une nouvelle action d'arrangeur
 - __ une nouvelle action d'arrangeur
 - __ un job et tu peux changer ton équipe
 - __ un job et tu peux changer ton équipe
 - __ laisse tomber ou résout une obligation
 - __ 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'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 bénéf. Sur un échec, catastrophe pour tous. Les jobs dont tu ne t'occupes pas ne font ni bénéf, 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 les 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 interfères 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.

MATOS & TROC

AUTRES ACTIONS

JE RETIENS...

ARMES SUR MESURE

FLINGUES SUR MESURE

Base (1 au choix) :

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

Options (2 au choix) :

- ouvragé (+précieux)
- antiquité (+précieux)
- 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

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

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 IN A 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 :

- 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 passe 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.

Quand tu **infliges des dégâts à 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.



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.

Raksha, Jupon, Brise, Mousson, La-Forge, Bestial, Baaba, Mélodie, Mar, Tavi, Absinthe ou Miel.

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.

Refaites 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.

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.

Fringues 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.

Tu reçois :

- 2 armes sur mesure
- du bric-à-brac valant 2-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire qui vaut 1-armure ou une armure qui vaut 2-armure (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.

NOM

LOOK

CARACS

agir face au danger

COOL cochée

agresser ; prendre de force

DUR cochée

séduire ou manipuler

SEXY cochée

faire le point ; cerner qq'un

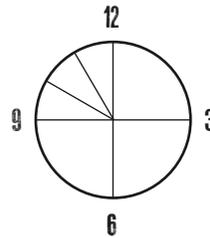
RUSÉ cochée

ouvrir son cerveau

ZARB cochée

DÉGÂTS

compteur



Stabilisé

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

HX

aider ou interférer

SPECIAL

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

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

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 flanche 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 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...

GANG

Par défaut, ton gang compte à peu près 15 bâtards enragés, 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 bâtards enragés : 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

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

ARMURE

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

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

RÈGLES ADDITIONNELLES

SE SERVIR DE SON GANG COMME D'UNE ARME

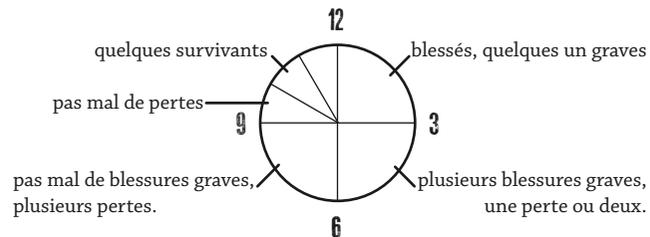
Quand un personnage se sert de son gang pour faire une action agressive, c'est son gang qui inflige ou subit les dégâts, pas lui. Un gang inflige et subit des dégâts selon sa taille, son armure et ses armes, et celles du gang adverse.

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 est 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 bécane, 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, Marteau, Piquette, Paire d'as, Minus, Câble, Blues.

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

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

CARACS

Un profil au choix :

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

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.

Visage buriné, solide, sévère, tendu, défoncé.

Regard étroit, brûlé, calculateur, fatigué, aimable.

Physique tassé, longiligne, nouveaux, solide, gras.

MATOS

En plus de ta bécane et de ton gang, précise ton style et tes fringues qui te donnent 1-armure ou 2-armure, au choix.

- Tu reçois aussi deux armes efficaces :
- magnum (3-dégâts proche recharge bruyant)
 - pistolet mitrailleur (2-dégâts proche zone bruyant)
 - canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)
 - barre à mine (2-dégâts contact salissant)
 - machette (3-dégâts contact salissant)

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.

NOM

LOOK

CARACS

COOL agir face au danger

cochée

DUR agresser ; prendre de force

cochée

SEXY séduire ou manipuler

cochée

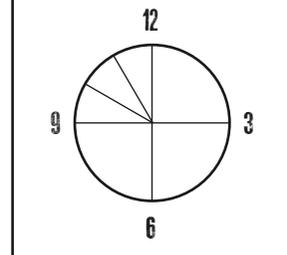
RUSÉ faire le point ; cerner qq'un

cochée

ZARB ouvrir son cerveau

cochée

DÉGÂTS



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

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.

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

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

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 +1dégât.

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)

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 marionnettes 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.

un livret de personnage pour
APOCALYPSE IN WORLD
©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)

Déviants :

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)

Débauchés (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)



CRÉER UN CÉPHALE

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

NOM

Dupont, Durant, Jeanfils, Dubuisson, Lajoie, Dupuis ou Croquemitaine. Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle ou Cybelle.

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. Quelle que soit la valeur qu'il t'annonce, 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 caracs, puis le MC en coche une autre.

Visage marqué, lisse, pâle, osseux, mou et moite ou adorable.

Regard doux, mort, profond, attentionné, pâle, détruit ou larmoyant.

Physique anguleux, doux, fin, estropié ou gras.

Physique anguleux, doux, fin, brisé ou gras.

MATOS

Tu reçois :

- 1 petite arme fantaisie
- 2 matos de céphale
- du bric-à-brac valant 5-troc
- des fringues qui collent à ton look, y compris un accessoire qui vaut 1-armure si tu veux (précise)

Petites armes fantaisie :

- 9mm avec silencieux (2-dégâts proche high-tech)
- dague ouvragée (2-dégâts contact précieux)
- lames dissimulées (2-dégâts contact illimité)
- scalpels (3-dégâts intime high-tech)
- flingue antique (2-dégâts proche recharge bruyant précieux)

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.

NOM

LOOK

CARACS ACTIONS

COOL agir face au danger

cochée

DUR agresser ; prendre de force

cochée

SEXY séduire ou manipuler

cochée

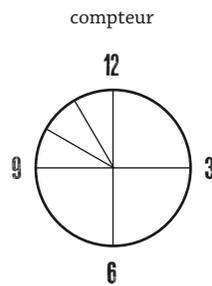
RUSÉ faire le point ; cerner qq'un

cochée

ZARB ouvrir son cerveau

cochée

DÉGÂTS compteur



Stabilisé

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

HX

aider ou interférer

SPECIAL

Si tu couches avec un autre personnage, tu lui fais automatiquement une **sonde cérébrale en profondeur**, 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)
- __ +1dur (max dur+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

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 profondeur** : 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'es pas obligé d'interagir avec elle. Si ta victime te tient tête, ton esprit compte comme une arme (1-dégât perforant proche bruyant-facultatif).

○ **Marionnettiste 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

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 : un 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 IN WORLD

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

RÈGLES ADDITIONNELLES

ACTION PÉRIPHÉRIQUE

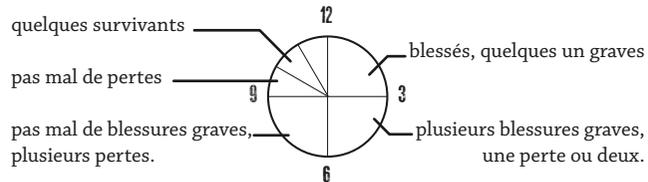
Quand tu **infliges des dégâts à un personnage d'un autre joueur**, l'autre personnage gagne +1Hx avec toi sur sa fiche pour chaque segment de dégât qu'il se mange. Si ça l'amène à Hx+4, il ramène son Hx avec toi à +1 et il coche une bulle d'expérience dans la foulée.

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

GANGS, VÉHICULES & DÉGÂTS

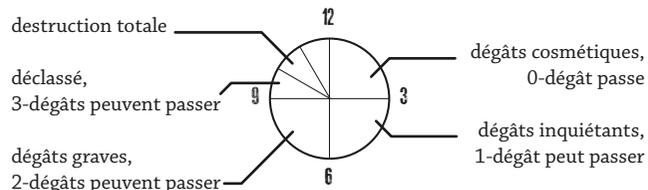
Quand un gang subit...

- 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 : inquiétant. 1-dégât peut passer à travers et toucher les passagers.
- 3-dégâts : grave. 2-dégâts peuvent passer à travers et touchent 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. Rex, Fido, Boxer, Dobermann, Trey, Tueur, Butch, Fifi, Fluffy, Duke, Wolf, Rover, Max ou Buddy.

CARACS

Un profil au choix :

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

ACTIONS

Tu peux faire toutes les actions de base. Choisis 3 actions de chien de guerre.

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, 2 ou les 3 options au choix :

- L'un d'entre eux a combattu fidèlement à tes côtés. Annonce à ce joueur Hx+2.
 - L'un d'entre eux t'a laissé pisser le sang par terre sans rien faire. Annonce à ce joueur Hx-2.
 - Choisis celui qui te semble le plus mignon. Annonce à ce joueur Hx+2
- Annonce à tous les autres Hx=0

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.

LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif 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, porcine 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.

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**

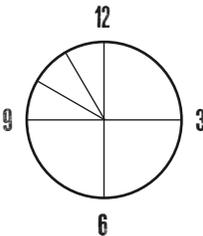
cochée

ZARB **ouvrir son cerveau**

cochée

DÉGÂTS

compteur



Stabilisé

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

HX

aider ou interférer

SPÉCIAL

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.

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

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

MATOS DE L'ENVOÛTEUR

Armes stylées (1 au choix) :

- flingue dans la manche (2-dégâts proche recharge bruyant)
- dague ouvragée (2-dégâts contact précieux)
- couteaux dissimulés (2-dégâts contact inépuisable)
- 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 IN 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+vif. 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 envoûteur, choisis ton nom, ton look, tes caracs, tes actions, ton matos et tes Hx.

NOM

Octobre, Venus, Mercure, Dune, Pé-nombre, Héron, Mirabelle, Orchidée, Tempête, Crépuscule, Lame, Minuit, Parure, Gel, Pelouse, 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

Un profil au choix :

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

ACTIONS

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

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, 2 ou les 3 options au choix :

- L'un d'entre eux est ton ami. Annonce Hx+2 à son joueur.
- L'un d'entre eux est ton amant. Annonce Hx+1 à son joueur.
- L'un d'entre eux est amoureux de toi. Annonce Hx-1 à son joueur.
- Annonce Hx=0 à tous les autres.

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.

Visage frappant, doux, étrange, mignon ou superbe.

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

Mains fortes, expressives, vives, épaisses ou assurées.

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

MATOS

Tu reçois :

- 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.

NOM

LOOK

CARACS ACTIONS

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

DÉGÂTS

compteur

Stabilisé

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

HX

aider ou interférer

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'envoûteur
- ___ une nouvelle action d'envoûteur
- ___ 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 :

- *distrain* 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
- une chambre noire
- une serre hydroponique
- des assistants qualifiés (Carna, Thuy et Pamming, par exemple)
- une casse pleine de pièces détachées
- un camion ou un van
- des merdouilles électroniques
- de quoi fabriquer des pièces de rechange
- du matériel radio
- un terrain d'essai
- une relique de l'Âge d'Or passé
- 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 tétrachiée de pièces détachées*
- *le mieux que tu puisses faire c'est une version merdique, faiblarde et bancale*
- *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 qui 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 WORLD

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



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.
Leone, Burdick, Olivier, Goldman, Whiting, Fauci, Hossfield, Lemma, Morrell, Ozair, Robinson, Lemieux, Whitmont, Cullen ou Spector.

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 matos. 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.

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

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

Visage quelconque, mignon, ouvert ou expressif.

Regard pincé, calme, dansant, nerveux ou appréciateur.

Physique gras, maigrelet, voûté, sché, courtaud ou bizarre.

MATOS

Décris tes fringues. Tu as également du bric-à-brac valant 3-troc, et une poignée de trucs, d'armes ou d'armures facilement trouvables, toute à toi.

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.

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

HX

aider ou interférer

SPECIAL

Si tu couches avec un autre personnage, il te parle comme si c'était un objet et que tu avais tiré un 10+, que tu aies pris **les choses me parlent** ou pas. L'autre joueur et le MC vont répondre à tes questions en se partageant le boulot.

À part dans ce cas-là, cette action ne marche pas avec les gens, jamais, seulement avec les choses.

PROGRESSION

expérience ○○○○ ➤ progression

- ___ +1cool (max cool+2)
- ___ +1dur (max dur+2)
- ___ +1rusé (max rusé+2)
- ___ une nouvelle action de machiniste
- ___ une nouvelle action de machiniste
- ___ 2 jobs (précise) et **travail au noir**
- ___ un gang (précise) pour assurer la sécurité et **commandement**
- ___ ajoute une unité de soins intensifs à ton atelier pour bosser sur des gens
- ___ 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 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 s'est servi de cet objet en dernier avant moi ?
- qui a fabriqué ça ?
- si quelqu'un a eu des émotions fortes près de cet objet, lesquelles ?
- quels mots a-t-on prononcés récemment près de cet objet ?
- qu'est-ce qu'on a fait à, ou avec cet objet récemment ?
- qu'est-ce qui cloche dans cet objet et comment je 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

- 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, crieur.

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

BAGNOLE N°2

CHÂSSIS	
PUISSANCE	APPARENCE
ARMURE	FAIBLESSE

MOTS-CLÉS

BAGNOLE N°3

CHÂSSIS	
PUISSANCE	APPARENCE
ARMURE	FAIBLESSE

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 IN WORLD

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

RÈGLES ADDITIONNELLES

VÉHICULES & DÉGÂTS

Quand un véhicule subit...

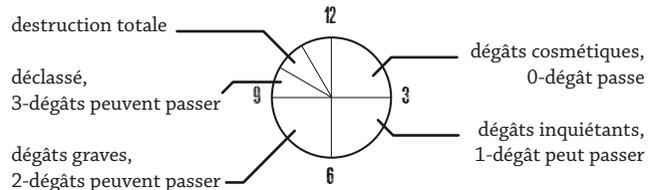
1-dégât : dégâts cosmétiques. Impacts de balles, bris de glace, fumée. 0-dégât passe à travers et touche les passagers.

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 caracs, 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.

Phoenix, Mustang, Mercedes, Katkat, Escort, Cobra, Spitfire, Corsa, Grand Cherokee, Jag ou Béhème.

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 caracs, puis le MC en coche une autre.

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

Fringues vintage, décontractées, de travail, en cuir ou m'as-tu-vu et déglinguées.

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.

MATOS

Tu reçois :

- 1 arme pratique
- du bric-à-brac valant 2-troc
- des fringues qui collent à ton look (précise)

Arme pratique (1 au choix) :

- revolver (2-dégâts proche recharge bruyant)
- automatique (2-dégâts proche recharge bruyant)
- grosse lame (2-dégâts contact)
- canon scié (3-dégâts proche recharge salissant)
- machette (3-dégâts contact salissant)
- magnum (3-dégâts proche recharge bruyant)

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.

NOM

LOOK

CARACS

COOL
agir face au danger

cochée

DUR
agresser ; prendre de force

cochée

SEXY
séduire ou manipuler

cochée

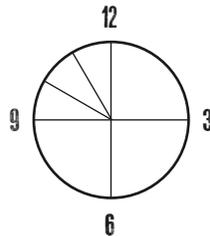
RUSÉ
faire le point ; cerner qq'un

cochée

ZARB
ouvrir son cerveau

cochée

DÉGÂTS
compteur



Stabilisé

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

HX

aider ou interférer

SPECIAL

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

ACTIONS DU PASSEUR

● **As du volant** : quand tu tiens le 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 maelström psychique, dés+rusé au lieu de dés+zarb.

○ **Casse-cou** : quand tu fonces 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

CHÂSSIS

PUISSANCE APPARENCE

ARMURE FAIBLESSE

MOTS-CLÉS

AUTRES ACTIONS

JE RETIENS...

MATOS & TROC

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 ton équipe
 ta famille ta bande 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 : +débauche
 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	BESOINS	

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'Âge 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 THE WORLD
©2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

RÈGLES ADDITIONNELLES

AUSPICE

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

Quand tu **te sers de tes disciples ou de ton atelier pour obtenir un auspice**, dés+zarb. Sur un succès, 1 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, n'atteint le maelström que très superficiellement, reste très restreint et pollue l'environnement de par sa nature. Sur 10+ choisis 2, sur 7-9 choisis 1 :

- 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.



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-velé, Toujours, Perdu, Désir, Oblige, Brillant ou Tristesse.

LOOK

Homme, femme, ambigu, transgressif ou dissimulé.

Cheval, Lapin, Truite, Chat, Araignée, Serpent, Chauve-Souris, Lézard, Chacal, Corbeau ou Alouette.

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 personnage 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 disciples, 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. Demande à son joueur de cocher une de tes caracs. Le MC coche une autre carac de son choix.

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

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

Regard fascinant, perdu, magnanime, suspicieux, clair ou brûlant.

Physique osseux, maigrelet, doux, entretenu, gracieux ou gras.

MATOS

En plus de tes disciples, précise tes vêtements d'après ton look. Tu as du bric-à-brac valant 2-troc mais pas de matos à proprement parler.

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.

NOM

LOOK

CARACS

agir face au danger

COOL cochée

agresser ; prendre de force

DUR cochée

séduire ou manipuler

SEXY cochée

faire le point ; cerner qq'un

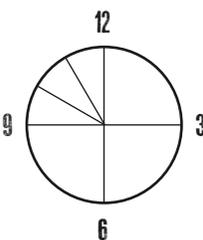
RUSÉ cochée

ouvrir son cerveau

ZARB cochée

DÉGÂTS

compteur



Stabilisé

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

HX

aider ou interférer

SPECIAL

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

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 personne(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.

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 +1armure 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
JOBS	BESOINS	

GANG

TAILLE	MOTS-CLÉS
DEGÂTS	ARMURE

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

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 IN A 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+vif. 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.



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, Trinh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin ou Jackson.

Madame, Barbecue, Mère-grand, Tonton, Parson, Barnum, Colonel ou Mère Supérieure.

LOOK

Homme, femme, ambigu ou transgressif.

Fringues de luxe, m'as-tu-vu, déviantes, décontractées ou militaires.

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.

HX

Tout le monde présente son personnage 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 :

- Décide si tu es de nature généreuse aux niveaux confiance et ressources, ou plutôt réservé. Dans le premier cas, annonce à tout le monde Hx+1. Sinon, annonce à tout le monde Hx=0.

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.

Poru 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.

Visage fort, sévère, cruel, doux, aristocratique ou à tomber.

Regard froid, autoritaire, langoureux, affûté, magnanime ou généreux.

Physique massif, doux, sec, gras, grand ou sensuel.

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.

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.

NOM

LOOK

CARACS

agir face au danger

COOL cochée

agresser ; prendre de force

DUR cochée

séduire ou manipuler

SEXY cochée

faire le point ; cerner qq'un

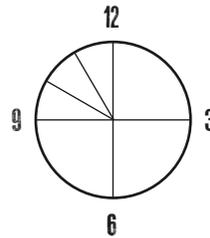
RUSÉ cochée

ouvrir son cerveau

ZARB cochée

DÉGÂTS

compteur



Stabilisé

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

HX

aider ou interférer

SPÉCIAL

Si tu couches avec un autre personnage, tu peux lui filer un cadeau valant 1-troc, sans que ça te coûte le moindre centime.

PROGRESSION

expérience ○○○○ ➤ progression

- ___ +1dur (max dur+3)
- ___ +1zarb (max zarb+2)
- ___ +1cool (max cool+2)
- ___ +1sexy (max sexy+2)
- ___ +1rusé (max rusé+2)
- ___ une nouvelle option de domaine
- ___ une nouvelle option de domaine
- ___ efface une option de domaine
- ___ 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 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
- tiens 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 précieuse 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.

■ ACTIONS PÉRIPHÉRIQUES

ACTIONS DE MARCHANDAGE

De base, tous les personnages peuvent faire des actions de marchandage, mais le MC peut décider de les limiter.

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+vif. 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.

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.

LES ACTIONS

À la fin du monde, mon pote, on est ce qu'on fait.

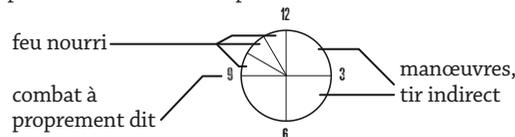
un livret de personnage pour

APOCALYPSE IN A WORLD

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

■ ACTIONS OPTIONNELLES DE BATAILLE

De base, on ne se sert ni des actions optionnelles de bataille ni du compteur de bataille. Le MC peut décider de s'en servir.



Tir indirect signifie 0- ou 1-dégât (des ricochets qui touchent, des balles qui traversent des murs, des balles qui viennent de trop loin pour faire vraiment mal). Feu nourri signifie que les adversaires font vraiment mal, autant que les armes qu'ils utilisent et la taille du gang, comme d'habitude.

Quand tu **couvres quelqu'un**, lances dés+cool. Sur 10+ tu le protèges du feu nourri, même passé 9:00. Sur 7-9 sa position ou sa trajectoire est intenable et il doit réagir en conséquence. Sur un échec, il subit immédiatement un feu nourri (si on est avant 9:00, on est maintenant à 9:00).

Quand tu **tiens une position ou une trajectoire intenable**, lance dés+dur. Sur 10+ tu tiens bon et tu ne subis que du tir indirect pendant les trois prochaines passes même passé 9:00. Sur 7-9 tu tiens bon et tu ne subis que du tir indirect pendant la prochaine passe. D'une façon ou d'une autre, tu peux laisser tomber avant que le temps soit écoulé et éviter le feu nourri. Sur un échec, tu laisses tomber tout de suite ou tu subis un feu nourri de suite (et si on est avant 9:00, on est maintenant à 9:00).

Quand tu **couvres tes fesses**, lance dés+vif. Sur un succès, tu as plus ou moins la paix jusqu'à la fin de la bataille. Sur 10+ tu ne te fais pas tirer dessus. Sur 7-9 tu ne subis que des tirs indirects. Sur un échec, tu dois te casser de ta planque là maintenant ou subir un feu nourri.

Quand tu **suiv le mouvement de quelqu'un d'autre**, lance dés+Hx. Si c'est un personnage du MC, dés+vif. Sur 10+ le MC te choisit une option ci-dessous, celle qui colle le mieux à la situation :

- tu infliges +1dégât
- tu domines la position de quelqu'un
- tu sécurises une position ou une course intenable
- tu évites de prendre le moindre coup
- tu crées une ouverture et tu fonces pour y arriver

Sur 7-9, tu te crées une ouverture mais tu n'y es pas encore. Le MC te dira ce que c'est et quand t'y arrives. Sur un échec, le MC choisit une option qui colle bien pour un de ses personnages.



■ ACTIONS DE BASE

AGIR FACE AU DANGER

Quand tu **cherches à accomplir quelque chose malgré un danger imminent** ou que tu baisses la tête pour éviter les emmerdes, lance dés+cool. Sur 10+, tu y arrives. Sur 7-9 tu cafouilles, tu hésites ou tu lambines : le MC va te proposer une issue foireuse, un choix difficile ou un prix à payer.

AGRESSER QUELQU'UN

Quand tu **agresses ou menaces physiquement quelqu'un** lance dés+dur. Sur 10+ il doit choisir : soit de te tenir tête et subir tes coups, soit de plier et faire ce que tu demandes. Sur 7-9, il peut choisir 1 option à la place :

- *foutre le camp sans traîner et se mettre à couvert*
- *te filer quelque chose qu'il croit que tu veux*
- *faire marche arrière gentiment les mains en l'air*
- *te dire ce que tu veux savoir (ou ce que tu veux entendre)*

PRENDRE PAR LA FORCE

Quand tu **tentes de prendre quelque chose par la force** ou de protéger ce qui t'appartient, lance dés+dur. Sur un succès, choisis tes options. Sur 10+ tu en choisis 3, sur 7-9 tu en choisis 2.

- *tu l'obtiens pour de bon*
- *tu encaisses peu de dégâts*
- *tu infliges plein de dégâts*
- *tu impressionnes, effrayes ou désarçonne ton ennemi.*

SÉDUIRE OU MANIPULER

Quand tu **essaies de séduire ou manipuler quelqu'un**, dis-lui ce que tu veux et lance dés+sexy.

Sur un PNJ : sur un succès, il te demande de promettre quelque chose d'abord, et il le fait ensuite. Sur 10+ c'est à toi de voir si tu tiens ta promesse plus tard. Sur 7-9 il veut d'abord avoir une preuve concrète, là tout de suite, que tu vas tenir ta parole.

Sur un PJ : sur 10+ choisis les 2 options, sur 7-9 choisis en 1 :

- *s'il le fait, il coche une bulle d'expérience*
- *s'il refuse, il agit face au danger*
- *Mais c'est le joueur qui décide s'il le fait ou non.*

■ ACTIONS DE BASE

FAIRE LE POINT

Quand tu **fais le point sur une situation tendue** ou que tu évalues tes options, lance dés+rusé. Sur un succès, tu peux poser des questions au MC. Si tu agis en prenant la réponse du MC en considération, tu reçois +1 au prochain jet. Sur 10+, tu peux poser 3 questions. Sur 7-9, 1 seule :

- *quelle est ma meilleure échappatoire / entrée / manière de le contourner ?*
- *quel adversaire me semble le moins dangereux ?*
- *quel adversaire est mon plus gros problème ?*
- *à quoi devrais-je faire attention ?*
- *où se trouve réellement mon adversaire ?*
- *qui a l'avantage ici ?*

CERNER QUELQU'UN

Quand tu **essaies de cerner quelqu'un lors d'une situation tendue**, lance dés+rusé. Pendant que tu discutes avec lui, tu peux lui poser 3 questions (sur 10+) ou 1 seule (sur 7-9) :

- *est-ce que ton personnage dit la vérité ?*
- *qu'est-ce que ton personnage ressent vraiment ?*
- *qu'est-ce que ton personnage a l'intention de faire ?*
- *qu'est-ce que ton personnage espère que je fasse ?*
- *comment est-ce que je peux convaincre ton personnage de __ ?*

OUVRIR SON CERVEAU

Quand tu **ouvres ton cerveau au maelström psychique**, dés+zarb. Sur un succès, le MC t'annonce quelque chose de nouveau et d'intéressant sur la situation telle qu'elle est, et va peut-être te poser une question ou deux : réponds-y. Sur 10+ le MC te donne des détails précis. Sur 7-9 le MC te donne juste une impression. Si tu sais déjà tout ce qu'il y a à savoir, le MC te le dira.

AIDER OU INTERFÉRER

Quand tu **aides ou interfères avec quelqu'un qui fait un jet de dés**, lance dés+Hx que tu as avec lui sur ta fiche. Sur une réussite, il prend +1 (aide) ou -2 (interférence) là tout de suite. Sur 7-9, tu t'exposes toi-même au danger, aux ennuis, à une revanche ou à un prix à payer.

FIN DE PARTIE

A la fin de chaque partie, choisis un personnage qui en sait plus sur toi qu'avant. S'il y en a plusieurs, choisis librement parmi eux. Dis à ce joueur d'ajouter +1 à son Hx avec toi sur sa fiche. Si ça l'amène à +4, il remet son Hx avec toi à +1 (et coche une bulle d'expérience dans la foulée).

■ ACTIONS PÉRIPHÉRIQUES

ACTIONS DE DÉGÂTS & DE SOIN

De base, on utilise toujours les actions de dégâts et de soin mais le MC peut décider de s'en passer au coup par coup.

Cette action est un peu bizarre dans le sens où une réussite, c'est mauvais pour le joueur et un échec, c'est bon pour lui :

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.

Quand tu **soignes les blessures du personnage d'un autre joueur**, tu gagnes +1Hx avec lui 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.

Quand tu blesses les gens, ils savent de quoi tu es capable. Quand tu soignes quelqu'un, tu en apprends long sur lui.

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-leur 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.

■ ACTIONS PÉRIPHÉRIQUES

ACTIONS DE MARCHANDAGE

De base, tous les personnages peuvent faire des actions de marchandage, mais le MC peut décider de les limiter.

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+vif. 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.

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.

LES ACTIONS

À la fin du monde, mon pote, on est ce qu'on fait.

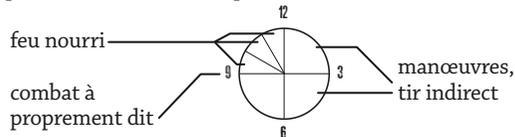
un livret de personnage pour

APOCALYPSE IN A WORLD

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

■ ACTIONS OPTIONNELLES DE BATAILLE

De base, on ne se sert ni des actions optionnelles de bataille ni du compteur de bataille. Le MC peut décider de s'en servir.



Tir indirect signifie 0- ou 1-dégât (des ricochets qui touchent, des balles qui traversent des murs, des balles qui viennent de trop loin pour faire vraiment mal). Feu nourri signifie que les adversaires font vraiment mal, autant que les armes qu'ils utilisent et la taille du gang, comme d'habitude.

Quand tu **couvres quelqu'un**, lances dés+cool. Sur 10+ tu le protèges du feu nourri, même passé 9:00. Sur 7-9 sa position ou sa trajectoire est intenable et il doit réagir en conséquence. Sur un échec, il subit immédiatement un feu nourri (si on est avant 9:00, on est maintenant à 9:00).

Quand tu **tiens une position ou une trajectoire intenable**, lance dés+dur. Sur 10+ tu tiens bon et tu ne subis que du tir indirect pendant les trois prochaines passes même passé 9:00. Sur 7-9 tu tiens bon et tu ne subis que du tir indirect pendant la prochaine passe. D'une façon ou d'une autre, tu peux laisser tomber avant que le temps soit écoulé et éviter le feu nourri. Sur un échec, tu laisses tomber tout de suite ou tu subis un feu nourri de suite (et si on est avant 9:00, on est maintenant à 9:00).

Quand tu **couvres tes fesses**, lance dés+vif. Sur un succès, tu as plus ou moins la paix jusqu'à la fin de la bataille. Sur 10+ tu ne te fais pas tirer dessus. Sur 7-9 tu ne subis que des tirs indirects. Sur un échec, tu dois te casser de ta planque là maintenant ou subir un feu nourri.

Quand tu **suiv le mouvement de quelqu'un d'autre**, lance dés+Hx. Si c'est un personnage du MC, dés+vif. Sur 10+ le MC te choisit une option ci-dessous, celle qui colle le mieux à la situation :

- tu infliges +1dégât
- tu domines la position de quelqu'un
- tu sécurises une position ou une course intenable
- tu évites de prendre le moindre coup
- tu crées une ouverture et tu fonces pour y arriver

Sur 7-9, tu te crées une ouverture mais tu n'y es pas encore. Le MC te dira ce que c'est et quand t'y arrives. Sur un échec, le MC choisit une option qui colle bien pour un de ses personnages.



■ ACTIONS DE BASE

AGIR FACE AU DANGER

Quand tu **cherches à accomplir quelque chose malgré un danger imminent** ou que tu baisses la tête pour éviter les emmerdes, lance dés+cool. Sur 10+, tu y arrives. Sur 7-9 tu cafouilles, tu hésites ou tu lambines : le MC va te proposer une issue foireuse, un choix difficile ou un prix à payer.

AGRESSER QUELQU'UN

Quand tu **agresses ou menaces physiquement quelqu'un** lance dés+dur. Sur 10+ il doit choisir : soit de te tenir tête et subir tes coups, soit de plier et faire ce que tu demandes. Sur 7-9, il peut choisir 1 option à la place :

- *foutre le camp sans traîner et se mettre à couvert*
- *te filer quelque chose qu'il croit que tu veux*
- *faire marche arrière gentiment les mains en l'air*
- *te dire ce que tu veux savoir (ou ce que tu veux entendre)*

PRENDRE PAR LA FORCE

Quand tu **tentes de prendre quelque chose par la force** ou de protéger ce qui t'appartient, lance dés+dur. Sur un succès, choisis tes options. Sur 10+ tu en choisis 3, sur 7-9 tu en choisis 2.

- *tu l'obtiens pour de bon*
- *tu encaisses peu de dégâts*
- *tu infliges plein de dégâts*
- *tu impressionnes, effrayes ou désarçonne ton ennemi.*

SÉDUIRE OU MANIPULER

Quand tu **essaies de séduire ou manipuler quelqu'un**, dis-lui ce que tu veux et lance dés+sexy.

Sur un PNJ : sur un succès, il te demande de promettre quelque chose d'abord, et il le fait ensuite. Sur 10+ c'est à toi de voir si tu tiens ta promesse plus tard. Sur 7-9 il veut d'abord avoir une preuve concrète, là tout de suite, que tu vas tenir ta parole.

Sur un PJ : sur 10+ choisis les 2 options, sur 7-9 choisis en 1 :

- *s'il le fait, il coche une bulle d'expérience*
- *s'il refuse, il agit face au danger*
- *Mais c'est le joueur qui décide s'il le fait ou non.*

■ ACTIONS DE BASE

FAIRE LE POINT

Quand tu **fais le point sur une situation tendue** ou que tu évalues tes options, lance dés+rusé. Sur un succès, tu peux poser des questions au MC. Si tu agis en prenant la réponse du MC en considération, tu reçois +1 au prochain jet. Sur 10+, tu peux poser 3 questions. Sur 7-9, 1 seule :

- *quelle est ma meilleure échappatoire / entrée / manière de le contourner ?*
- *quel adversaire me semble le moins dangereux ?*
- *quel adversaire est mon plus gros problème ?*
- *à quoi devrais-je faire attention ?*
- *où se trouve réellement mon adversaire ?*
- *qui a l'avantage ici ?*

CERNER QUELQU'UN

Quand tu **essaies de cerner quelqu'un lors d'une situation tendue**, lance dés+rusé. Pendant que tu discutes avec lui, tu peux lui poser 3 questions (sur 10+) ou 1 seule (sur 7-9) :

- *est-ce que ton personnage dit la vérité ?*
- *qu'est-ce que ton personnage ressent vraiment ?*
- *qu'est-ce que ton personnage a l'intention de faire ?*
- *qu'est-ce que ton personnage espère que je fasse ?*
- *comment est-ce que je peux convaincre ton personnage de __ ?*

OUVRIR SON CERVEAU

Quand tu **ouvres ton cerveau au maelström psychique**, dés+zarb. Sur un succès, le MC t'annonce quelque chose de nouveau et d'intéressant sur la situation telle qu'elle est, et va peut-être te poser une question ou deux : réponds-y. Sur 10+ le MC te donne des détails précis. Sur 7-9 le MC te donne juste une impression. Si tu sais déjà tout ce qu'il y a à savoir, le MC te le dira.

AIDER OU INTERFÉRER

Quand tu **aides ou interfères avec quelqu'un qui fait un jet de dés**, lance dés+Hx que tu as avec lui sur ta fiche. Sur une réussite, il prend +1 (aide) ou -2 (interférence) là tout de suite. Sur 7-9, tu t'exposes toi-même au danger, aux ennuis, à une revanche ou à un prix à payer.

FIN DE PARTIE

A la fin de chaque partie, choisis un personnage qui en sait plus sur toi qu'avant. S'il y en a plusieurs, choisis librement parmi eux. Dis à ce joueur d'ajouter +1 à son Hx avec toi sur sa fiche. Si ça l'amène à +4, il remet son Hx avec toi à +1 (et coche une bulle d'expérience dans la foulée).

■ ACTIONS PÉRIPHÉRIQUES

ACTIONS DE DÉGÂTS & DE SOIN

De base, on utilise toujours les actions de dégâts et de soin mais le MC peut décider de s'en passer au coup par coup.

Cette action est un peu bizarre dans le sens où une réussite, c'est mauvais pour le joueur et un échec, c'est bon pour lui :

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.

Quand tu **soignes les blessures du personnage d'un autre joueur**, tu gagnes +1Hx avec lui 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.

Quand tu blesses les gens, ils savent de quoi tu es capable. Quand tu soignes quelqu'un, tu en apprends long sur lui.

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-leur 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.

DÉGÂTS

Les dégâts d'avant 6:00 se soignent tout seuls avec du temps. Les dégâts d'après 9:00 empirent 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.

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 l'armure que le personnage porte. C'est ce qu'on appelle *les dégâts établis*.

Quand le compteur de dégâts d'un personnage dépasse 9:00, le joueur peut choisir de cocher un handicap. S'il le fait, les dégâts subis s'arrêtent net à 9:00. Si il subit après ça des dégâts qui l'amènent après 9:00, il peut choisir de prendre un handicap de plus au lieu de cocher les dégâts.

PNJ, GANGS, VÉHICULES & DÉGÂTS

Quand un PNJ subit...

- 1-dégât : blessures superficielles, douleur, contusions, peur si le PNJ est du genre à craindre la douleur.
- 2-dégâts : blessures, inconscience, douleur aiguë, fractures, état de choc. Probablement mortel, parfois sur le coup.
- 3-dégâts : je lui donne une chance sur deux de s'en tirer. Sinon, de terribles blessures, état de choc, mort imminente.
- 4-dégâts : la plupart du temps mortel sur le coup, mais des fois le pauvre bâtard attend sa mort venir en perdant des bouts.
- 5-dégâts et plus : mortel et laisse le corps en morceaux.

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 est 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.

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 touchent 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.

LE MC

C'est toi, le Maître de Cérémonie, le meneur de jeu de la fin du monde.

un livret de jeu pour

APOCALYPSE IN A WORLD

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

PRENDRE LES DÉCISIONS

Si tu veux jouer pour voir ce qui va se passer, tu vas devoir laisser des questions en suspens de temps à autre. Quand tu n'as pas envie de prendre une décision définitive par rapport à un élément de l'histoire, ne le fais pas. Ce jeu te donne quatre moyens de ne pas prendre la décision toi-même : tu peux **laisser les PNJ décider**, tu peux **laisser les joueurs décider**, tu peux **commencer un compteur** ou tu peux **en faire un enjeu majeur**.

LES PNJ

Tum Tum, Nouveux, Tondu, Leblanc, Lala, Bill, Crine, Mercier, Pompon, Ik, Shan, Île, Ula, la fille à Joe, Dremmer, Balloches, Amy, Rufe, Jakabaka, Ba, la Souris, Tête de Chien, Hugo, Roark, Lemoine, Pierre, Norvell, G, Omie, Sage, Corbett, Jeanette, Rhum, Piquant, Cerveille, Matilda, Rothschild, Réveur, Perdrix, Raphaël, Entretoise, Victoire, Bar, Crin, Desséché, Millions, Grome, Foster, Mill, Danceny, Isa, Newton, Tao, Raté, III, Princy, Herse, Levant, Bouilloire, Putride, Dernier, Deux-Coups, Patrick, Clairon, Abondo, Mimi, Fianelli, Frank, Pelet, Li, Harpie, Riz, Do, Ridé, Fusible, Visage, Repus, Gueulard, Imam, Bon-Ceil, Timbré, Laporte, Menton, Gros-Yeux, Shazza, Faune, Soleil, Hoche, Richard, Guinde, Douillette, Pomme de Pin, Fotal, Angleur, Goudry, Marteau, la Suisse, Antoine, Deuil.

Coche-les au fur et à mesure que tu pioches dans la liste. Recycle également les noms d'autres livrets que les joueurs n'ont pas choisis.

Pour **rendre un PNJ humain**, donne-lui une motivation claire et directe. Pendant tes parties, fais en sorte que tous tes PNJ ne soient pas plus compliqués que ça. Ils font ce qu'ils veulent quand ils veulent, et si quelque chose les en empêche, ils s'en occupent là, tout de suite. Ils passent leur vie à se faire mener par un de leurs bouts : leur nez, leur ventre, leur cœur, leur entrejambe, leurs tripes, leurs oreilles, leur enfance perdue, leurs visions.

Ensuite, tu peux **construire des triangles PJ-PNJ-PJ** simplement en t'assurant que leurs intérêts pas plus compliqués que ça impliquent les personnages des joueurs de façon individuelle, pas collective. Montre différentes facettes de leurs personnalités à chaque personnage des joueurs. Par exemple, Roark adore Marie parce qu'elle a de l'ambition, mais il travaille pour Tonton qui aime que les gens restent à leur place. Roark ira voir Tonton pour se vanter, Bish pour se sentir supérieur, Marie pour avoir un bain moussant. Foster veut prendre la place de Tonton et prendre possession du domaine, mais aimerait que tous les autres — Bish, Marie, Damson, Dune — restent au domaine pour le servir. Avec ce genre de relations triangulaires, les PJ auront des choses intéressantes à se dire.



LE MAÎTRE DE CÉRÉMONIES

TES OBJECTIFS

- Rends la fin du monde vraisemblable.
- Rends la vie des personnages intéressante.
- Joue pour voir ce qui va se passer.

PARLE TOUJOURS

- En suivant les principes (voir ci-dessous).
- En suivant les règles.
- En suivant tes notes de partie.
- En étant honnête.

TES PRINCIPES

- Régurgite des descriptions de fin du monde.
- Parle aux personnages, pas aux joueurs.
- Fais ton action, mais brouille les pistes.
- Fais ton action, mais ne prononce jamais son nom.
- Cherche une cible.
- Donne un nom à tout le monde, rends tout le monde humain.
- Provoque-les en posant des questions et rebondis sur les réponses.
- Réagis avec perversité mais sois généreux de temps à autre.
- Sois fan des personnages des joueurs.
- Pense à ce qui se passe hors-champ.
- De temps à autre, ne prends pas la décision toi-même.

TES ACTIONS

- Sépare-les.
- Capture quelqu'un.
- Coinces-en un.
- Rends coups pour coups (*dégâts établis*).
- Annonce une emmerde à venir.
- Annonce une emmerde hors-champ.
- Inflige des dégâts (*comme établis*).
- Prive-les de leur matos.
- Fais-les passer à la caisse.
- Déclenche les défauts de leur matos.
- Dis-leur ce qu'il risque de se passer et redemande.
- Offre-leur une opportunité, avec ou sans prix à payer.
- Retourne leur propre action contre eux.
- Choisis une action d'une de tes menaces (*venant d'un front*).
- Après chaque action : « qu'est-ce que tu fais ? »

DEUX TROIS TRUCS À FAIRE

- Dessine des plans comme un taré.
- Retourne les questions des joueurs.
- Laisse-toi dériver.
- Des fois, balance une ellipse ; d'autres fois, attache-toi aux détails.
- Fais pareil avec les actions.
- Fais des tours de table, laisse la parole à tous les joueurs.
- Fais des pauses, prends ton temps.

ACTIONS DE MENACES

Actions de seigneurs de guerre :

- Déborder, coincer ou encercler quelqu'un
- Attaquer quelqu'un soudainement, de front et violemment
- Attaquer quelqu'un prudemment, avec réserve
- Capturer quelque chose ou quelqu'un et s'en servir comme monnaie d'échange, comme caution ou comme source d'information
- Faire une démonstration de force
- Faire une démonstration de discipline
- Proposer de négocier. Demander des concessions ou de la déférence
- Prendre possession d'un territoire : l'envahir, l'assiéger, le prendre d'assaut
- Soudoyer les alliés de quelqu'un
- Étudier soigneusement quelqu'un et l'attaquer quand il est vulnérable

Actions de déviants :

- Exposer la nature de leur quotidien
- Exposer le fond de leur cœur
- Attaquer quelqu'un par surprise
- Attaquer quelqu'un de front, mais sans avertissement
- Insulter, dénigrer ou provoquer quelqu'un
- Offrir quelque chose à quelqu'un, ou faire quelque chose pour quelqu'un, avec une bonne raison derrière la tête.
- Se mettre sur le chemin de quelqu'un, au propre comme au figuré
- Menacer quelqu'un, directement ou par sous-entendus
- Voler quelque chose à quelqu'un
- S'emparer de quelqu'un et le séquestrer
- Ruiner quelque chose — le détruire, le défigurer, le corrompre, le dénaturer

Actions de décors :

- Révéler quelque chose à quelqu'un
- Exposer quelque chose à la face du monde
- Cacher quelque chose
- Barrer le chemin
- Ouvrir le passage
- Proposer une autre route
- Se modifier, changer, bouger
- Proposer un guide
- Présenter un gardien
- Déverser quelque chose
- Enlever quelque chose : perdu, détruit, usé

Actions de malheurs :

- Quelqu'un néglige ses obligations, ses responsabilités ou son boulot
- Quelqu'un pète un câble
- Quelqu'un agit de façon suicidaire, désespérée ou absurde
- Quelqu'un vient demander de l'aide
- Quelqu'un vient demander asile
- Quelqu'un s'en va et s'isole
- Quelqu'un affirme que le malheur est une punition
- Quelqu'un affirme que le malheur est en fait une bénédiction
- Quelqu'un refuse ou est incapable de s'adapter aux nouvelles circonstances
- Quelqu'un amène sa famille et ses amis avec lui

Actions de brutes :

- Exploder dans une orgie de violence aveugle
- Faire une attaque organisée avec un objectif précis
- Raconter des histoires (vraies ou fausses, des rumeurs, des allégories)
- Exiger de la considération ou du pardon
- Suivre ou refuser aveuglément toute autorité
- Garder la tête froide ou la perdre complètement
- Faire preuve de puissance et de solidarité
- Demander l'aide ou la participation de quelqu'un

ACTIONS DE BASE & PÉRIPHÉRIQUES

ACTIONS DE BASE

Quand tu **agis face au danger**, lance dés+cool.

Quand tu **agresses quelqu'un**, lance dés+dur.

Quand tu **prends quelque chose par la force**, lance dés+dur.

Quand tu **séduis ou manipules quelqu'un**, dis-lui ce que tu veux et lance dés+sexy.

Quand tu **fais le point sur une situation tendue**, lance dés+rusé.

Quand tu **cernes quelqu'un lors d'une situation tendue**, lance dés+rusé.

Quand tu **ouvres ton cerveau au maelström psychique**, lance dés+zarb.

Quand tu **aides ou interfères avec quelqu'un**, lance dés+Hx.

A la fin de chaque partie, choisis un personnage qui en sait plus sur toi qu'avant.

ACTIONS PÉRIPHÉRIQUES

Dégâts & soins :

Quand tu subis des dégâts, lance +dégâts subis.

Quand tu infliges des dégâts au personnage d'un autre joueur, l'autre personnage gagne +1Hx avec toi par tranche de 1-dégât subie.

Quand tu soignes les dégâts du personnage d'un autre joueur, tu reçois +1Hx avec lui par tranche de 1-dégât soignée.

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+vif.

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).

Actions optionnelles de bataille :

Quand tu **couvres quelqu'un**, lances dés+cool.

Quand tu **tiens une position ou une trajectoire intenable**, lance dés+dur

Quand tu **couvres tes fesses**, lance dés+vif.

Quand tu **suis le mouvement de quelqu'un d'autre**, lance dés+Hx.

LE MAÎTRE DE CÉRÉMONIES

TES OBJECTIFS

- Rends la fin du monde vraisemblable.
- Rends la vie des personnages intéressante.
- Joue pour voir ce qui va se passer.

PARLE TOUJOURS

- En suivant les principes (voir ci-dessous).
- En suivant les règles.
- En suivant tes notes de partie.
- En étant honnête.

TES PRINCIPES

- Régurgite des descriptions de fin du monde.
- Parle aux personnages, pas aux joueurs.
- Fais ton action, mais brouille les pistes.
- Fais ton action, mais ne prononce jamais son nom.
- Cherche une cible.
- Donne un nom à tout le monde, rends tout le monde humain.
- Provoque-les en posant des questions et rebondis sur les réponses.
- Réagis avec perversité mais sois généreux de temps à autre.
- Sois fan des personnages des joueurs.
- Pense à ce qui se passe hors-champ.
- De temps à autre, ne prends pas la décision toi-même.

TES ACTIONS

- Sépare-les.
- Capture quelqu'un.
- Coinces-en un.
- Rends coups pour coups (*dégâts établis*).
- Annonce une emmerde à venir.
- Annonce une emmerde hors-champ.
- Inflige des dégâts (*comme établis*).
- Prive-les de leur matos.
- Fais-les passer à la caisse.
- Déclenche les défauts de leur matos.
- Dis-leur ce qu'il risque de se passer et redemande.
- Offre-leur une opportunité, avec ou sans prix à payer.
- Retourne leur propre action contre eux.
- Choisis une action d'une de tes menaces (*venant d'un front*).
- Après chaque action : « qu'est-ce-que tu fais ? »

DEUX TROIS TRUCS À FAIRE

- Dessine des plans comme un taré.
- Retourne les questions des joueurs.
- Laisse-toi dériver.
- Des fois, balance une ellipse ; d'autres fois, attache-toi aux détails.
- Fais pareil avec les actions.
- Fais des tours de table, laisse la parole à tous les joueurs.
- Fais des pauses, prends ton temps.

LA 1^{ÈRE} PARTIE

Les joueurs ont la vie facile. Il n'ont qu'à remplir leur livret de personnage et ils sont prêts. Ton boulot est plus compliqué et tu as bien plus de choses à préparer. Les joueurs ont seulement un personnage chacun, mais toi tu as un tout un univers à gérer.

Histoire d'être équitable, puisque tu as tout un monde à inventer, tu auras toute la première session pour le faire. Tu dois rendre la vie des personnages intéressante, alors on va te laisser une partie entière pour apprendre à les connaître.

un livret de jeu pour

APOCALYPSE IN A WORLD
©2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

RÈGLES ADDITIONNELLES

À QUOI S'ATTENDRE

Les joueurs sont en train de créer leurs personnages et te posent plein de questions : c'est le moment d'en profiter pour leur dire à quoi s'attendre en cours de jeu. Quelques points que je préfère mettre au clair dès le début :

- Vos persos n'ont pas besoin d'être amis, mais ils doivent se connaître, et doivent être plus ou moins associés. Si ça se trouve ils finiront par se détester en cours de jeu, mais au début de la partie ils ne le devraient pas.

- Vos personnages sont uniques. On trouve d'autres médecins, et leurs patients les appellent peut-être leur ange gardien, mais tu es le seul *ange gardien*. On trouve plein de petits tyrans et de chefs de guerre avec leur propre domaine et techniquement ce sont des tauliers, mais il n'y a que toi qu'on appelle le taulier.

- Certains d'entre vous peuvent choisir leur armure. 1-armure ça peut être n'importe quoi, un gilet pare-balles, une veste en cuir renforcé, un corset blindé, tout ce que tu veux. 2-armure, par contre, c'est une vraie armure. Genre une combi anti-émeutes. C'est peut-être fait-main, avec des bouts de bagnoles ou quoi, mais quand tu la portes c'est clair que tu portes une armure.

- Au fait, quand tu as droit à « du bric-à-brac qui vaut 3-troc » ou un truc du genre ? Est-ce une monnaie précise ou juste le fait de troquer ce que l'on a ? Je ne sais pas. Tonton, c'est toi le taulier, on utilise quoi dans ton domaine pour payer ses dettes ? Ou alors Wilson, tu es l'arrangeur du coin, tu demandes à être payé comment quand tu bosses ?

- Mon but n'est pas de vous buter. Sinon on arrête là, pas vrai ? J'ai juste à dire « il y a un tremblement de terre, vous prenez tous 10-dégâts sur le coin de la gueule, vous êtes tous morts. Fin. » Non, je suis là pour voir ce qui va se passer avec tous vos persos, parce ce qu'ils sont intéressants, chauds à crever et prêts à botter des tonnes de culs. Comme vous !



NOMS

Tum Tum, Nouveux, Tondou, Leblanc, Lala, Bill, Crine, Mercier, Pompon, Ik, Shan, Île, Ula, la fille à Joe, Dremmer, Balloches, Amy, Rufe, Jakabaka, Ba, la Souris, Tête de Chien, Hugo, Roark, Lemoine, Pierre, Norvell, G, Omie, Sage, Corbett, Jeanette, Rhum, Piquant, Cervelle, Matilda, Rothschild, Rêveur, Perdrix, Raphaël, Entretoise, Victoire, Bar, Crin, Desséché, Millions, Grome, Foster, Mill, Danceney, Isa, Newton, Tao, Raté, III, Princy, Herse, Levant, Bouilloire, Putride, Dernier, Deux-Coups, Patrick, Clairon, Abondo, Mimi, Fianelli, Frank, Pelet, Li, Harpie, Riz, Do, Ridé, Fusible, Visage, Repus, Gueulard, Imam, Bon-Ceil, Timbré, Laporte, Menton, Gros-Yeux, Shazza, Faune, Soleil, Hoche, Richard, Guinde, Douillette, Pomme de Pin, Fotal, Angleur, Goudry, Marteau, la Suisse, Antoine, Deuil.

RESSOURCES

Viande, sel, céréales, produits frais, pitance de base, conserves, viande d'origine douteuse, eau potable, eau chaude, abri, liberté, temps libre, carburant, chaleur, sécurité, temps, santé, produits médicaux, information, statut, matériel spécialisé, produits de luxe, essence, armement, main-d'œuvre, main-d'œuvre qualifiée, enthousiasme, loyauté, liens de sang, position stratégique, drogues, animaux de bât, bétail, savoir-faire, murs, habitat, entrepôts, machinerie, relations, commerce, matières premières, livres.

MENACES

Seigneurs de guerre : esclavagiste, reine-mère, gourou, collectionneur, dictateur, mâle alpha.

Déviants : cannibale, mutant, tortionnaire, infecté, marionnettiste, erreur de la nature.

Décors : prison, fournaise, labyrinthe, mirage, fosse d'incubation, forteresse.

Malheurs : maladie, condition, coutume, illusion, sacrifice, barrière.

Brutes : meute de chasse, débauchés, gros bras, secte, foule, famille

PENDANT LA 1ÈRE PARTIE

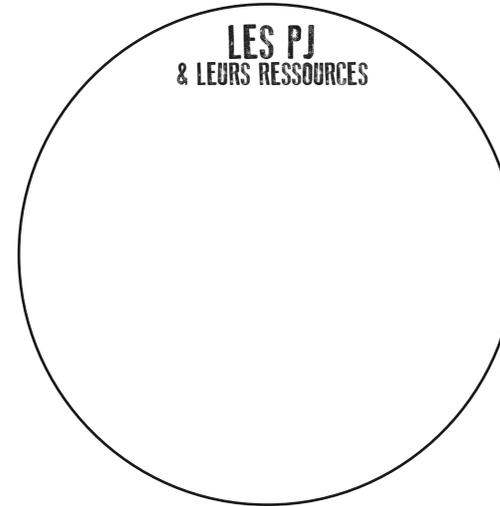
- Balance des descriptions. Régurgite des images de fin du monde.
- Rebondis sur la création de personnages.
- Pose des questions comme un malade.
- Laisse-toi des questions en suspens.
- Fais attention à ce qui échappe aux personnages.
- Pousse de ce côté-là.
- Pousse les joueurs à faire des actions.
- Fais en sorte que chacun passe du temps avec tout le monde.
- Jette-leur en pâture des PNJ humains, avec un nom.
- Et puis merde, baston.
- Remplis ton livret de 1ère partie.

JE ME DEMANDE...

FAMINE

AMBITION

SÉCHERESSE



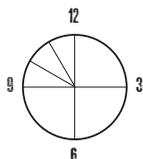
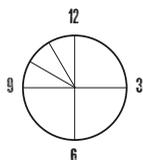
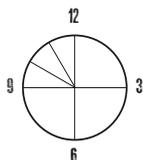
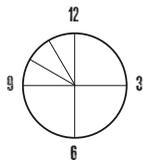
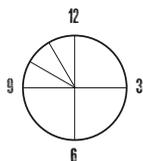
IGNORANCE

ENVIE

DÉSPOIR

PEUR

CORRUPTION



Les fronts sont ce que le MC prépare avant la partie.

Un front — dans le sens militaire du terme — est un groupe de menaces. J'entends par « menace » des gens, des lieux et des événements qui, par ce qu'ils sont et ce qu'ils font, mettent inéluctablement en danger les personnages des joueurs. Un front c'est donc la liste de plusieurs menaces séparées qui font partie d'une même situation, d'une même « partie » du monde.

un livret de jeu pour

APOCALYPSE WORLD

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

CRÉER UN FRONT

- Choisis sa pénurie fondamentale.
- Ponds 3 ou 4 menaces.
- Note ses objectifs / son funeste destin.
- Note 2 à 4 enjeux majeurs.
- Fais la liste des PNJ qui en font partie.
- Ajoute quelques compteurs.

Voir le chapitre des fronts pour plus de détails

PÉNURIE FONDAMENTALE

Chaque front représente une pénurie fondamentale. Choisis-en 1 :

- Famine
- Ignorance
- Corruption
- Envie
- Sécheresse
- Peur
- Désespoir
- Ambition

MENACES

Menaces

Seigneurs de guerre
Déviants
Décors
Malheurs
Brutes

Déviants

Cannibale
Mutant
Tortionnaire
Infecté
Marionnettiste
Erreur de la nature

Malheurs

Maladie
Condition
Coutume
Illusion
Sacrifice
Barrière

Seigneurs de guerre

Esclavagiste
Reine-mère
Gourou
Collectionneur
Dictateur
Mâle alpha

Décors

Prison
Fornaise
Labyrinthe
Mirage
Fosse d'incubation
Forteresse

Brutes

Meute de chasse
Débauchés
Gros bras
Secte
Foule
Famille



UN FRONT

MENACE N°1

S'APPELLE :

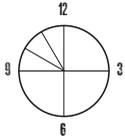
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



CE FRONT...

S'APPELLE :

EXPRIME :

OBJECTIF / DESTIN FUNESTE :

DESCRIPTION & PNJ :

ENJEUX MAJEURS :

MENACE N°3

S'APPELLE :

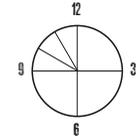
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



MENACE N°2

S'APPELLE :

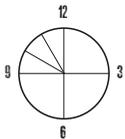
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



MENACE N°4

S'APPELLE :

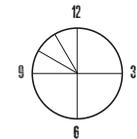
GENRE :

PENCHANT :

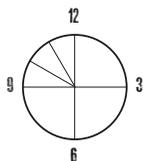
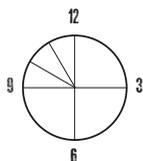
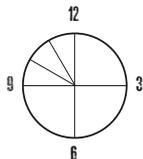
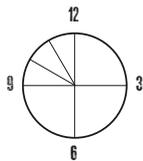
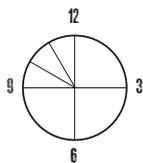
DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



COMPTEURS GÉNÉRAUX



UN FRONT

Les fronts sont ce que le MC prépare avant la partie.

Un front — dans le sens militaire du terme — est un groupe de menaces. J'entends par « menace » des gens, des lieux et des événements qui, par ce qu'ils sont et ce qu'ils font, mettent inéluctablement en danger les personnages des joueurs. Un front c'est donc la liste de plusieurs menaces séparées qui font partie d'une même situation, d'une même « partie » du monde.

un livret de jeu pour

APOCALYPSE WORLD

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

CRÉER UN FRONT

- Choisis sa pénurie fondamentale.
- Ponds 3 ou 4 menaces.
- Note ses objectifs / son funeste destin.
- Note 2 à 4 enjeux majeurs.
- Fais la liste des PNJ qui en font partie.
- Ajoute quelques compteurs.

Voir le chapitre des fronts pour plus de détails

PÉNURIE FONDAMENTALE

Chaque front représente une pénurie fondamentale. Choisis-en 1 :

- Famine
- Ignorance
- Corruption
- Envie
- Sécheresse
- Peur
- Désespoir
- Ambition

MENACES

Menaces

Seigneurs de guerre
Déviants
Décors
Malheurs
Brutes

Déviants

Cannibale
Mutant
Tortionnaire
Infecté
Marionnettiste
Erreur de la nature

Malheurs

Maladie
Condition
Coutume
Illusion
Sacrifice
Barrière

Seigneurs de guerre

Esclavagiste
Reine-mère
Gourou
Collectionneur
Dictateur
Mâle alpha

Décors

Prison
Fournaise
Labyrinthe
Mirage
Fosse d'incubation
Forteresse

Brutes

Meute de chasse
Débauchés
Gros bras
Secte
Foule
Famille



MENACE N°1

S'APPELLE :

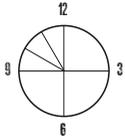
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



CE FRONT...

S'APPELLE :

EXPRIME :

OBJECTIF / DESTIN FUNESTE :

DESCRIPTION & PNJ :

ENJEUX MAJEURS :

MENACE N°3

S'APPELLE :

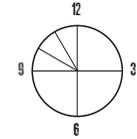
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



MENACE N°2

S'APPELLE :

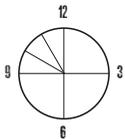
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



MENACE N°4

S'APPELLE :

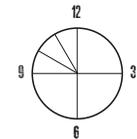
GENRE :

PENCHANT :

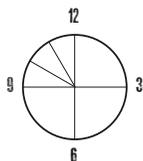
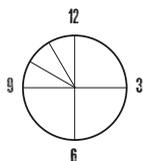
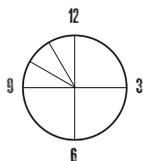
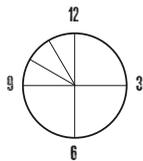
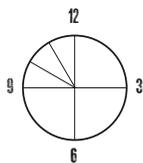
DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



COMPTEURS GÉNÉRAUX



UN FRONT

Les fronts sont ce que le MC prépare avant la partie.

Un front — dans le sens militaire du terme — est un groupe de menaces. J'entends par « menace » des gens, des lieux et des événements qui, par ce qu'ils sont et ce qu'ils font, mettent inéluctablement en danger les personnages des joueurs. Un front c'est donc la liste de plusieurs menaces séparées qui font partie d'une même situation, d'une même « partie » du monde.

un livret de jeu pour

APOCALYPSE WORLD

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

CRÉER UN FRONT

- Choisis sa pénurie fondamentale.
- Ponds 3 ou 4 menaces.
- Note ses objectifs / son funeste destin.
- Note 2 à 4 enjeux majeurs.
- Fais la liste des PNJ qui en font partie.
- Ajoute quelques compteurs.

Voir le chapitre des fronts pour plus de détails

PÉNURIE FONDAMENTALE

Chaque front représente une pénurie fondamentale. Choisis-en 1 :

- Famine
- Ignorance
- Corruption
- Envie
- Sécheresse
- Peur
- Désespoir
- Ambition

MENACES

Menaces

Seigneurs de guerre
Déviants
Décors
Malheurs
Brutes

Déviants

Cannibale
Mutant
Tortionnaire
Infecté
Marionnettiste
Erreur de la nature

Malheurs

Maladie
Condition
Coutume
Illusion
Sacrifice
Barrière

Seigneurs de guerre

Esclavagiste
Reine-mère
Gourou
Collectionneur
Dictateur
Mâle alpha

Décors

Prison
Fornaise
Labyrinthe
Mirage
Fosse d'incubation
Forteresse

Brutes

Meute de chasse
Débauchés
Gros bras
Secte
Foule
Famille



MENACE N°1

S'APPELLE :

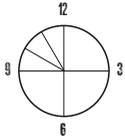
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



CE FRONT...

S'APPELLE :

EXPRIME :

OBJECTIF / DESTIN FUNESTE :

DESCRIPTION & PNJ :

ENJEUX MAJEURS :

MENACE N°3

S'APPELLE :

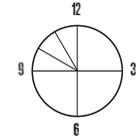
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



MENACE N°2

S'APPELLE :

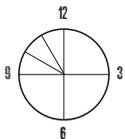
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



MENACE N°4

S'APPELLE :

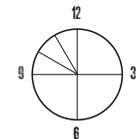
GENRE :

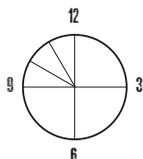
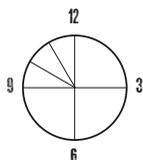
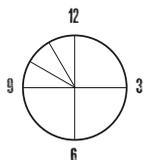
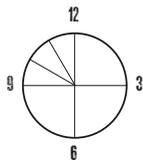
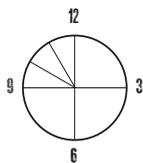
PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :





Les fronts sont ce que le MC prépare avant la partie.

Un front — dans le sens militaire du terme — est un groupe de menaces. J'entends par « menace » des gens, des lieux et des événements qui, par ce qu'ils sont et ce qu'ils font, mettent inéluctablement en danger les personnages des joueurs. Un front c'est donc la liste de plusieurs menaces séparées qui font partie d'une même situation, d'une même « partie » du monde.

un livret de jeu pour

APOCALYPSE WORLD

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

CRÉER UN FRONT

- Choisis sa pénurie fondamentale.
- Ponds 3 ou 4 menaces.
- Note ses objectifs / son funeste destin.
- Note 2 à 4 enjeux majeurs.
- Fais la liste des PNJ qui en font partie.
- Ajoute quelques compteurs.

Voir le chapitre des fronts pour plus de détails

PÉNURIE FONDAMENTALE

Chaque front représente une pénurie fondamentale. Choisis-en 1 :

- Famine
- Ignorance
- Corruption
- Envie
- Sécheresse
- Peur
- Désespoir
- Ambition

MENACES

Menaces

Seigneurs de guerre
Déviants
Décors
Malheurs
Brutes

Déviants

Cannibale
Mutant
Tortionnaire
Infecté
Marionnettiste
Erreur de la nature

Malheurs

Maladie
Condition
Coutume
Illusion
Sacrifice
Barrière

Seigneurs de guerre

Esclavagiste
Reine-mère
Gourou
Collectionneur
Dictateur
Mâle alpha

Décors

Prison
Fournaise
Labyrinthe
Mirage
Fosse d'incubation
Forteresse

Brutes

Meute de chasse
Débauchés
Gros bras
Secte
Foule
Famille



MENACE N°1

S'APPELLE :

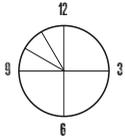
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



CE FRONT...

S'APPELLE :

EXPRIME :

OBJECTIF / DESTIN FUNESTE :

DESCRIPTION & PNJ :

ENJEUX MAJEURS :

MENACE N°3

S'APPELLE :

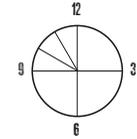
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



MENACE N°2

S'APPELLE :

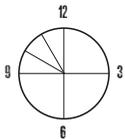
GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :



MENACE N°4

S'APPELLE :

GENRE :

PENCHANT :

DESCRIPTION & PNJ :

ACTION SUR-MESURE :

COMPTEUR :

