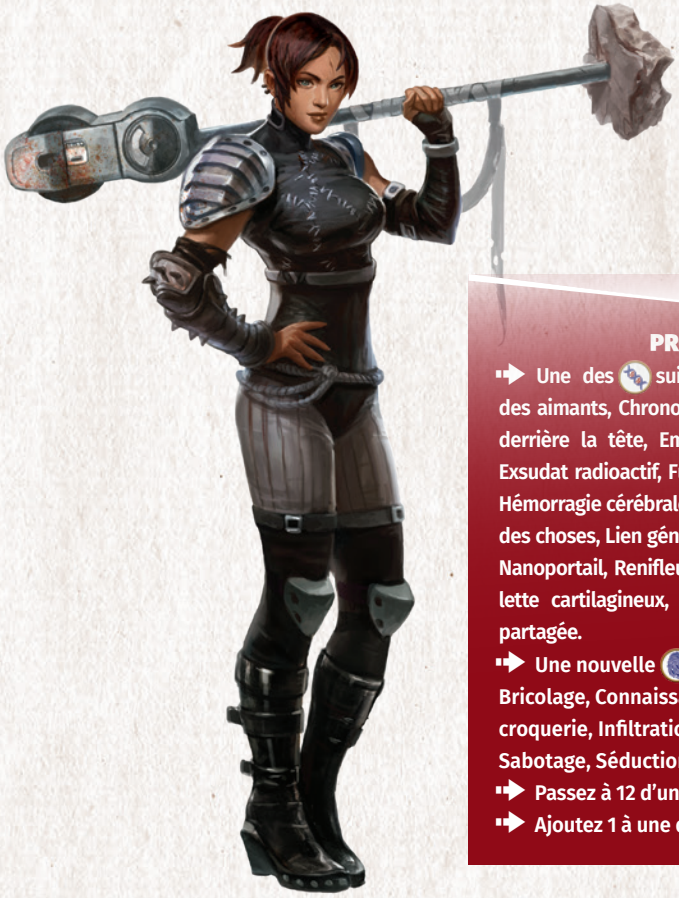
ABERRATION GÉNÉTIQUE

« Mais reste ! J'ai pas demandé à être comme ça, moi ! »

L'étrange énergie dégagée par l'anéantissement de la techno-dictature mondiale du futur s'est propagée telle un vent furieux à travers le globe, altérant l'ADN des infortunés survivants. Distordus et traumatisés, ceux-là sont depuis capables d'exploits physiques sans précédent. Des rafales de cette énergie corrompue se sont échappées jusque dans la jonction Contemporaine, viciant au passage certains sites feng shui. Souvent considérés comme irradiés accidentellement ou victimes d'expériences ayant mal tourné, quelques humains de notre temps ont donc aussi développé des pouvoirs exceptionnels. La plupart des aberrations génétiques préfèrent l'anonymat et la solitude. Vous aussi, sans aucun doute, mais votre accroche dramatique vous en a sorti - à moins que vous n'ayez décidé de prendre part activement et héroïquement à la guerre du Chi, peut-être en quête d'un remède, peut-être pour prouver que vous êtes capable d'utiliser votre maudite force avec professionnalisme et discipline.



PROGRESSION

- Une des suivantes : Camouflage, Comme des aimants, Chronobrouilleur, Démineur, Des yeux derrière la tête, Empathie, Enzymes adaptatives, Exsudat radioactif, Fuite opportune, Gueule cassée, Hémorragie cérébrale, Jumeau vestigial, Le bon côté des choses, Lien génétique, Luciole, Mjolnirification, Nanoportail, Renifleur, Sang acide, Sapience, Squelette cartilagineux, Vampirisme psychique, Vision partagée.
- Une nouvelle de valeur 9 parmi: Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Frappe mutante

Utilisez votre VA d'attaque : Mutations pour vos attaques au corps-à-corps.

Super fort

Dépensez **1 plan** : jusqu'à la fin du combat, ajoutez 3 aux dégâts de vos attaques de type Mutations.

Super rapide

Dépensez **2 Génome** : jusqu'à la fin de la séquence, le coût en plans de toutes vos actions diminue de 1, avec un coût minimum égal à 1 par action. Vous vous déplacez de 30 m par séquence.

Bouclier de force

Dépensez **1 Génome** et **1 plan** : votre Défense augmente de 1 jusqu'à la fin de la séquence.

Poussée

Effectuez une attaque à distance coûtant **3 plans** avec votre VA d'Attaque : Mutations. La VD de cette attaque est égale à 11. Si vous touchez, votre cible est projetée à X mètres dans la direction opposée à la vôtre. X = nombre de points de Blessure infligés .

Rage berserk

Dépensez **1 Génome** et **1 plan**: votre VA d'Attaque Mutations augmente de 2 jusqu'à la fin de la séquence.

Se nourrir de la peine

Lorsque l'une de vos attaques inflige 1 point de Handicap à un ennemi, vous regagnez **3 Génome** précédemment dépensés, **1 Génome** lorsqu'une attaque de l'un de vos alliés inflige 1 point de Handicap à un ennemi.

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) MUTATIONS	13
(Attaque 2)	-
DÉFENSE	13
ENDURANCE	6
GÉNOME	9
VITESSE	6

COMPÉTENCES

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

ÉQUIPEMENT

Niveau de vie: Riche

ACCRO À LA POUDRE

« Techniquement, c'est dangereux de stocker ce genre de trucs ici, mais… »

Ils disent que vous êtes accro à la poudre, avec un « A » majuscule à « accro » - et, tout bien considéré, un « P » majuscule à « poudre », aussi. Les deux mots sont importants : « Accro » à la « Poudre ». Vous n'aimez pas juste les flingues, vous raffolez de tout ce qui peut exploser. Plus ça pète fort, mieux c'est. Dans votre petite planque scintille un arsenal improbable d'armes et de munitions rares – voire illégales, mais chut ! D'où viennent vos trésors ? L'intrigue le révèlera peut-être, à moins que leur origine reste un mystère.

Vous n'utilisez pas aussi bien vos jouets que vous les chérissez. Du coup, quand vous passez à l'acte, le résultat ressemble parfois à une mauvaise blague extrêmement risquée. Quand l'occasion d'utiliser vos bébés se présente, la bave vous monte aux lèvres, vous devez réfréner votre enthousiasme et, quand la situation s'embrase, vous vous mettez à vous esclaffer de bonheur, extatique. La plupart du temps, vous passez pour un drôle de type qui, en plus de sa passion pour les trucs dangereux, se laisse parfois aller à la paranoïa et au conspirationnisme. En rejoignant la guerre du Chi, vous pourriez être surpris de découvrir à quel point vous étiez dans le vrai !

PROGRESSION

- Une des suivantes : Ame de sniper, Arme fétiche, Au quart de tour, Bim et bim et colegram, Carnaval du carnage I-IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Sac plein de flingues III-IV, Stop !, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V, Un pour tous, Une simple égratignure.
- Si vous venez de - ou avez été dans - la jonction Future, une au choix. Utilisez votre VA d'attaque: Flingues pour vos tests de Technodébris.
- Une des suivantes : Attachez vos ceintures I-III, C'est que de la tôle froissée !, Contre-mesure I-III, Coup du lapin, Course d'obstacles, Embardée I-III, Guerrier Tarmac, Il n'y a pas de mauvais outil, Le lâche pas I-III, Même pas en rêve, Mets la gomme !, Pied au plancher I-III, Sers-toi des rétros !, Une course est une course, Va comme le vent (coursé), Va comme le vent (poursuivant), Véhicule perso, Vitesse-lumière, Voiture bélier I-III, Vroom !
- Une nouvelle à valeur 9 parmi : Autorité, Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu, Médecine, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Réapprovisionnement paré

Lorsqu'un allié subit un échec Vraiment-trop-affreux, est désarmé ou loupe son test de Recharge, dépensez **1 plan** : l'allié concerné peut faire une attaque lui coûtant **0 plan** et il gagne +2 aux dommages (cumulable) jusqu'à la fin du combat. **Contre**

Sac plein de flingues II

Débutez chaque combat avec un revolver (9/2/6). Chaque fois que vous attaquez un ennemi identifié et lui infligez moins de 15 points de Blessure, dépensez **0 plan** pour remplacer votre arme par un flingue de cette liste : voir p.176.

Chance de cocu

Dépensez **1 Chance** et **0 plan** pour gagner +2 en Défense contre les attaques : Flingues, et +3 en Endurance contre les explosions et les dégâts causés par des débris jusqu'à la fin de la séquence.

La goupille !

Lorsqu'une de vos attaques à la grenade est un échec, dépensez **1 Chance**. Les personnages situés entre votre cible évitent automatiquement cette grenade. En revanche, vous et un personnage proche de votre choix (mais qui n'est pas la cible) subissez 20 points de Dégâts..

Zut alors, j'en ai oublié un

Vous échouez toujours à vos tests de Discrétion. Si on vous fouille pour trouver des armes, on les trouve toutes et on vous désarme totalement.

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES	13
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	11
DÉFENSE	13
ENDURANCE	6
CHANCE	7
VITESSE	8

COMPÉTENCES

Bricolage	15
Pilotage	10

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

ÉQUIPEMENT

Niveau de vie : Pauvre

AGENT MAGE

« Il y a des choses que les gens normaux ne doivent pas savoir. Mon boulot, c'est de traquer ces choses, et de les tuer. »

Même dans les jonctions hostiles à la magie, des manifestations paranormales et des créatures surnaturelles potentiellement dangereuses hantent les recoins du monde. La plupart des services de police possèdent une petite unité secrète d'officiers entrainés aux arts mystiques. Ces flics sont là pour se charger des sorciers et des shamans qui font parfois parler d'eux, mais aussi pour éparpiller façon puzzle les démons et les fantômes. Vous êtes l'un de ces flics. Vous travaillez probablement en solo – le système est pensé pour que vous ayez le moins de contact possible avec les autres agents de la force publique. Les autres flics pensent que vous êtes cinglé et encore, ça, c'est pour ceux qui savent qui vous êtes. Vous vous êtes forgé un mental d'acier, indispensable face aux créatures de la nuit. Aux yeux des gens normaux, vous passez pour un type sinistre. Vous, vous vous voyez plutôt comme un guerrier sacré luttant vaillamment contre les hordes occultes – à moins que vous ne tentiez de jeter un pont entre le monde des hommes et celui des esprits ? Les agents mages se retrouvent souvent pris dans la guerre du Chi lors de la traque d'un Mangeur de Lotus ou d'un habitant de l'Outremonde en cavale. Ils découvrent alors que, derrière les créatures qu'ils traquent, il y a un monde à explorer, et un complot mondial à déjouer.

PROGRESSION

- Une des d'une des spécialités suivantes : Divination, Fertilité, Invocation, Soin.
- Une des suivantes : Bim et bim et colegram, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V, Un pour tous, Une simple égratignure.

Une nouvelle à valeur 9 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Pilotage, Sabotage.

- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Immunisé au zarb

Lorsqu'une attaque de type Sorcellerie, Monstruosités ou Technodébris vous rate, vous regagnez **1 Magie** dépensé.

Adapté à sa jonction

Dans votre jonction d'origine, ignorez les coûts d'utilisation de la Sorcellerie liés aux jonctions.

Au quart de tour

Lorsque vous tombez dans une embuscade ennemie, gagnez +1 en Défense durant toute la 1ère séquence de combat.

Stop !

Dépensez **1 plan** pour empêcher un ennemi de Se faire la belle.

Sens fantôme

Dépensez **1 Magie** pour voir les fantômes environnants. L'effet dure jusqu'à la fin de la scène. Si l'on exclut quelques grimaces, transformations ridicules et tentatives inefficaces de vous frapper, ils ne sont pas capables de communiquer avec vous. En revanche, leur apparence et les gestes qu'ils répètent inlassablement peuvent donner de précieux indices sur les événements qui ont eu lieu à cet endroit. **Divination**

Bannissement

Dépensez **3 Magie** et **3 plans** puis effectuez un test de Sorcellerie contre la Défense de la monstruosité ciblée. En cas de réussite, cette monstruosité se fait la belle. En cas d'échec, vous regagnez les points de Magie dépensés. **Invocation**

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES	14
(Attaque 2) SORCELLERIE	13
DÉFENSE	13
ENDURANCE	7
MAGIE	8
VITESSE	6

COMPÉTENCES

Connaissance : occulte	13
Police	12

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

Colt Detective Special	9/1/5
Remington 870 Police	8/5/4

ÉQUIPEMENT

Niveau de vie : Ouvrier

ARCHÉOLOGUE INTRÉPIDE

**« Ton idole est une fausse, Jenny.
Je l'ai échangée pendant notre escale à Singapour. »**

Le passé est dangereux. En temps qu'historien de terrain, vous l'avez expérimenté de très nombreuses fois. La magie n'est pas qu'un mythe : elle a été puissante, et bien plus qu'aujourd'hui. Elle imbibe encore parfois les trésors légendaires que les conservateurs de musée veulent vous voir ramener dans vos bagages. Vous avez appris à vos dépends que certains de ces objets feraient mieux d'être stockés en lieu sûr, là où l'énergie chaotique qu'ils renferment ne représentera pas une menace pour l'humanité.

En suivant la piste de ces reliques antiques, vous avez mis les pieds dans une guerre secrète dont l'enjeu n'est rien de moins que l'Histoire elle-même – et, à ce titre, le savoir historique y est une arme de choix. Toutes sortes de gens y prennent part : pillards sans scrupules, cultistes sous LSD, groupes terroristes conservateurs... Les sites archéologiques que vous avez passé votre vie à fouiller s'avèrent y être des objectifs d'une très grande importance stratégique, irradiant d'une énergie mystique que tous convoitent. Alors, pour protéger le monde et son héritage, vous avez décidé de prendre part à cette guerre : la guerre du Chi.

PROGRESSION

- Une des suivantes : Arme fétiche, Au quart de tour, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, La goupille !, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Une simple égratignure.
- Une des suivantes : Attachez vos ceintures I-III, Contremesure I-III, Coup du lapin, Course d'obstacles, Embardée I-III, Même pas en rêve, Mets la gomme !, Pied au plancher I-III, Une course est une course, Sers-toi des rétros !, Va comme le vent (coursé), Va comme le vent (poursuivant), Vitesse-lumière, Voiture-bélier I-III, Vroom !
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Gardien du patrimoine mondial

+1 à votre VA d'attaque : Arts martiaux lorsque votre combat se déroule dans un site historique ou a pour but de récupérer une relique antique.

Tenace

+X à votre Endurance. X = votre total de points de handicap.

Contre-rituel

Dépensez **1 Chance** et **3 plans** pour augmenter de 3 la Difficulté d'une prouesse donnée de type Sorcellerie, Monstruosités, ou en rapport avec une relique magique. Cet effet dure jusqu'à la fin du combat.

Fouettard

+1 à votre Défense
+1 à votre VA d'attaque : Arts martiaux.
Ce bonus dure jusqu'à la fin de la séquence ou jusqu'à ce que vous changiez d'arme. Le bonus en Arts martiaux devient +2 lors des combos.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	13
(Attaque 2) FLINGUES	12
DÉFENSE	13
ENDURANCE	7
CHANCE	8
VITESSE	6

COMPÉTENCES

Connaissance : histoire	15
Détective	11

Test sans compétence, VA = 7 • * Votre fouet a une VD de 8 si ce n'est pas vous qui le maniez.

ARMES		ÉQUIPEMENT
Fouet	10*/3/-	
Smith & Wesson M1917	10/2/6	

Niveau de vie — Ouvrier

ARCHÈRE

JONCTIONS

**« Je ne fais plus qu'une avec la flèche.
La flèche ne fait plus qu'un avec ton ventricule gauche ! »**

Vous excellez dans la maîtrise d'une discipline ancestrale : le tir à l'arc. Avec une parfaite sérénité, vous encochez la flèche et vous concentrez. En vous harmonisant avec la nature cristalline du temps, vous disloquez chaque seconde pour que votre visée devienne une toile aux possibilités infinies. L'instant est là, parfait. Vous décochez. Votre esprit fuse, emporté par votre flèche tandis qu'elle parcourt la distance qui vous sépare de votre cible. Telle un serpent, elle frappe en silence. La flèche suivante est déjà encochée. Vous êtes de nouveau prêt à tirer. Les flingues sont peut-être plus bruyants, plus rapides et plus destructeurs, mais personne ne donne la mort de manière aussi sublime que vous.

PROGRESSION

- Une des suivantes : Bim et bim et colegram, Carnaval du carnage I-IV, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, Flèche moqueuse, Flèche trompeuse, Flèche vengeresse, La goupille !, Loup solitaire, Œil de lynx, Pillage de bataille I-III, Stop !, Technologie intemporelle I-IV, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Une simple égratignure, Volée la vedette I-III.
- Une nouvelle de valeur 11 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Archerie Wuxia

Au début de chaque combat, demandez quelle est la meilleure VD des armes à feu utilisées par vos alliés. Jusqu'à la fin du combat, la VD de vos flèches est égale à cette VD, moins 1.

Volée rapide

Quand vous blessez un ennemi avec une flèche, dépensez **1 Chi** et **3 plans** pour infliger une seconde fois le même nombre de points de Blessure à cet ennemi.

Ame de sniper

Si vous êtes le 1er à attaquer lors d'un combat, gagnez +2 à votre VA d'attaque : flingues le temps de cette action. Tous vos alliés et vous-même gagnez ensuite +1 à vos VA d'attaque jusqu'à la fin de la 1ère séquence.

Au quart de tour

Lorsque vous tombez dans une embuscade ennemie, gagnez +1 en Défense durant toute la 1ère séquence de combat.

Le sens du vent

Lorsque vous combattez dans des conditions défavorables, vous êtes toujours considéré comme insensible et avez donc toujours un bonus de +2 en Attaque.

Flèche aveuglante

Quand vous touchez un ennemi avec une flèche, cet ennemi subit 1 point de Handicap jusqu'au prochain raccord. Une flèche aveuglante ne peut infliger, au maximum, qu'1 point de Handicap.

BLESSURES

01-24	
25	-1
26-29	
30	-2
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES/ARC	14
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	12
DÉFENSE	14
ENDURANCE	6
CHI	7
VITESSE	8

COMPÉTENCES

Connaissance : philosophie chinoise	13
Connaissance **	11
Médecine	9

Test sans compétence, VA = 7 ** Choisissez le sujet (en rapport avec la jonction d'origine).

ARMES

Arc et flèches	7/5/-

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie — Ouvrier

ARTISTE MARTIAL

« Ton kung fu est puissant. Tu feras un bon adversaire. »

Vous êtes un jeune et talentueux disciple d'au moins une école de combat. Vous excellez à la fois dans les techniques désarmées et dans le maniement des armes traditionnelles. Engagé dans le parcours de toute une vie, vous acquérez progressivement la maitrise de pouvoirs chi ésotériques. Vous avez faite vôtre une vérité profonde : les arts martiaux sont bien plus qu'une suite de techniques de combat, ils sont l'expression d'une sagesse ancestrale faite de rigueur, de discipline, d'ascèse et d'humilité. Vous travaillez dur pour vous élever au plus haut de cette philosophie. Vous choisissez vos combats avec précaution et vous donnez à fond pour que prospèrent les valeurs que l'on vous a enseignées : le respect des anciens et des traditions du passé, le sacrifice personnel et la défense du bien. Vous avez probablement un boulot de misère, car les richesses matérielles ne vous intéressent pas. Le seul but que vous estimez louable est la recherche de la perfection physique et spirituelle, celle que seuls les grands maitres du passé ont été capables d'atteindre. Lorsque vous prenez conscience de la guerre du Chi, votre sens de l'honneur et votre quête de la perfection font que vous n'hésitez pas une seule seconde : vous vous jetez dans la mêlée, prêt à combattre le mal !

PROGRESSION

- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Bannisseur, Dragon, Eloge, Flammes, Maitre ivre, Maître d'armes, Mille noms, Ninja, Nunchaku, Poing de la Mort, Rebelle, Renard, Sabre, Saule, Soigneur, Tigre, Wing Chun, Wushu.
- Une nouvelle à valeur 9 parmi : Bricolage, Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Jeu, Pilotage, Infiltration, Intimidation, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Plus rapide que son ombre

Augmentez de +X votre VA d'Arts martiaux contre les adversaires dont la VD, bonus inclus, est supérieure à votre Défense actuelle. X est égal à la différence entre les deux valeurs de Défense.

Coup foudroyant

Lorsque vous frappez avec votre VA d'Arts martiaux, dépensez **1 Chi** et **1 plan** : pour cette attaque et jusqu'au raccord suivant, l'Endurance de votre cible est divisée par 2 (arrondie au supérieur). **Contre**

Fureur tournoyante

Dépensez **1 Chi** lorsque vous touchez avec une attaque d'Arts martiaux au nunchaku : cette attaque et toutes les suivantes au nunchaku ont une VD de 14.

Rage troublante

Dépensez **1 Chi** lorsque vous réalisez une attaque d'Arts martiaux au nunchaku contre un figurant : jusqu'au prochain raccord, lancez un dé chaque fois qu'un figurant vous attaque. Pair : ce figurant est mis hors-combat avant de pouvoir attaquer.

Dim Mak, le Toucher de la mort

À partir de la 3ème séquence, vous pouvez à tout moment dépenser **3 Chi** pour réaliser une attaque d'Arts martiaux contre un ennemi identifié. En cas de succès, ne déterminez pas les dégâts selon les règles habituelles : le total de points de Blessure de votre cible est désormais égal à 34. En cas d'échec, vous regagnez **2 Chi**. Cette Prouesse est sans effet sur les boss.

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	15
(Attaque 2)	-
DÉFENSE	14
ENDURANCE	8
CHI	8
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Autorité	11
Connaissance : philosophie orientale	11

Test sans compétence, VA = 7

ARMES		ÉQUIPEMENT
Nunchaku	8/3/-	Niveau

Niveau de vie: Pauvre

BANDIT

« Bah ! Par les temps qui courent, il n'y a plus d'honneur qu'entre brigands ! »

Personne ne rêve, enfant, de devenir un bandit. Vous avez débuté votre vie en tant que fermier, artisan ou marchand. Puis le malheur vous a frappé. Un déluge a détruit votre exploitation. Les taxes impériales vous ont ruiné. Peut-être avez-vous été victime d'autres bandits. Dans tous les cas, vous avez tourné le dos à la société. Vous avez commencé à vivre de ce que vous dérobiez. Avec ruse et persévérance, vous avez transformé votre survie en un véritable mode de vie, voire en source d'inspiration pour les autres. Ce que la vie vous a infligé, vous l'avez encaissé et en avez fait votre force. Désormais, d'autres bandits se rassemblent autour de vous. Les soldats impériaux vous traquent. Les marchands frissonnent à la simple évocation de votre nom. Et pourtant, voilà que vous retournez vers la société dont vous vous étiez détourné. Quelque-chose vous y attire – une chose que vous devez défendre, une chose pour laquelle vous vous battrez. Vous n'en êtes qu'à vos premiers pas sur cette nouvelle voie, celle qui vous mènera à la rédemption, ou à la mort.

PROGRESSION

- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Bannisseur, Dragon, Eloge, Flammes, Maître d'armes, Maître ivre, Mille noms, Poing de la Mort, Rebelle, Renard, Sabre, Tigre, Wing chun, Wushu.
- Une des suivantes : Bim et bim et colegram, Carnaval du carnage I-IV, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, Flèche aveuglante, Flèche moqueuse, Flèche trompeuse, Flèche vengeresse, La goupille!, Loup solitaire, Œil de lynx, Sac plein de flingues I-III, Stop !, Technologie intemporelle I-IV, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Une simple égratignure, Volée la vedette I-III.
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Bricolage, Connaissance (au choix), Détective, Infiltration, Jeu, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Dur à cuire

Quand vous loupez un Check-up, dépensez **2 Chi** pour retourner au combat après X plans avec un total de 24 points de Blessure (X = Marge du Check-up).

Costaud

Si vous réussissez une attaque : Arts martiaux, ajoutez +1 aux dégâts que vous infligez, y compris lorsque vous utilisez une arme de corps-à-corps (la VD de vos armes ci-contre inclut déjà ce bonus).

La révolte des opprimés

Si vous êtes frappé, dépensez **1 Chi** et **1 plan** : la VD de l'arme qui vous a touché devient égale à la VD de votre arme de corps-à-corps jusqu'à la fin du combat. **Contre.**

Rugissement du rescapé

Si depuis votre dernière attaque, un ennemi vous a infligé des dégâts, ajoutez +2 à votre VA d'attaque : arts martiaux.

Noooooonnnnnnnn !!!!!

Quand un allié fait un Check-up, dépensez **1 Chi** et **1 plan** : pour toute attaque que vous réussissez jusqu'à la fin du combat, ajoutez le nombre total de Check-up faits par vos alliés aux Dégâts que vous infligez. **Contre**

Irascible

Quand vous touchez un ennemi avec une flèche, cet ennemi subit 1 point de Handicap jusqu'au prochain raccord. Une flèche aveuglante ne peut infliger, au maximum, qu'1 point de Handicap.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	13
(Attaque 2) FLINGUES	12
DÉFENSE	15
ENDURANCE	6
CHI	6
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Autorité	12
Connaissance : paysannerie	15
Escroquerie	12
Intimidation	12

Test sans compétence, VA = 7

ARMES	
Arme d'hast	11/7/-
Hache	11/5/-
Dague	10/1/-

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie — Pauvre

BRUTE ÉPAISSE

« C'était censé faire mal, ça ? »

Votre taille et votre force étendent une ombre menaçante sur les combats auxquels vous prenez part. Vous ne frappez pas aussi souvent que les autres combattants mais, quand c'est votre tour, gare ! Votre carrure d'athlète encaisse des coups qui en réduiraient plus d'un en bouillie. La plupart des gens pensent que vous êtes stupide, et peut-être bien que vous l'êtes – ou peut-être pas, mais vous aimez tirer profit de leurs préjugés. Vous avez probablement travaillé comme manutentionnaire, ou vigile. Vous pouvez être un parfait gentleman de grande taille, ou un tyran patibulaire. Dans tous les cas, vous êtes un monstre de volonté et de persévérance.

Vous tirerez avantage de votre force de titan en affrontant face-à-face les plus puissants ennemis. Si c'est le massacre de figurants à grande échelle qui vous intéresse, optez plutôt pour un Tueur ou un Vengeur masqué.

PROGRESSION

- Colère grandissante II : Quand votre prouesse Colère grandissante vous aide à réussir une attaque que vous auriez raté sans son bonus, ajoutez +1 aux dégâts.
- Colère grandissante III : Comme Colère grandissante II, mais le bonus aux dégâts est de +2.
- Colère grandissante IV : Comme Colère grandissante III, mais le bonus aux dégâts est de +3.
- +1 au bonus conféré par Plan d'exposition.
- +1 à vos tests de Force.
- +1 à vos tests de Constitution.
- Bouclier humain : Quand un allié à proximité prend des points de Blessure, dépensez 1 point de Chance pour les encaisser à sa place, +1 point de Fatalité. Si la frappe était censée faire passer le total de points de Blessure de votre allié à 35 ou plus, encaissez un second point de Fatalité. Contre.
- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Bannisseur, Maître d'armes, Poing de la Mort, Sabre, Tigre, Wing chun, Wushu.
- Une des suivantes : Attachez vos ceintures I-III, C'est que de la tôle froissée !, Contre-mesure I-III, Coup du lapin, Embardée I-III, Je venais de la repeindre !, Va comme le vent (poursuivant), Voiture-bélier I-III.
- Une nouvelle à valeur 9 parmi : Bricolage, Connaissance (au choix), Médecine, Pilotage, Sabotage.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Plan d'exposition

Votre 1ère attaque : Arts martiaux au cours d'un combat bénéficie toujours d'un bonus de +2.

Colère grandissante I

Lorsque vous ratez une attaque : Arts martiaux, vous gagnez un bonus cumulatif de +1 à votre prochaine attaque : Arts martiaux. Le bonus retombe à 0 après avoir touché, et à la fin du combat.

Comme un boss

Vous ne faites de Check-up et ne prenez de points de Fatalité que lorsque vous atteignez 50 points de Blessure. Le handicap -1 n'advient qu'à 40 points de Blessure et le handicap -2 à 45 points de Blessure.

Fort comme un bœuf

Ajoutez +3 aux dégâts de votre attaque : Arts martiaux, y compris lorsque vous utilisez une arme de corps-à-corps (la VD de vos armes de base ci-dessous inclut déjà ce bonus) ou des objets de taille improbable comme armes improvisées (une moto, par exemple). Enfin, ajoutez 3 à tous vos tests de Force.

Une santé de fer

+3 aux tests de Constitution.

Plus ils sont grands...

Vous endurance est réduite de 5 lorsque vous atteignez ou dépassez 50 points de Blessure, et ce jusqu'à ce que tous les tests de Fatalité du combat en cours aient été résolus.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	12
(Attaque 2) FLINGUES	11
DÉFENSE	12
ENDURANCE	12
CHANCE	6
VITESSE	5

COMPÉTENCES

Connaissance **	15
Intimidation	14

Test sans compétence, VA = 7 • ** Choisissez une occupation typique de la classe ouvrière.

ARMES

Batte de baseball	13/5/-
Mossberg Special Purpose	8/5/4

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie: Ouvrier

CHASSEUSE DE PRIMES

JONCTIONS

« L'affiche dit « mort ou vif ». On verra bien. »

Vous avez fait vos premiers pas dans le métier en traquant de petits vauriens, démontrant au passage un certain talent pour le job. Désormais, vous vous attaquez à un plus gros gibier, du genre bien plus dangereux. Vos cibles de choix sont les criminels d'envergure internationale et les crapules retranchées dans des pays dépourvus de traités d'extradition. Vous retrouvez toujours vos proies et, même si vous préférez éviter les conflits, vous mettez un point d'honneur à finir le boulot vite et bien. A première vue, votre dernier boulot ressemblait à tous les autres. C'est ce que vous pensiez jusqu'à ce que votre cible déploie un arsenal défensif sans commune mesure avec son profil connu. Depuis, plus vous creusez, plus vous trouvez, et moins vous comprenez. Vous êtes toujours sur sa piste mais n'avez aucune idée du guêpier dans lequel vous vous jetez.

PROGRESSION

- Une des suivantes : Ame de sniper, Au quart de tour, Bim et bim et colegram, Carnaval du carnage I-IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre II-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, La goupille !, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Sac plein de flingues I-IV, Stop !, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V, Un pour tous, Une simple égratignure.
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Escroquerie, Intimidation, Jeu, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

La proie

Au début du combat, désignez un ennemi comme étant votre proie. Si, dans le cadre de l'intrigue, vous traquez déjà un ennemi et que celui-ci est présent, il devient automatiquement votre proie.

Tu es dans ma ligne de mire

Vos attaques contre votre proie bénéficient d'un bonus de +2.

Partager le travail

Dépensez **X Chance** : X alliés de votre choix gagnent +1 à leurs attaques contre votre proie jusqu'à la fin du combat.

Vérifications préalables

Au cours d'un combat, la 1ère attaque de votre proie contre vous échoue automatiquement.

Lucille, arme fétiche

Votre arme fétiche est Lucille, un Remington 870 Police dont la crosse porte une entaille pour chaque proie capturée. Lucille vous apporte un bonus de +3 aux dégâts quand vous l'utilisez. (Vous pouvez donner un autre prénom à Lucille si vous le désirez).

Dégaine plus vite que son ombre !

Ajoutez 2 à votre Résultat d'Initiative. La première action de votre séquence doit être un test d'Attaque : Flingues.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES	13
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	12
DÉFENSE	14
ENDURANCE	7
CHANCE	6
VITESSE	8

COMPÉTENCES

Connaissance : relais routiers et motels miteux	12
Détective	12
Infiltration	13

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

Bâton télescopique	10/3/-
Remington 870 Police *(bonus de Lucille inclus)*	16/5/4

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie

Ouvrier

CRABE ANTHROPOMORPHE

JONCTIONS

« Je t'ai déjà dit de te barrer. »

Dans la jonction Ancienne, des esprits animaux empreints de surnaturel convoitent parfois la vie menée par les hommes au point de réussir à adopter forme humaine. Ils doivent alors faire face à des dangers auxquels ils n'étaient pas préparés : la puissante et étrange tempête des émotions humaines, mais aussi les efforts des moines exorcistes qui cherchent à les démasquer et à les renvoyer à leur condition initiale.

À plusieurs reprises entre les temps anciens et le XIXe siècle, des animaux anthropomorphes se sont associés pour lutter contre ceux qui les menaçaient. Peu à peu, ils ont fait baisser le niveau de magie dans le monde, rendant les exorcismes, invocations et autres rituels de plus en plus compliqués à réaliser. Ces associations d'anthropomorphes se sont progressivement structurées et rassemblées, cherchant à se protéger en accédant au pouvoir politique. A partir des années 1850, le Pinacle qu'elles ont enfanté dirige secrètement la planète. C'est encore le cas aujourd'hui.

En fonction de la jonction dans laquelle vous êtes né, vous avez pu vous-même vous transformer en humain ou hériter votre nature animale d'un lointain ancêtre. Vous pouvez connaître ou non certains des membres du Pinacle, cette société secrète qui cherche à maintenir au plus bas le niveau de magie des jonctions Passée et Contemporaine. Quelle qu'en soit la raison, ce n'est pas à leur côté que vous prenez part à la guerre du Chi : vous avez préféré rejoindre ces anarchistes épris de liberté que sont les Dragons.

Vous ou votre ancêtre étiez un truculent esprit crabe, un être pugnace et bien décidé à se protéger, lui et les siens, des blessures que peuvent infliger ce monde hostile. Une menace vous a fait sortir à contrecœur de la douillette vie caparaçonnée que vous vous étiez construite. Ceux qui tentent de vous piétiner ne vont pas tarder à le regretter.

PROGRESSION

- Une des générale ou de Crabe.
- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Eloge, Maître d'armes, Mille noms, Poing de la Mort, Sabre, Saule, Wing Chun, Wushu.
- Une nouvelle à valeur 9 parmi : Autorité, Détective, Connaissance (au choix), Escroquerie, Infiltration, Jeu, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Ommatidies

Au début de chaque séquence, votre Défense est augmentée de 2 tant que le premier plan auquel vous pouvez agir n'est pas atteint.

Âpre défenseur

Ajoutez 2 à votre VA d'Arts martiaux et 1 à votre Défense lorsque vous défendez un site feng shui.

Pince I

Lorsque vous réussissez une attaque de type Arts martiaux à mains nues, vous en collez une de 11 à votre cible. Cette dernière voit le coût de sa prochaine attaque augmenter de **1 plan** (non cumulatif avec les effets d'une précédente attaque de Pince).

Tous les boss dans le même panier

Ajoutez 2 à votre VA d'Arts martiaux contre les ennemis identifiés et les boss si votre précédente attaque ciblait un ennemi identifié ou un boss différent de celui que vous ciblez actuellement.

Carapace I

Dépensez **1 Chi** et **3 plans** pour augmenter de 2 votre Endurance jusqu'au prochain raccord.

Coince aux articulations

Soustrayez 2 aux dégâts d'Arts martiaux que vous infligez lorsque vous utilisez une arme.

BLESSURES

	01-24
-1	25
	26-29
-2	30
	31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	13
(Attaque 2) FLINGUES	10
DÉFENSE	14
ENDURANCE	8
CHI	8
VITESSE	6

COMPÉTENCES

Bricolage	11
Intimidation	13

Test sans compétence, VA = 7

ARMES	ÉQUIPEMENT
	Niveau

Niveau de vie — Ouvrier

CYBORG

« Ils avaient perdu le mode d'emploi, mais ils m'ont réparé quand même. »

Habitant du futur dévasté, vous avez subi des dommages qui auraient dû vous détruire. Récupéré par des membres irradiés du culte des Jammers, vous avez supplié que l'on vous débranche. Au lieu de ça, ils ont tenté de vous sauver, utilisant d'étranges technodébris glanés alentour. À votre réveil, vous étiez à la fois pire et meilleur, une sorte de chimère faite de bouts d'humanité mutilée et de prothèses robotiques à la fiabilité douteuse. Poussé en avant par un implant crânien qui vous interdit de vous suicider, vous vous êtes plongé dans la guerre du Chi en quête d'un remède à votre terrible condition – ou peut-être de cette fin qui se refuse à vous.

PROGRESSION

- Une des de la voie des Mille noms.
- Une des suivantes : Circuit de Shrödinger, Coffre-fort intérieur, Condensateur d'improbabilité, Déchiqueteuse hélicoïdale, Filière hélicoïdale, Grenade persécutrice, Griffes en titane, Hélisurf personnel, Lunette de visée laser, Main tronçonneuse, Perturbateur moléculaire, Poussée d'adrénaline, Scorpion lombaire, Stimulateur neural.
- Une nouvelle à valeur 9 parmi : Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu, Pilotage.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Ouille !

Lorsque vous recevez votre 1er point de Handicap, votre corps cybernétique subit des dégâts visibles qui perturbent vos opposants. Le coût en plans de toute attaque vous ciblant est augmenté de votre nombre de points de Handicap.

Gerbes d'étincelles

Les dégâts infligés par vos attaques de type Technodébris sont augmentés de 2 pour chaque point de Handicap dont vous souffrez.

Fuite d'huile

Si, alors que vous souffrez d'au moins 1 point de Handicap, un adversaire vous rate en combat rapproché, vous pouvez dépenser **1 Chance** pour attaquer cet ennemi. **Contre**. Cette Prouesse représente l'opportunité qui s'ouvre à vous quand un ennemi glisse sur l'huile que vous perdez.

Tout faire péter

Acceptez de recevoir X points de Fatalité pour porter une attaque de type Technodébris contre X-1 cibles qui peuvent être au corps-à-corps avec vous ou à distance de vous. Votre attaque touche toute cible dont la Défense est battue et a une VD égale à 20. Si votre résultat est inférieur à la plus petite Défense parmi les ennemis ciblés, vous gagnez un bonus rétroactif de +1 sur votre attaque. Si vous ne réussissez toujours pas, tant pis.

Bras cybernétique

Effectuez des attaques de type Technodébris au corps-à-corps avec une VD égale à 11.

Lance-flammes embarqué

Vous pouvez effectuer des attaques à distance de type Technodébris avec une VD égale à 14. Chaque fois que vous attaquez de cette manière, vous prenez 3 points de Blessure.

BLESSURES

	01-24
-1	25
	26-29
-2	30
	31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) TECHNODÉBRIS	13
(Attaque 2) FLINGUES	13
DÉFENSE	13
ENDURANCE	9
CHANCE	6
VITESSE	6

COMPÉTENCES

Bricolage	13
Sabotage	13

Test sans compétence, VA = 7

ARMES		ÉQUIPEMENT
Flingue futuriste bricolé	10/1/4	Niveau

Niveau de vie — Pauvre

DÉTECTIVE PRIVÉ

JONCTIONS

« Toute ma vie, j'ai rêvé qu'une personne comme vous entre dans mon bureau et me tienne un tel discours. Bon, j'y crois pas une seconde, mais c'est beau de voir ses rêves se réaliser. »

En tant qu'enquêteur expérimenté, vous avez des contacts dans toutes les strates de la société : clients argentés qui peuvent se payer vos services, forces de l'ordre qu'il vous faut occasionnellement contourner, bas-fonds, milieux criminels... La plupart du temps, vous travaillez pour des avocats en quête d'une information utile pour leur affaire. Quand une entreprise en attaque une autre en justice, c'est vous qui passez au peigne fin leurs registres à la recherche du moindre indice. Vous œuvrez aussi parfois pour le compte de compagnies d'assurances, espionnant leurs clients afin de vérifier s'ils sont aussi malades qu'ils le disent. Et puis il y a les divorces, bien entendu. Vous avez choisi de faire ce métier après être tombé amoureux des films noirs de Philip Marlowe et Sam Spade mais, finalement, vous avez passé plus de temps à faire des recherches sur ordinateur qu'à écumer les rues sombres au côté des gangsters et des ripoux. C'est peut-être pour ça que, lorsque vous êtes tombé sur les premiers indices vous guidant vers la guerre du Chi, vous avez choisi de suivre cette piste à corps perdu, prêt à tout lâcher pour découvrir ce qui se cache vraiment dans les coulisses de la vie.

PROGRESSION

- Une des suivantes : Arme fétiche, Au quart de tour, Bim et bim et colegram, Carnaval du carnage I-IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, La goupille !, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Sac plein de flingues I-IV, Stop !, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tous flingues dehors I-V, Une simple égratignure.
- Une nouvelle à valeur 11 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Escroquerie, Intimidation, Jeu, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Remarques acerbes

Lorsque vous échangez des méchancetés avec un personnage lors d'une scène de lien, dépensez **1 Chance**. Ce personnage gagne alors +1 en combat contre vous, et vous +2 contre lui. Cet effet dure jusqu'à la fin de l'aventure.

Sans langue de bois

Lorsque les autres PJ et vous faites des hypothèses sur l'intrigue ou sur les motivations d'un personnage, dépensez **1 Chance** pour que le MJ vous dise si vos suppositions sont bonnes ou mauvaises.

Mentaliste

+2 à vos attaques contre les personnages auxquels vous avez parlé pendant la scène précédente.

Tir désarmant

Prenez une pénalité de -1 à votre test d'Attaque contre un ennemi armé. Si votre attaque touche, votre ennemi perd son arme. Le coût de sa prochaine attaque augmente de 3 plans. Après son attaque, l'ennemi est considéré comme ayant récupéré son arme. Contre un boss, la pénalité à votre test d'Attaque est de -3.

BLESSURES

	01-24
-1	25
	26-29
-2	30
	31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES	13
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	12
DÉFENSE	13
ENDURANCE	7
CHANCE	6
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Connaissance : loi	11
Détective	15
Infiltration	11

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

Rossi Model 515	8/2/4

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie — Ouvrier

DRAGON ANTHROPOMORPHE

JONCTIONS

« Ce n'est pas ma faute si je suis au top ! »

Dans la jonction Ancienne, des esprits animaux empreints de surnaturel convoitent parfois la vie menée par les hommes au point de réussir à adopter forme humaine. Ils doivent alors faire face à d'innombrables dangers auxquels ils n'étaient pas préparés : la puissante et étrange tempête des émotions humaines, mais aussi les efforts des moines exorcistes qui cherchent à les démasquer et à les renvoyer à leur condition initiale.

À plusieurs reprises entre les temps anciens et le XIXe siècle, des animaux anthropomorphes se sont associés pour lutter contre ceux qui les menaçaient. Peu à peu, ils ont fait baisser le niveau de magie dans le monde, rendant les exorcismes, invocations et autres rituels de plus en plus compliqués à réaliser. Ces associations d'anthropomorphes se sont progressivement structurées et rassemblées, cherchant à se protéger en accédant au pouvoir politique. À partir des années 1850, le Pinacle qu'elles ont enfanté dirige secrètement la planète. C'est encore le cas aujourd'hui.

En fonction de la jonction dans laquelle vous êtes né, vous avez pu vous-même vous transformer en humain ou hériter votre nature animale d'un lointain ancêtre. Vous pouvez connaître ou non certains des membres du Pinacle, cette société secrète qui cherche à maintenir au plus bas le niveau de magie des jonctions Passée et Contemporaine. Quelle qu'en soit la raison, ce n'est pas à leur côté que vous prenez part à la guerre du Chi : vous avez préféré rejoindre ces anarchistes épris de liberté que sont les Dragons.

C'est peut-être parce que leur nom est celui de votre sang – celui de la plus puissante des créatures surnaturelles de la Chine, le fabuleux Dragon. Érudit, impérieux, vous fendez les rangs de l'humanité bien à l'abri dans votre cape de bonne fortune. Porté par votre accroche dramatique, vous êtes prêt à risquer tout ce que vous avez accompli et amassé pour faire pencher la guerre du Chi de votre côté.

PROGRESSION

- Une des générale ou de n'importe quelle lignée. Note : Vous ne pouvez choisir à la fois Vraiment costaud et Vraiment VRAIMENT costaud.
- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Bannisseur, Dragon, Eloge, Flammes, Maître d'armes, Maitre ivre, Ninja, Nunchaku, Poing de la Mort, Rebelle, Renard, Sabre, Saule, Soigneur, Tigre, Wing Chun, Wushu.
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Bricolage, Détective, Connaissance (au choix), Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu, Médecine, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Supérieur par essence

Lorsque vous effectuez une attaque de type Arts martiaux à mains nues, votre VD est toujours égale à celle de votre cible +1.

Studieux comme pas deux

Dépensez **1 Chi** pour acquérir temporairement une Prouesse appartenant à un PJ absent. Lorsque vous utilisez cette Prouesse, dépensez du Chi à la place de toute autre sous-catégorie de Chance. Chaque fois que vous effectuez un test ou une dépense pour utiliser une ou acquise de cette manière, vous gagnez 1 point de Régression.

Omnicompétence

Si aucun PJ ne possède une VA de 13 ou plus dans une compétence donnée, vous pouvez dépenser **1 Chi** pour que votre VA dans cette compétence soit égale à 15 jusqu'à la fin de la partie.

Régression fatale

Un Dragon ne peut survivre que dans des environnements magiques. Si vous reprenez votre forme animale alors que vous êtes dans une jonction hostile à la magie, vous mourez sur le coup.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	13
(Attaque 2) FLINGUES	12
DÉFENSE	13
ENDURANCE	7
CHI	7
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

ÉQUIPEMENT

Porsche 918 Spyder

(Voir Voiture de sport p.243)

Niveau de vie — Riche

ESPION

« Avec toutes ces histoires de torture, on peut dire qu'il ne fait pas bon se faire capturer. Néanmoins, cela reste parfois une option intéressante. »

Vous êtes un ancien agent du renseignement. Il existe quantité de raisons pour lesquelles vous avez pu raccrocher, et toutes feraient d'excellentes accroches dramatiques. Vous avez pu être mis au placard par les sombres machinations de vos nouveaux supérieurs (auriez-vous surpris une conversation à propos d'une Loge, ou d'une Roue ?) Votre départ peut aussi être en rapport avec cette tragique affaire au cours de laquelle tous vos subalternes sont morts, laissant planer le doute sur votre loyauté. Si ça se trouve, vous ne savez même pas qui vous êtes, ni pourquoi ces tueurs en ont après vous (mais vous êtes bien décidé à le découvrir). Votre retraite, qu'elle soit heureuse ou non, prend brutalement fin lorsque les affaires vous rattrapent – vous plongeant au passage dans la guerre du Chi. Vous en retirez deux plaisirs : celui de montrer une dernière fois de quoi vous êtes capable (avant d'être définitivement rouillé) et celui, assez nouveau pour vous, de savoir pourquoi vous vous battez, avec la certitude que votre cause est juste.

PROGRESSION

- Une des suivantes : Ame de sniper, Arme fétiche, Au quart de tour, Bim et bim et colegram, Carnaval du carnage I-IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, La goupille !, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Sac plein de flingues I-IV, Stop !, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V, Une simple égratignure
- Une des suivantes : Attachez vos ceintures I-III, Contremesure I-III, Coup du lapin, Course d'obstacles, Embardée I-III, Il n'y a pas de mauvais outil, Le lâche pas ! I-III, Même pas en rêve, Mets la gomme !, Pied au plancher I-III, Sers-toi des rétros !, Une course est une course, Va comme le vent (coursé), Vitesse-lumière, Voiture-bélier I-III, Vroom !
- Une nouvelle à valeur 11 parmi : Autorité, Connaissance (au choix), Détective, Intimidation, Pilotage, Sabotage.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Entrainement pluridisciplinaire

+1 à votre VA d'attaque : Flingues si votre précédente attaque était de type Arts martiaux. +1 à votre VA d'attaque : Arts martiaux si votre précédente attaque était de type Flingues.

Œil averti

+1 à votre VA d'attaque : Flingues, votre VA d'attaque : Arts martiaux et votre Défense si vous affrontez un personnage avec lequel vous avez déjà discuté, quels que soit le lieu, le moment et les circonstances de cette discussion.

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES	14
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	13
DÉFENSE	14
ENDURANCE	7
CHANCE	7
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Bricolage	11
Connaissance : géopolitique	12
Connaissance : mode	12
Connaissance : nourriture et boisson	14
Escroquerie	15
Infiltration	12
Jeu	12
Séduction	13

Test sans compétence, VA = 7

ARMES		ÉQUIPEMENT
Walther PPK	9/1/4	Niveau

Niveau de vie — Riche

FATALITÉS

FANTÔME

« Même si le fleuve qui sépare les morts des vivants s'étend entre nous, comment pourrais-je ne plus t'aimer ? »

Nombreux sont les fantômes qui hantent la magique jonction Ancienne. Vous êtes l'un d'eux, un esprit qui n'a pas pu – ou n'a pas voulu – abandonner les vestiges de sa vie mortelle pour rejoindre le cycle éternel de la réincarnation. L'Outremonde abrite lui aussi de nombreux fantômes, d'anciens guerriers du Chi que leur trop grande force vitale a retenu après leur mort physique. Certains fantômes s'attaquent aux mortels, par jalousie ou simplement parce qu'ils sont habités par les mêmes mauvaises intentions que de leur vivant. Pour vous, c'est différent. Votre esprit ne peut trouver le repos car, dans votre vie passée, vous avez fait une promesse solennelle que vous n'avez pu honorer – et qui a probablement un lien avec votre accroche dramatique. Vous avez peut-être promis de protéger une personne, de vous venger d'un ennemi ou de retrouver un trésor perdu...

Les fantômes ont la fâcheuse habitude de tomber amoureux des mortels et ils sont souvent incroyablement beaux et envoûtants. Vous savez bien que les amours entre les vivants et les morts sont interdites et, si vous n'êtes pas déjà impliqué dans une relation condamnée, il y a fort à parier que la tentation sera trop forte. Oui, vous risquez de tomber amoureux d'un vivant avant la fin de vos aventures. Et ce n'est pas une bonne idée.

PROGRESSION

- Une d'une des spécialités de Sorcellerie suivantes : Divination, Frappe, Invocation, Mouvement.
- Une des suivantes : Abominables renvois, Arcanosynthèse, Encore et toujours, Imitation, Intrusion mentale, Métamorphose I-II, Monstre au grand cœur, Régénération I-IV, Rodeur nocturne, Trompe-la-mort I-III, Vampirisme.
- Une nouvelle à valeur 9 parmi : Connaissance (au choix), Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Présence spectrale

Les renforts vous coûtent **2 plans**.

Passe-muraille

Vous pouvez passer au travers de matériaux solides en réussissant un test de Monstruosités contre une Difficulté égale à 1 par tranche de 2,5 cm traversés. Lorsque vous choisissez cette Prouesse, vous devez définir deux matériaux que vous ne savez pas traverser. Le MJ en définit un troisième. Cette Prouesse n'immunise pas contre les dégâts.

Immunité aux dommages : balles

Les attaques : Flingues ne vous font pas de dégât, sauf si les balles utilisées sont magiques ou en argent.

Médecine traditionnelle seule

La compétence Médecine n'est efficace sur vous que si le praticien a étudié dans la jonction Ancienne.

Philtre d'amour

Dépensez **1 Magie** pour concocter une potion qui, ingérée par un *ennemi identifié* ou un *personnage secondaire*, oblige ce dernier à tomber amoureux d'un autre personnage défini par le sorcier lors de la préparation. Si cet amour va à l'encontre de l'orientation sexuelle de cela cible, l'attirance est puissante mais demeure platonique. À la fin de chacune des scènes suivantes, réalisez un test de Sorcellerie contre la Volonté de votre cible. L'effet de la potion est annulé dès que vous ratez un de ces tests, au plus tard à la fin de la partie. **Influence**

Vol

Vous volez à travers les airs à une vitesse de 3 mètres par plan. **Frappe**

Frappe Chi

Au prix d'une action standard (**3 plans**), lancez un projectile d'énergie sur un adversaire. Vous utilisez pour cela votre VA de Sorcellerie. La VD du projectile est égale à 9.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

FATALITÉS

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) SORCELLERIE	13
(Attaque 2)	-
DÉFENSE	12
ENDURANCE	6
MAGIE	8
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Connaissance : musique	13
Séduction	13

Test sans compétence, VA = 7

ARMES	ÉQUIPEMENT
	Niveau
	Niveau de vie — Pauvre

FLIQUETTE RÉCALCITRANTE

« Les mains en l'air, sac à merde ! »

Vous êtes un officier en civil affecté à la brigade anticriminelle d'une grande ville. Vous pouvez travailler sous couverture ou être un expert des enquêtes criminelles. Plutôt mignon mais négligé, vous avez peut-être un problème avec l'alcool et une vie personnelle qui ressemble à un champ de ruines. Vous avez beaucoup de mal avec les figures d'autorité (alors que vous-même en êtes une). Vous vous voyez comme un loup solitaire, un mercenaire qui travaille en solo – cela remonte à l'époque où votre coéquipier s'est fait descendre, à moins qu'il n'y ait une autre raison. Vous transgressez souvent les règles, vos supérieurs passent leur temps à vous suspendre de vos fonctions et vous arriverez bien par vous faire virer, un jour. Si ce n'est pas déjà fait, cela tient à deux raisons : votre chef a un petit faible pour vous, et vous obtenez des résultats. Même si vous finissez toujours par faire triompher le bien, tout se combine pour que vous passiez pour le méchant de l'histoire. Les gens en relation avec votre enquête ont la sale habitude de se faire buter. Vos témoins meurent tous dans d'étranges accidents. Les passants tombent comme des mouches chaque fois que vous êtes pris dans une fusillade. Pire, vous semblez incapable d'appréhender un suspect proprement. Et puis c'est pas comme si vous faisiez exprès de vider votre chargeur sur tous les salopards que vous croisez : vous les prévenez ; vous leur dites de ne pas jouer au con. Mais ils ne comprennent rien. Les cons.

PROGRESSION

- **Une des suivantes : Ame de sniper, Au quart de tour, Carnaval du carnage I-IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, La goupille !, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Sac plein de flingues I-IV, Stop !, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V, Une simple égratignure.**
- **Une des suivantes : Attachez vos ceintures II-III, C'est que de la tôle froissée !, Contre-mesure I -III, Coup du lapin, Course d'obstacles, Embardée I-III, Guerrier Tarmac, Il n'y a pas de mauvais outil, Le lâche pas ! I-III, Même pas en rêve, Mets la gomme !, Pied au plancher I-III, Sers-toi des rétros !, Une course est une course, Véhicule perso, Vitesse-lumière, Voiture-bélier I-III, Vroom !**
- **Une nouvelle à valeur 9 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu, Sabotage, Séduction.**
- **Passez à 12 d'une de vos < à 12.**
- **Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.**
- **Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].**

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Arme fétiche

Votre Smith et Wesson favori vous donne un bonus de +3 à la VD.

Bim et bim et colegram

Ajoutez **1 plan** au coût de n'importe quelle Attaque : Flingues et chambrez vos adversaires avant de tirer. La VD de votre arme augmente de 2 contre les opposants sans handicap et de 8 contre les opposants avec handicap.

Justicier

+2 à votre VA d'attaque : Flingues contre tout personnage que vous savez être meurtrier, tortionnaire ou délinquant sexuel.

Va comme le vent

Dépenser **1 Chance** pour obtenir un bonus de +2 à votre compétence Pilotage jusqu'au prochain raccord lorsque vous êtes poursuivant. **Poursuivant**

Attachez vos ceintures !

Lorsque le véhicule que vous conduisez se crashe, vous et tous ses occupants bénéficiez de +2 à l'Endurance au moment du calcul des dégâts.

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES	13
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	12
DÉFENSE	13
ENDURANCE	8
CHANCE	6
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Connaissance : bars louches	15
Pilotage	13
Police	15

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

Smith & Wes. Model 29*	14/3/5
Colt Detective Special	9/1/5
Winchester Model 70	13/5/5

ÉQUIPEMENT

Chevrolet Impala de 1981 *(comme la Muscle car p.243, mais avec une Maniabilité de 9)*

Niveau de vie: Ouvrier

GARDE DU CORPS

« À terre ! MAINTENANT !! »

Vous avez des compétences très particulières. Expert en protection rapprochée, vous savez conduire un client du point A au point C en évitant le sale type du point B. Anonyme en dehors du cercle restreint de votre profession, vous évitez soigneusement d'entrer dans la lumière qui nimbe vos clients (célébrités, hommes politiques...)
Peut-être que vous avez perdu le client auquel vous teniez le plus, celui pour lequel vous avez transgressé toutes les règles, celui dont vous êtes tombé amoureux. Peut-être que des forces obscures vous ont séparés et que vous avez rejoint la guerre du Chi en vous jurant de le retrouver. Dans tous les cas, en devenant un outremarcheur, vous avez réalisé ce qu'était vraiment la guerre du Chi. Votre plus grande mission vous attend : le monde entier a besoin d'un garde du corps.

PROGRESSION

- Une des suivantes : Arme fétiche, Au quart de tour, Carnaval du carnage I-IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre II-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Stop !, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V, Un pour tous, Une simple égratignure.
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Escroquerie, Intimidation, Jeu, Sabotage.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Le client

Au début d'un combat, choisissez un PJ ou un PMJ. Celui-ci est le client que vous avez pour mission de protéger. Quand votre client encaisse des dégâts, dépensez **1 Chance** pour réduire ces dégâts à 0. Vous prenez 7 points de Blessure.

Et merde !

Si un adversaire inflige des points de Blessure à votre client, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre VA d'attaque contre cet adversaire lors de votre prochaine action.

Quelqu'un est touché ?

À la fin d'un combat, vous pouvez transférer autant de points de Fatalité que vous le désirez de votre client vers vous.

Tenter le coup

Ajoutez +4 à votre VA d'attaque : Flingues si votre cible utilise des otages comme bouclier humain.

Dégaine plus vite que son ombre !

Ajoutez 2 à votre Résultat d'Initiative. La 1ère action de votre séquence doit être un test d'Attaque : Flingues.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES	14
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	12
DÉFENSE	14
ENDURANCE	6
CHANCE	7
VITESSE	8

COMPÉTENCES

Connaissance : célébrités	12
Connaissance : leaders mondiaux	12
Pilotage	13

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

Heckler & Koch P7	10/2/4
Mini Uzi	10/3/1

ÉQUIPEMENT

Niveau de vie : Riche

HÉROS DU JOUR

« OK. J'ai pas la moindre idée de ce qui se passe ici mais je suis américain, tu vois ? Un vrai de vrai, avec une belle allonge en muscles américains, un cœur gros comme l'Amérique et un bon gros flingue made in America ! »

Vous n'avez vraiment rien de spécial et c'est ce qui vous rend exceptionnel. Contrairement à d'autres archétypes que vous ne citerez pas, vous avez un boulot, vous, un de ces honnêtes boulots en bleu de travail auxquels personne ne fait attention. Vous êtes peut-être ouvrier à l'usine, routier, plombier ou matelot.
C'est probablement pendant vos vacances que tout a commencé, à moins que vous ne vous soyez retrouvé au beau milieu d'une fusillade pendant un déplacement professionnel. En dehors de votre accroche dramatique, vous, tout ce que vous désirez, c'est vous poser au bar du coin pour descendre quelques bières en regardant le dernier championnat. Mais bon sang, il y a toujours un truc qui vous tombe dessus. Ça doit être à cause de votre gentillesse, ou de votre bêtise – et un peu à cause de votre chance, aussi. D'un côté, vous avez l'art de vous tirer des pires situations sans que personne (même vous) ne comprenne comment c'est possible. De l'autre, le danger ne cesse de s'immiscer dans votre vie... Il y a toujours une veuve ou un orphelin qui a besoin de vous, c'est dingue ! Vous n'êtes ni le plus futé, ni le plus fort, ni le plus qualifié, mais vous êtes un type bien.

(un bon choix si vous aimez jouer des personnages aux règles simples)

PROGRESSION

- Une des suivantes : Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Doubler la bille, La goupille !, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Stop !, Tir de couverture, Tir désarmant, Tir de dispersion, Tous flingues dehors I-IV, Un pour tous, Une simple égratignure.
- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Bannisseur, Dragon, Eloge, Flammes, Maître d'armes, Maître ivre, Mille noms, Ninja, Nunchaku, Poing de la Mort, Rebelle, Renard, Saule, Soigneur, Tigre, Wing Chun, Wushu.
- Une nouvelle à valeur 12 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Jeu.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Veinard

Quand votre Chance tombe à 0, lancez un dé. Sur un 1 ou un 2, récupérez tous vos points de Chance.

Maître en armes improvisées

Vous gagnez +1 en Arts martiaux si vous vous battez avec une arme improvisées trouvée sur le lieu du combat. Après 3 attaques réussies, vous perdez ce bonus – jusqu'à ce que vous ramassiez une nouvelle arme improvisée (coût : **1 plan**).

La classe américaine

Après avoir raté un test d'Attaque avec une arme improvisée, ajoutez gratuitement 1 dé de Chance à votre prochain test, y compris s'il s'agit d'un test d'Esquive.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES	
(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	14
(Attaque 2) FLINGUES	12
DÉFENSE	14
ENDURANCE	6
CHANCE	7
VITESSE	8
COMPÉTENCES	
Connaissance : bières	15
Connaissance : grands classiques du rock	15
Connaissance : sports	15
Connaissance : voitures anciennes	15
Pilotage	12

Test sans compétence, VA = 7

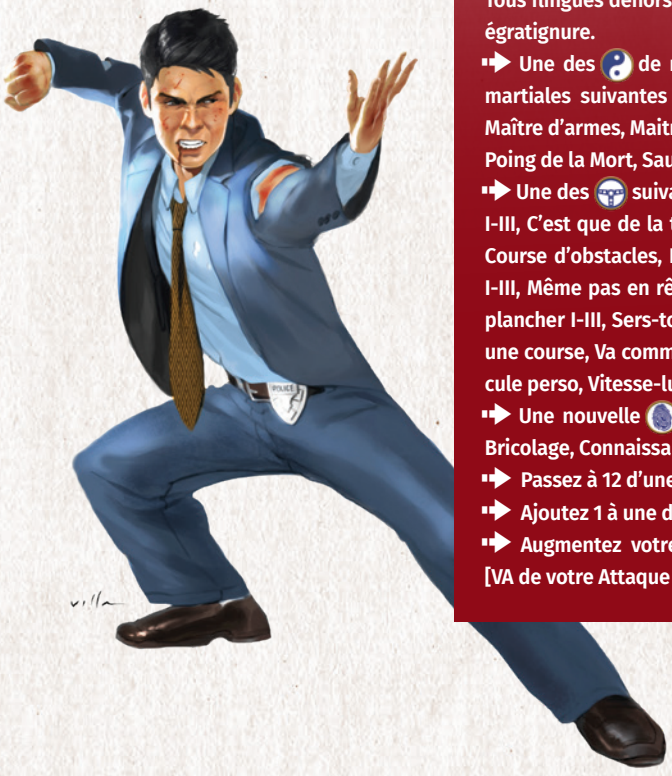
ARMES	ÉQUIPEMENT

Niveau de vie: Ouvrier

INSPECTEUR KUNG-FU

**« Vous avez le droit de garder — ouille — le silence !
Vous avez le droit de — aïe — faire appel à un avocat.
Tout ce que vous direz pourra être — argh — utilisé contre vous devant un tribunal — aoutch ! »**

Vous êtes un officier de police et un co-équipier loyal. Aussi doué lorsque vous vous adonnez aux arts martiaux que lorsque vous dégainez votre arme de service, vous ne venez pas à bout des méchants parce que vous êtes plus grand ou plus fort qu'eux mais grâce à votre obstination et votre courage brut. Lorsque vous en collez une à un malfrat, vous secouez ensuite votre main endolorie. Lorsque vous sautez d'un parapet pour atterrir sur le pont d'un bateau, vous sentez le choc se propager partout dans votre corps. Lorsqu'une explosion met le feu à votre veste au milieu d'un combat, vous gesticulez dans tous les sens pour parvenir à la retirer. Vous n'êtes pas le combattant le plus grâcieux de la guerre du Chi ni celui au travers duquel se manifestent les secrets ancestraux des grands maitres. En revanche, peu importe le nombre de fois qu'ils vous frapperont, vous vous relèverez, vous ferez craquer votre corps meurtri pour en extirper la douleur, et vous vous remettrez à leur courir après.



PROGRESSION

- Une des suivantes : Au quart de tour, Carnaval du carnage I-IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Sac plein de flingues I-IV, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V, Un pour tous, Une simple égratignure.
- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Bannisseur, Dragon, Eloge, Maître d'armes, Maitre ivre, Mille noms, Nunchaku, Poing de la Mort, Saule, Tigre, Wing Chun, Wushu.
- Une des suivantes : Attachez vos ceintures I-III, C'est que de la tôle froissée !, Coup du lapin, Course d'obstacles, Embardée I-III, Le lâche pas ! I-III, Même pas en rêve, Mets la gomme !, Pied au plancher I-III, Sers-toi des rétros !, Une course est une course, Va comme le vent (poursuivant), Véhicule perso, Vitesse-lumière, Vroom !
- Une nouvelle à valeur 9 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Escroquerie.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Sois puni pour ça !

Lorsque vous recevez des points de Blessure en provenance d'une attaque de type Arts martiaux, ou d'une source de dégâts autre que le combat, vous gagnez un bonus de +2 à votre prochaine attaque de type Arts martiaux. Ce bonus est cumulable avec d'autres, mais pas avec lui-même.

Aïe !

Lorsque vous effectuez un test pour une attaque à mains nues et échouez, vous prenez X points de Blessure (X = valeur absolue de votre Ecart). +X à votre prochaine attaque d'Arts martiaux. Si cette attaque réussit, retirez X de vos points de Blessure. Cette Prouesse est toujours active.

Résilience des faibles

+2 à l'Endurance lorsque vous combattez des ennemis qui ont moins de points de Blessure que vous.

Stop !

+3 aux tests de Constitution.

Increvable

Les points de Handicap ne diminuent jamais votre VA d'attaque : Arts martiaux.

Tenter le coup

Ajoutez +4 à votre VA d'Attaque : Flingues si votre cible utilise des otages comme bouclier humain.

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	13
(Attaque 2) FLINGUES	13
DÉFENSE	14
ENDURANCE	7
CHANCE	7
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Pilotage	11
Police	15

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

Colt Detective Special	9/1/5
Remington 870 Police	8/5/4

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie — Riche

JOUEUSE PROFESSIONNELLE

« La probabilité que cette carte sorte pour moi est de 1 sur 145 987. Mais, encore une fois, je sens que la chance est pour moi aujourd'hui. »

Avec l'insouciance d'un cerf-volant porté par les courants ascendants du destin, vous usez de votre chance innée et de votre instinct pour mener une carrière prospère. Votre sourire à tomber et votre instinct de préservation suffisent généralement, et, lorsque ce n'est pas le cas, vous savez vous défendre – après tout, les perdants ne sont pas tous bons joueurs. Vous vous êtes façonné une vie de luxe dans laquelle rien n'est trop beau pour vous. D'origine modeste, vous vous êtes battu avec rage et intelligence pour vous en sortir. Les derniers vêtements à la mode, les accessoires les plus tape-à-l'œil : tout ce dont vous rêviez enfant, vous l'avez gagné. Mais la vraie récompense est la joie immense que vous éprouvez à remporter un pari, à triompher de vos adversaires quand la logique voudrait que vous mordiez la poussière.

Aujourd'hui, votre accroche dramatique vous a plongé dans la guerre du Chi et tous vos repères sont bouleversés. Néanmoins, sourire aux lèvres, vous abordez cette nouvelle aventure avec aplomb : vous savez qu'il ne vous faudra pas longtemps avant de trouver le bon angle d'attaque.

PROGRESSION

- Une des suivantes : Ame de sniper, Arme fétiche, Au quart de tour, Bim et bim et colegram, Carnaval du carnage I-IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre II-IV, La goupille !, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Sac plein de flingues I-IV, Stop !, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V, Une simple égratignure.
- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Eloge, Mille noms.
- Une nouvelle à valeur 9 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Pilotage, Sabotage.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Mettre toutes les chances de son coté

Dépensez **1 Chance** pour inverser un Écart : le dé Plus devient le dé Moins, et inversement. Si vous le leur demandez, les autres joueurs doivent vous donner le résultat de leurs dés. Vous devez justifier l'utilisation de cette prouesse (planification, connaissance préalable).

Dégaine plus vite que son ombre I

Ajoutez 2 à votre Résultat d'Initiative. La 1ère action de votre séquence doit être un test d'Attaque : Flingues.

Doubler la bille

Après l'échec d'une Attaque : Flingues contre un figurant, ajoutez gratuitement 1 dé de Chance à votre prochain test d'Attaque : Flingues.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque I) FLINGUES	13
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	12
DÉFENSE	13
ENDURANCE	6
CHANCE	8
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Connaissance : pègre	13
Jeu	15
Séduction	13

Test sans compétence, VA = 7

FATALITÉS

ARMES		ÉQUIPEMENT
Beretta Modèle 21	8/1/4	Niveau

Niveau de vie: Riche

JUSTICIER DE LA ROUTE

« Tout ce qu'il reste du monde, c'est une route dégagée. »

Avant de découvrir la guerre du Chi, vous parcouriez les autoroutes désertes du futur dévasté. Pas pour vous rendre quelque part mais pour vous échapper de... partout ailleurs. Vous vous battiez pour du carburant, pour votre liberté, et parfois même pour ne pas finir en côtelettes humaines sur un barbecue cannibale. Lorsque vous rencontriez de pauvres âmes désespérées et sans défenses, vous leur disiez qu'elles n'avaient pas besoin d'un nouveau héros. Pourtant, l'histoire finissait toujours de la même façon : vous vous asseyiez au volant de votre fidèle tacot pour défendre les faibles contre les forts.
Lorsque vous avez découvert la guerre du Chi et compris la véritable raison de l'implosion du monde, vous vous êtes dit que vos qualités de survivant avaient sans doute un but ultime : reconstruire un futur dans lequel la peur ne serait plus qu'un mauvais souvenir.

PROGRESSION

- Une des suivantes : Attachez vos ceintures I-III, Contre-mesure I-III, Course d'obstacles, Embardée III, Il n'y a pas de mauvais outil, Le lâche pas ! I-III, Même pas en rêve, Mets la gomme !, Pied au plancher I-III, Sers-toi des rétros !, Stop !, Une course est une course, Va comme le vent (coursé), Va comme le vent (poursuivant), Véhicule perso, Vitesse-lumière, Voiture-bélier I-III, Vroom !
- Une des suivantes : Ame de sniper, Arme fétiche, Au quart de tour, Bim et bim et colegram, Carnaval du carnage I-IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, La goupille !, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Sac plein de flingues I-IV, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V, Une simple égratignure.
- Une . Utilisez votre VA d'attaque : Flingues pour vos tests de Technodébris.
- Une de la voie martiale de l'Eloge.
- Une nouvelle à valeur 11 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu, Médecine, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Plaques de renforts

Vous possédez et conduisez la plupart du temps un véhicule customisé dont vous avez stratégiquement renforcé la structure. Ce véhicule bénéficie d'un bonus de +1 à Blindage et Casse (par rapport à un modèle de série équivalent).

Coup du lapin

Les occupants d'un véhicule s'étant crashé alors que vous l'aviez précédemment embouti subissent, jusqu'au prochain raccord, 1 point de Handicap et +1 au coût en plans de toutes leurs actions.

Embardée II

+2 au Blindage de votre véhicule lorsqu'il est embouti.

À terre, Seigneurs de guerre !

Vous ajoutez +2 à votre VA d'attaque : Flingues contre les boss. Si un boss réussit un Check up, vous pouvez obliger le MJ à relancer les dés. Vous devez conserver le second résultat.

Guerrier Tarmac

Si vous descendez de votre véhicule après avoir effectué au moins un test de Pilotage, vous bénéficiez de +2 à vos attaques jusqu'à la fin de la scène.

C'est que de la tôle froissée !

Lorsque votre véhicule reçoit des points de Déroute après avoir été embouti ou pris pour cible par une attaque ou un combo ennemi, dépensez **1 Chance** et **1 plan** pour réduire son total de points de Déroute de 7. **Contre**

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FINGUES	13
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	13
DÉFENSE	13
ENDURANCE	7
CHANCE	6
VITESSE	8

COMPÉTENCES

Pilotage	14

Test sans compétence, VA = 7

ARMES		ÉQUIPEMENT
Smith & Wes. Modèle 19	11/2/5	**Ford Falcon coupé**
Ruger Label Rouge (canon scié)	10/3/6	*(comme la Muscle car p.243, mais avec un Blindage de 7 et une Casse de 9, bonus de* **Plaques de renforts** *inclus)*
		Niveau de vie **Pauvre**

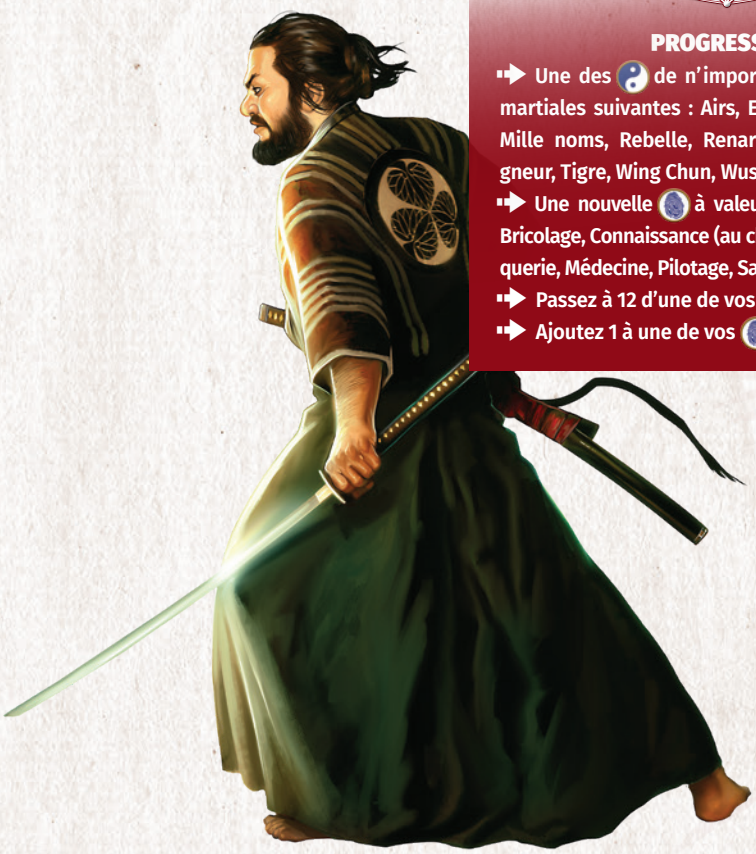
MAITRE SABREUR

**« Il ne me reste que cette lame.
Vingt-quatre pouces de fidèle acier de Tamahagane. »**

Autrefois, vous avez connu le prestige, le respect et l'honneur réservés aux vrais guerriers. Vous viviez au rythme du champ d'entrainement, porté par la voie du sabre. Vous vous êtes tant entrainé que votre lame est devenue un prolongement de vous-même. Rappelez-vous ces secondes qui s'étiraient tandis que vous vous battiez en duel. Dans ces moments-là, un souffle pouvait faire la différence entre vivre et mourir et, alors, vous vous sentiez vraiment vivant.

Ce temps est révolu. Depuis, vous avez été trahi et forcé de reconnaître la vacuité de votre doctrine guerrière. Vous, vous y avez cru, mais jamais vos seigneurs. Et lorsque les temps ont changé, ils vous ont abandonné sans le moindre scrupule.

Alors, vous avez battu la campagne en quête d'un combat. Non, pas d'un combat. Du combat. Peut-être le dernier combat. En tous cas, le combat qui saurait redonner un sens à votre vie.



PROGRESSION

- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Eloge, Maître d'armes, Mille noms, Rebelle, Renard, Sabre, Saule, Soigneur, Tigre, Wing Chun, Wushu.
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Médecine, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Onde mortelle

+2 à votre VA d'attaque : Arts martiaux jusqu'à la fin de la séquence si vous dépensez **1 Chi** et **2 plans** lorsque vous combattez des opposants multiples.

Lame tachée de sang

La VD de votre sabre augmente de +1 pour chaque figurant que vous mettez hors-combat, et ce jusqu'à la fin du combat. Ce bonus est réduit de moitié (arrondie au supérieur) chaque fois que vous frappez un nommé.

Frappe inversée

Lorsque vous touchez un nommé, vous pouvez dépenser **1 Chi** pour lancer un dé. Impair : vous mettez 1 figurant hors-combat. Pair : vous mettez 2 figurants hors-combat. **Contre**

Dévier les balles

Mettez 1 figurant hors-combat chaque fois que vous parvenez à esquiver l'attaque à distance d'un ennemi nommé.

Lame liquide

Lorsque vous en collez une à un *ennemi nommé*, vérifiez votre Écart : si celui-ci est supérieur à 1, un nombre équivalent d'ennemis nommés dépensent 1 plan chacun.

BLESSURES

	01-24
-1	25
	26-29
-2	30
	31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	14
(Attaque 2)	-
DÉFENSE	14
ENDURANCE	6
CHI	6
VITESSE	9

COMPÉTENCES

Connaissance : forge et métallurgie	14
Infiltration	13
Jeu	11

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

Sabre	10/5/-

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie : Pauvre

MOINE EXORCISTE

« Bannis tous les esprits du monde des hommes. »

Peu le savent mais la guerre du Chi a débuté parce que d'impudents esprits s'étaient immiscés dans le monde des hommes pour y faire leurs petites affaires. Ainsi est né le grand déséquilibre qui a rendu la puissance géomancienne accessible aux brutes et aux malfrats, et ouvert des passages entre différentes périodes temporelles.
Pour que le monde retrouve la paix et que les humains puissent reprendre la quête de l'illumination, les esprits doivent être renvoyés dans leur monde. Vous, moine aussi avisé que puissant, avez quitté la sérénité de votre monastère de montagne pour y pratiquer les exorcismes nécessaires. Et même si vous ne vous désintéressez pas des autres malheurs qui s'abattent sur le monde, vous savez qu'aucun ne pourra vraiment être vaincu tant que votre tâche première n'aura pas été accomplie.
Avant de choisir cet archétype, vérifiez avec votre MJ qu'il a prévu de vous faire rencontrer des opposants magiques. Sinon, la partie risque de ne pas être amusante.

PROGRESSION

- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Bannisseur, Dragon, Eloge, Flammes, Maître d'armes, Mille noms, Ninja, Nunchaku, Poing de la Mort, Renard, Saule, Soigneur, Tigre, Wing Chun, Wushu.
- Une nouvelle à valeur 9 parmi : Autorité, Connaissance (au choix), Détective, Infiltration, Intimidation, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Faire tomber les masques

Si vous blessez un ennemi déguisé par le biais de la magie ou de la sorcellerie, il reprend sa forme véritable. Si vous le mettez KO, un anthropomorphe reprend sa forme animale d'origine et une créature surnaturelle est définitivement bannie de l'actuelle jonction, immédiatement renvoyée dans son monde.

Entrave le tigre

Après avoir réussi une attaque d'Arts martiaux, dépensez **1 Chi** et **1 plan** : jusqu'au prochain raccord, votre cible augmente de 1 plan le coût de toutes ses actions dont le coût initial est de 1 plan ou +.

Abats le saule

Après avoir réussi une attaque d'Arts martiaux contre un ennemi n'ayant pas plus d'1 point de Handicap, dépensez **2 Chi** et **1 plan** : la cible de votre attaque acquiert 1 point de Handicap jusqu'au prochain raccord.

Source d'équilibre

Ajoutez +2 aux Arts Martiaux et +2 en Endurance contre les ennemis utilisant des attaques de type et .

Conjure le singe

Lorsqu'un ennemi réussit une attaque contre vous, dépensez **5 plans** pour faire échouer son attaque. **Contre**

Émousse le bec de la grue

Protégez vaillamment les autres. Lorsqu'un adversaire réussit une attaque contre un allié proche de vous, dépensez **1 plan** pour réduire à 5 la VD de cette attaque. **Contre**

Bond prodigieux

Dépensez **1 plan** pour faire un saut de 15 m maximum. Ce saut coûte également **1 Chi** si vous n'en possédez qu'un. Si vous possédez au moins deux autres de la voie des Airs, la distance de saut passe à 30 m.

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	13
(Attaque 2)	-
DÉFENSE	15
ENDURANCE	6
CHI	8
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Test sans compétence, VA = 7

ARMES		ÉQUIPEMENT
Bâton	9/7/-	

Niveau de vie: Ouvrier

MONSTRE

« Groarr ! »

Vous êtes une créature des Enfers, le royaume mystique des démons et des âmes défuntes. Vous-même êtes un être que les humains qualifieraient de monstre, de créature surnaturelle ou d'esprit malveillant. Vous n'êtes pourtant pas malveillant – et oui, même les engeances infernales sont capables de libre-arbitre et peuvent choisir de faire le bien. Ouais, bon, OK, vos congénères prêts à faire le même effort que vous se comptent sur les doigts d'une main, préférant semer la terreur et la destruction. Vous aussi, vous étiez comme ça, avant que les cruels sorciers eunuques de la secte des Mangeurs de Lotus ne vous invoquent. Au départ, vous avez obéi à leurs ordres – vous n'aviez pas le choix, entravé par des liens mystiques. Lorsque vous êtes parvenu, à l'issue d'un violent effort de volonté, à vous libérer de leur joug, vous avez découvert des gens vivant dans la peur, des gens avec lesquels les Mangeurs de Lotus jouaient comme les chats jouent avec les souris. Et, alors que cette idée ne traversera jamais l'esprit de la plupart des autres démons, vous avez décidé de vous faire pardonner, de vous racheter de vos crimes en anéantissant ceux qui vous avaient forcé à les commettre.

Les Monstres ont des apparences très variées, mais tous sont terrifiants. Certains ressemblent à des cadavres en décomposition, d'autres à des ogres grotesques, d'autres encore n'ont rien de comparable avec l'anatomie humaine. Même si vous combattez désormais au côté des gentils, vos effroyables capacités vous empêchent de passer pour quelqu'un de « normal ».

PROGRESSION

- Une des suivantes : Abominables renvois, Arcanosynthèse, Encore et toujours, Enfance en cage, Frappe monstrueuse, Glande à venin, Imitation, Intrusion mentale, Métamorphose I-II, Monstre au grand cœur, Peau d'acier, Régénération II-IV, Rodeur nocturne, Tout en tendons, Trompe-la-mort I-III, Vampirisme, Vol.
- Une nouvelle à valeur 9 parmi : Connaissance (au choix), Escroquerie, Jeu, Infiltration, Intimidation.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Réflexe conditionné

+2 à votre VA d'attaque : Monstruosités si au moins 1 de vos alliés cumule 25 points de Blessure ou plus.
+3 à votre VA d'attaque : Monstruosités si au moins 1 de vos alliés est KO.

Arme naturelle

Vous frappez avec vos épines, vos griffes, vos dents acérées et toute autre partie monstrueuse de votre corps, avec une VD de 13.

Amphibien

Vous n'avez aucun malus pour vous déplacer, respirer et vous battre sous l'eau.

Régénération I

Votre total de points de Blessure diminue de 2 au début de chaque séquence.

Métamorphose I

Vous possédez 2 formes physiques et pouvez passer de l'une à l'autre. La première est votre véritable forme, celle du monstre que vous êtes ; la seconde est celle d'un humain tout à fait banal. Décrivez votre forme humaine lors de l'acquisition de Métamorphose (il s'agit d'une forme fixe). Sous forme humaine, vous ne pouvez utiliser aucune de vos à part Métamorphose. En combat, vous métamorphoser coûte **3 plans** ; dans les autres scènes, cela prend environ 20 secondes.

Apparence repoussante

Lorsque vous êtes sous votre forme monstrueuse, vous gagnez la compétence Intimidation avec une VA égale à 12.

Physiologie inhumaine

La compétence Médecine n'est efficace sur vous que si le praticien a étudié dans la jonction Ancienne ou aux Enfers.

BLESSURES

01-24	
-1	25
26-29	
-2	30
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) MONSTRUOSITÉS	13
(Attaque 2)	-
DÉFENSE	13
ENDURANCE	7
MAGIE	8
VITESSE	6

COMPÉTENCES

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie — Pauvre

NINJA

« Si j'avais voulu te tuer, tu serais déjà mort. Tu ne m'aurais même pas vu venir. »

Si vous êtes originaire de la jonction Passée, vous appartenez probablement à la légendaire société secrète d'assassins japonais. Mais, dans Feng Shui 2, le terme « Ninja » est aussi utilisé pour décrire un agent spécialisé dans l'infiltration et le vol. Vous êtes capable de vous en sortir en combat mais préférerez toujours une approche plus sournoise, plus transverse, avec un bel effet de surprise à la clé. La réputation sulfureuse des ninjas leur prête toutes sortes de pouvoirs occultes. Certes, les Ninjas ont quelques affinités avec le chi et l'ésotérisme, mais le mystère qui vous entoure est surtout dû à votre intelligence, à votre charisme et à une mise en scène soignée. Vous faites tout pour que vos exploits soient célèbres tout en gardant votre identité secrète. Vous cherchez à inspirer la peur. Vous voulez que l'on hésite avant de parler de vous. Rien ne vous amuse plus que d'évoluer au milieu de gens qui n'ont aucune idée de vos talents ni du danger que vous représentez.

Cependant, depuis quelques temps, vous avez commencé à ressentir un grand vide. Que vous ayez subi une déconvenue amoureuse ou un échec personnel, cela vous a mis face à la dure réalité : vous n'êtes pas aussi invincible que vous le pensez. Et puis, votre existence a-t-elle vraiment un sens ? Est-elle morale ? Participerez-vous à la guerre du Chi en raison de votre accroche dramatique ou pour répondre à un désir nouveau qui vous obsède – celui de laisser votre empreinte sur le monde, même si personne ne saura jamais qui l'a laissée ?

PROGRESSION

- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Bannisseur, Dragon, Eloge, Flammes, Maître d'armes, Maitre ivre, Ninja, Nunchaku, Poing de la Mort, Rebelle, Renard, Saule, Soigneur, Tigre, Wing Chun, Wushu.
- Une des suivantes : Ame de sniper, Au quart de tour, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, Carnaval du carnage IV, Clic clic bong I-III, En sang mais debout I-III, Flèche aveuglante, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Stop !, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V, Une simple égratignure.
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Connaissance (au choix), Détective, Intimidation, Jeu, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Préparé

+2 à votre VA d'Arts martiaux si le combat se déroule dans un lieu que vous avez déjà visité à l'aide de la compétence Infiltration, même si c'était juste avant le début du combat.

Compagnon des ombres

Lorsque vous attaquez un adversaire pour la première fois au cours d'un combat, considérez que son Endurance est égale à 4 (sauf si elle est déjà inférieure à 4, auquel cas elle n'est pas modifiée).

Murmure des ombres

Vos attaques sont parfaitement silencieuses. En cas d'attaque de type Flingues, vous utilisez un silencieux.

Jeu du chat et de la souris

Si vous êtes le seul PJ dans la scène et que vous rencontrez un PMJ isolé, dépensez **0 Chi** (pour un *figurant*) ou **2 Chi** (pour un *nommé*) afin d'assommer, étourdir, désorienter ou neutraliser ce PMJ de quelque manière que ce soit. Il reste dans cet état pendant 5 minutes ou jusqu'à ce que vous tentiez de le blesser (la première condition à se réaliser annule les effets du Jeu du chat et de la souris).

Démarche féline

Lorsque vous apportez un renfort de Défense à un allié, vous bénéficiez également du bonus de Défense associé à ce renfort.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	13
(Attaque 2) FLINGUES	12
DÉFENSE	15
ENDURANCE	6
CHI	7
VITESSE	8

COMPÉTENCES

Bricolage	11
Connaissance : architecture	15
Escroquerie	12
Infiltration	15

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

Aiguille	9/1/-
Tonfa	8/3/-
Shuriken	5/0/-
Couteau de combat	6/0/-

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie

Ouvrier

PILOTE

« Moi, je conduis. C'est tout, mec. »

Un rythme électro cool résonne dans vos enceintes. Une autoroute vide serpente dans la lumière de vos phares. Vous enfoncez tranquillement la pédale d'accélération. Vous ne faites qu'un avec votre voiture. En paix. Zen zen zen.
Tout le monde est jaloux de vos talents. Les bons chauffeurs sont très demandés, particulièrement dans « le milieu ». Un engin comme le vôtre ne s'entretient pas seul alors, de temps en temps, vous transgressez les règles.
Toujours rester calme, très calme. Oublier tout le reste. Devenir la route. Qui donc pensez-vous tromper ? Bridés par votre attitude désinvolte, sanglés dans votre camisole de self-control, ce sont 620 chevaux qui hurlent de rage, rage, rage.

PROGRESSION

- Une des suivantes : Attachez vos ceintures I-III, C'est que de la tôle froissée !, Contre-mesure I-III, Coup du lapin, Course d'obstacles, Embardée I-III, Guerrier Tarmac, Le lâche pas ! I-III, Même pas en rêve, Mets la gomme !, Pied au plancher I-III, Sers-toi des rétros !, Une course est une course, Va comme le vent (coursé), Va comme le vent (poursuivant), Vitesse-lumière, Voiture-bélier I-III.
- Une des de la voie des Mille noms.
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Me fais pas sortir de ma caisse, mec !

Si vous êtes le seul PJ en scène ou que votre véhicule a encaissé 35 ou + points de Déroute, vous gagnez +2 en Arts martiaux.

Je venais de la repeindre !

+2 à votre VA d'Arts martiaux contre tout personnage qui a endommagé votre véhicule, même superficiellement.

Il n'y a pas de mauvais outil

Lorsque vous réussissez une attaque d'Arts martiaux armé d'une clé à molette, d'un pied de biche, ou de tout autre objet contondant improvisé, dépensez **1 Chance** pour donner à cet outil une VD de 15 jusqu'au prochain raccord. **Contre**

Vitesse-lumière

Dépensez **3 Chance** pour que, jusqu'au prochain raccord, le coût en plans de toutes vos actions de Pilotage soit diminué de 1 (coût minimum : 1).

Vroom !

Si vous êtes assis sur le siège conducteur d'un véhicule au début de la séquence, dépensez **1 Chance** : votre Initiative est supérieure de 1 à celle de tous les autres participants. Tous les personnages utilisant la Prouesse **Vroom !** débutent la séquence au même plan et agissent dans le sens horaire.

Beau blouson !

Quand vous portez ce blouson-là et qu'il est nickel, la valeur de vos compétences Séduction et Intimidation est de 11. Au début de chaque nouvelle aventure, ce blouson est toujours considéré comme nickel.

Véhicule perso

Vous possédez et conduisez la plupart du temps votre véhicule personnel, la prunelle de vos yeux, celui dont vous connaissez tous les secrets. Ce véhicule bénéficie d'un bonus de +1 à Maniabilité et Gomme (par rapport à un modèle de série équivalent).

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

FATALITÉS

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	13
(Attaque 2)	-
DÉFENSE	13
ENDURANCE	6
CHANCE	7
VITESSE	8

COMPÉTENCES

Bricolage	12
Pilotage	15

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

Pied de biche	9/4/-

ÉQUIPEMENT

Chevrolet Chevelle de 1973

(Muscle car avec une Maniabilité de 9 et une Gomme de 11, **Véhicule perso** *inclus)*

Niveau de vie : Ouvrier

PIRATESSE REPENTIE

JONCTIONS

**« Tu as tué mes amis, chien d'Impérialiste !
Tu vas goûter à ma lame ! »**

Vous avez appartenu à l'une des nombreuses bandes de pirates ayant écumé la mer de Chine. Les flots étaient vôtres et les Manchus ne pouvaient rien contre cela. Vous meniez une vie insouciante faite de pillages et de massacres. C'est lorsque la flotte britannique a débarqué dans les eaux chinoises, bien décidée à en finir avec la piraterie, que les choses ont commencé à se gâter pour vous et vos camarades. Face à ces impudents étrangers, vous avez fait ce qu'il fallait pour survivre – y compris certaines choses dont vous n'êtes pas fier. En vous efforçant de résister à l'envahisseur, vous vous êtes rapproché des moines de la Main du Guide. Ce sont eux qui vous ont initié à la guerre du Chi. Juste avant que vous ne fuyiez devant leurs principes de vie inféodés à la pureté bouddhiste. Se détacher des plaisirs terrestres, très peu pour vous. Des événements en rapport avec votre accroche dramatique vous ont conduit à repartir écumer le monde, peut-être loin de votre temps et de vos flots chéris. Vous êtes sur le point de partir à l'abordage de l'inconnu en compagnie d'une bande de parias. A leurs côtés, peut-être trouverez-vous le moyen de vous pardonner vos crimes passés ?

PROGRESSION

- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Bannisseur, Dragon, Eloge, Flammes, Maitre ivre, Maître d'armes, Mille noms, Ninja, Nunchaku, Poing de la Mort, Rebelle, Renard, Sabre, Saule, Soigneur, Tigre, Wing Chun, Wushu.
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Infiltration, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

De cape et d'épée

+2 à vos attaques après avoir réalisé un combo impliquant que vous vous balanciez au bout d'une corde ou évoquant les cascades typiques des films de cape et d'épées. Ce bonus dure jusqu'à la fin de la séquence.

Comme un ogre

+3 aux tests de Constitution lorsque vous cherchez à résister aux effets d'une indigestion, d'une surconsommation d'alcool ou d'une administration de poison.

Mèche rebelle

Si un boss vous inflige des points de Blessure, vous ajoutez un dé de Chance gratuitement à votre prochain test.

C'est rien !

La première fois que vous recevez 10 points de Blessure ou plus lors d'un combat, dépensez **1 plan** pour réduire ces points de Blessure à 1. **Contre**.

Bond prodigieux

Dépensez **1 plan** pour faire un saut de 15 m maximum. Ce saut coûte également **1 Chi** si vous n'en possédez qu'un. Si vous possédez au moins deux autres de la voie des Airs, la distance de saut passe à 30 m.

BLESSURES

01-24	
25	-1
26-29	
30	-2
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	13
(Attaque 2) FLINGUES	12
DÉFENSE	14
ENDURANCE	7
CHI	7
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Connaissance : navigation et piraterie	15
Intimidation	12
Jeu	11

Test sans compétence, VA = 7

ARMES	
Pistolet à poudre	7/3/6
Coutelas	11/5/-

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie — Ouvrier

SALE GOSSE

« Hey ! C'est quand qu'on empêche les savants fous de s'emparer du monde ? Hein ? Hein ? C'est quand, dis ? J'peux jouer avec ce flingue ? Promis j'le casse pas, c'te fois ! Ton épée, elle est vraiment trop cool. On peut aller arrêter les savants fous, maintenant ? Steuplait Steuplait steuplait ! On est bientôt arrivés ? »

La vie, c'est trop cool. Vous êtes un gosse qui passe son temps à s'amuser (qui n'aime pas ça ?) Bon, par contre, y'a tous ces vilains qui veulent casser les jouets de tout le monde. Ils croient qu'ils sont meilleurs que les autres, alors ils veulent faire les chefs. Mais vous, vous aimez pas les gens qui se prennent pour des petits chefs. Alors même si les adultes veulent vous garder en sécurité loin de tout ça, vous, vous allez prendre les choses en main. Pourquoi y'aurait que les grands qui auraient droit de jouer avec des flingues trop cool, de faire exploser des trucs, de se battre contre des monstres et tout et tout ? OK, OK, c'est vrai que vous n'êtes pas encore une machine de guerre (mais quand vous serez grand, c'est ce que vous voulez être !) N'empêche que, pour quelqu'un dont l'âge tient sur les doigts des mains, vous vous en sortez pas si mal ! Vous êtes le plus fort à la bagarre dans la cour de récré, et même que vous savez certains trucs que vous êtes pas censé savoir. Vous êtes petit, rapide, vous passez entre les coups et, surtout, les méchants ne font pas attention à vous. La guerre du Chi... Franchement, vous avez déjà entendu parler d'un truc plus cool ?

Vous n'êtes pas obligé de jouer le Sale gosse comme un personnage comique (et il vaut mieux éviter cet écueil si le reste du groupe cherche à donner une ambiance sombre à vos parties). Vous pouvez être taciturne, guerrier en culottes courtes obligé de se défendre face au monde des adultes. Ce n'est pas parce que vous êtes prépubère que vous ne pouvez pas plisser les yeux comme Clint Eastwood.

PROGRESSION

- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Bannisseur, Dragon, Eloge, Flammes, Maître d'armes, Ninja, Nunchaku, Poing de la Mort, Rebelle, Renard, Saule, Soigneur, Tigre, Wing Chun, Wushu.
- Une nouvelle à valeur 9 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu, Pilotage, Sabotage.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Distraction

Décrivez une attaque d'Arts martiaux non-létale (qui n'inflige aucun dégât) pour distraire votre cible. Celle-ci souffre de 3 points de Handicap pendant un nombre de plans égal à votre Marge. Vous ne pouvez pas distraire deux fois la même cible.

Une course est une course

Lors des manœuvres d'urgence et des combos avec un type de véhicules qui ne vous est pas familier, vous ne subissez pas la pénalité habituelle de +2 à la Difficulté.

Retraite du renard

Lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez dépenser **1 Chi** : jusqu'au prochain raccord, les esquives augmentent votre VA de Défense de 4. **Contre**

Fais gaffe, petit !

Lancez un dé chaque fois que vous êtes attaqué alors que vous bénéficiez d'un renfort de défense. Si vous obtenez un résultat pair, ce renfort est prolongé gratuitement jusqu'à la fin du plan suivant.

Œil du renard

Vous pouvez dépenser **2 Chi** pour réduire à 3 le nombre de points de Blessure que vous inflige une attaque.

Pluie d'aiguilles

Dépenser **1 Chi** pour que la VD de vos aiguilles de lancer soit égale à X-1 jusqu'au prochain raccord. X est égal à la VD de base de la meilleure arme utilisée par vos alliés (les bonus spéciaux de VD liés aux Prouesses de ces alliés sont exclus).

BLESSURES

	01-24
-1	25
	26-29
-2	30
	31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	13
(Attaque 2)	-
DÉFENSE	15
ENDURANCE	4
CHI	9
VITESSE	9

COMPÉTENCES

Connaissance : us et coutumes enfantins	15
Escroquerie	10
Infiltration	11
Pilotage	11

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

"Shurikens" *(choisissez une arme appropriée de style yo-yo par exemple).*	7/3/6

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie — Pauvre

SHIFU

« Les arts martiaux ne vous apprennent pas à vous battre, ils vous apprennent à vivre. »

Parfois, le plus grand des guerriers combat en soignant ses camarades. Votre maitrise des points de pression – et d'une ou deux techniques médicales occidentales – permet à vos amis de tenir debout là où, sans vous, ils tomberaient. Qu'ils soient mâchés, commotionnés, écorchés, blessés ou criblés de balles, vous savez donner le petit coup de pouce nécessaire pour qu'ils remontent sur le ring, prêts pour un nouveau round.

Vous officiez comme directeur d'une école d'arts martiaux et guérisseur de quartier. Vous êtes celui que les gens consultent quand ils ont besoin d'un sage. Vous apprenez à vos élèves l'honneur et le pacifisme prônés par la philosophie chinoise. Etant homme de paix, ce n'est pas de gaieté de cœur que vous avez rejoint la lutte, conscient qu'il n'y avait pas d'autre moyen de vous opposer aux injustices de votre temps. A partir de là, tout a déraillé, jusqu'à ce que vous vous retrouviez plongé jusqu'au cou dans la guerre du Chi. Vous préféreriez que vos adversaires ouvrent les yeux plutôt que de les frapper jusqu'à ce qu'ils les ferment définitivement. Hélas, vous êtes aussi humble qu'instruit, vous savez donc pertinemment que vous n'avez pas le pouvoir de soigner tous les maux de ce monde. Lorsque les choses se gâtent, il faut faire des choix, et vous avez choisi de défendre les plus faibles. Alors, en cette sombre période, il vous arrive de briser des os plutôt que de les réparer.

Si vous voulez vous spécialiser en soin plutôt qu'en combat, le Shifu est fait pour vous. Dans le cas contraire, c'est le Vénérable maitre qu'il vous faut consulter.

PROGRESSION

- Une des ☯ de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Bannisseur, Dragon, Eloge, Maître d'armes, Poing de la Mort, Renard, Saule, Soigneur, Tigre, Wing Chun, Wushu.
- Une nouvelle 🧠 à valeur 10 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Détective.
- Passez à 12 d'une de vos 🧠 < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos 🧠 > ou = à 12.

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Point de blocage

Après avoir réussi un test d'Arts martiaux, dépensez **3 Chi** et **1 plan** pour empêcher votre adversaire d'agir jusqu'au prochain raccord ou jusqu'à ce qu'il ait reçu au moins 3 points de Blessure.

Point de pression

Lorsqu'un adversaire vous attaque à mains nues et vous rate, dépensez **1 Chi** pour lui infliger une pénalité de -1 jusqu'à la fin du combat. Ne peut être utilisé plusieurs fois sur le même adversaire. **Contre**

Rétablissement du flux

Dépensez **1 plan** et touchez un personnage victime de la Point de blocage pour l'en libérer. Il peut agir à partir du plan suivant, avec un bonus de +2 à sa 1ère action.

Commissure

Vos alliés peuvent dépenser **1 plan** et **1 Chance** pour vous faire regagner **1 Chi**.

Soin Chi

Stimulez les points d'acupression d'un patient pour permettre à son corps d'accroitre sa vitesse de récupération. Dépensez **3 plans** et **1 Chi**, et réalisez un test d'Arts martiaux : réduisez le total de points de Blessure de votre cible d'un montant égal au résultat de ce test.

Pouvoir de l'amour

Dépensez **1 Chi** lorsque l'un de vos alliés, suffisamment proche de vous pour que vous puissiez le toucher, échoue à un test de Fatalité. Serrez-le dans vos bras, pleurez et sanglotez jusqu'à ce que vos larmes inondent son visage. Cet allié tombe inconscient, comme s'il était mort, mais il peut relancer son test de Fatalité.

BLESSURES

	01-24
-1	25
	26-29
-2	30
	31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	14
(Attaque 2)	-
DÉFENSE	14
ENDURANCE	7
CHI	7
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Connaissance : calligraphie	15
Connaissance : philosophie chinoise	14
Médecine	15

Test sans compétence, VA = 7 • * VD de 7 si ce n'est pas vous qui maniez l'ombrelle.

ARMES		ÉQUIPEMENT
Ombrelle	10*/6/-	Niveau

Niveau de vie: Ouvrier

SORCIÈRE

« Goûtez au courroux des abysses ! »

Vous êtes un maitre des arts occultes versé dans les techniques ancestrales permettant de canaliser et de transformer le chi en une force surnaturelle soumise à votre volonté. Certains prétendent que vos méthodes corrompent le chi, le changeant en une chose mauvaise qu'il n'a pas vocation à devenir. Pauvres fous !

Il y a de nombreuses façons de blesser quelqu'un mais aucune ne provoque autant de respect et de peur qu'un magicien projetant une gerbe d'énergie pure depuis ses mains jointes. Vous avez du mal à utiliser vos immenses pouvoirs dans certaines jonctions, le flux de chi y étant parfois très faible. Dans d'autres, vous accédez à une puissance incommensurable rien qu'en claquant des doigts. Hélas, la plupart du temps, vous êtes confronté à de sinistres crétins pensant que tous les sorciers nourrissent de noirs desseins. À leur décharge, la plupart de ceux qui s'engagent sur la voie de l'occulte finissent par faire beaucoup de mal à leurs congénères. Leur esprit est en effet corrompu au contact des Enfers ou torturé par une insatiable soif de pouvoir. Fort heureusement, votre esprit n'est pas de ceux-là et vous savez résister à toutes ces tentations ! Néanmoins, même si vous œuvrez pour le camp des gentils au sein de la guerre du Chi, compte-tenu de l'épouvantable réputation des sorciers, vous avez appris à cacher vos capacités magiques.

Jouer un sorcier peut être assez compliqué. Afin d'en tirer le meilleur, vous devriez vous munir de votre propre exemplaire du jeu [NDE : mais en voilà une brillante idée !!!]

PROGRESSION

- Une des d'une des spécialités de Sorcellerie suivantes : Divination, Fertilité, Frappe, Invocation, Mouvement, Soin.
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Jeu, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Frappe Chi

Lancez, au prix d'une action standard (**3 plans**), un projectile d'énergie brute sur un adversaire de votre choix. Vous utilisez pour cela votre VA de Sorcellerie. La VD du projectile est égale à 9. **Frappe**

Frappe magnétique

Lorsque vous touchez un véhicule avec une **Frappe Chi**, il reçoit 3 points de Condition supplémentaires. **Frappe**

Détecteur de bastonneurs

Dépensez **1 Magie** pour connaitre la localisation du groupe le plus proche ayant l'intention de vous tuer. Vous ne savez pas de quel groupe il s'agit. Si personne ne veut vous tuer, c'est que l'histoire commence à peine. Dans ce cas, le point de Magie dépensé vous est rendu. **Divination**

Vol

Volez à travers les airs à une vitesse égale à 5 mètres par plan. **Mouvement**

Vision Chi

Vous voyez les flux de chi circulant dans une zone. Vous savez s'ils sont forts ou faibles, purs, corrompus ou imprégnés d'une influence surnaturelle. Vous identifiez les sites d'un regard et êtes capable de dire si une personne dans votre champ de vision est harmonisée avec. **Divination**

Panser les plaies

Dépensez **1 Magie** pour réduire les points de Blessure d'un personnage d'un montant égal au résultat de votre test de Sorcellerie. En combat, cette action coûte **4 plans**. **Soin**

Parchemin de sorts

Dépensez **2 Magie** pour acquérir une que vous ne possédez pas. Elle doit appartenir à la même spécialité qu'une autre que vous possédez déjà et n'est acquise que jusqu'à la fin de la séance. Dépensez **3 plans** si vous êtes en combat (et **3 de plus** si, lorsque c'est à votre tour, vous êtes encore en train de choisir votre nouvelle).

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) SORCELLERIE	14
(Attaque 2)	-
DÉFENSE	13
ENDURANCE	6
MAGIE	8
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Connaissance : histoire	13

Test sans compétence, VA = 7

ARMES	ÉQUIPEMENT

Niveau de vie: Riche

TUEUR À GAGES

**« Ils sont quarante. Je suis seul.
Apparemment, les chances sont équilibrées. »**

Vous avez été assassin professionnel, que ce soit pour une agence de renseignement ou pour les triades. Vous vous enorgueillissiez de fournir un travail rapide et soigné sans jamais être inquiété. Vous savez tout ce qu'il faut savoir sur l'acquisition, l'entretien et l'utilisation des armes à feu. Vous ne comptez plus les balles que vous avez prises au cours de vos missions, ce sont les risques du métier. L'équation du crime parfait est un problème qui vous obsède et la valeur de la vie – la vôtre comme celle de vos victimes – n'en a jamais été un paramètre... Enfin, jusqu'à maintenant.
Vous vous apprêtez à plonger dans le tourbillon de la guerre du Chi, peut-être à cause de votre accroche dramatique. Désormais, chaque fois que vous appuyez sur la gâchette, vous avez le pouvoir de changer le monde – et pas juste d'abattre des inconnus sans défense. En agissant ainsi, parviendrez-vous à trouver votre rédemption ?

PROGRESSION

- Une des suivantes : Ame de sniper, Arme fétiche, Au quart de tour, Bim et bim et colegram, Carnaval du carnage IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, La goupille !, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Sac plein de flingues I-IV, Stop !, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors III-V, Un pour tous, Une simple égratignure.
- Une des suivantes : Attachez vos ceintures I-III, Coup du lapin, Course d'obstacles, Embardée I-III, Le lâche pas ! I-III, Même pas en rêve, Mets la gomme !, Pied au plancher I-III, Sers-toi des rétros !, Une course est une course, Va comme le vent (coursé), Vitesse-lumière, Voiture-bélier I-III, Vroom !
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Détective, Infiltration, Intimidation, Jeu, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Tous flingues dehors II

Tirez sur votre adversaire avec 2 flingues en même temps ; chacun de ces flingues doit être une arme de poing ou être équipé d'une crosse de pistolet. Considérez cette action comme une seule Attaque : Flingues subissant une pénalité de -1. Les VD des deux flingues sont additionnées et l'Endurance de l'adversaire doublée. Effectuez un test de Recharge pour chacun de vos flingues ; une seule action de Recharge recharge les deux.

Carnaval du carnage III

Gagnez +2 à votre VA d'Attaque : Flingues contre les figurants. Soustrayez 1 plan du coût de toutes vos attaques ciblant un ou plusieurs figurants. Coût minimum : **1 plan**.

Héroïsme sanglant

Lors du climax d'une aventure, toute attaque qui vous inflige plus de 4 points de Blessure vous en inflige 3 de plus.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES	15
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	12
DÉFENSE	14
ENDURANCE	6
CHANCE	6
VITESSE	9

COMPÉTENCES

Connaissance : guerre des gangs	11
Escroquerie	13
Pilotage	11

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

Taurus Model 85	9/2/5
Beretta M12	10/5/6
Heckler & Koch MP5	10/5/1
SVD Dragunov	13/5/3
Beretta 92FS Centurion	10/2/3

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie — Riche

VAGABOND

« Non, j'suis pas du coin. »

Peu importe votre histoire, elle n'appartient qu'à vous. Toujours en vadrouille, vous n'aspirez qu'à la solitude et à quelques plaisirs simples – comme, par exemple, une boisson bien fraîche un jour de canicule. Hélas, ce chien de destin a d'autres projets pour vous. Vous avez un don pour mettre les pieds dans le plat et trop de conscience pour laisser tomber les gens dans la panade. Lorsque l'on s'en prend à la veuve et à l'orphelin, vous intervenez. Lorsque la mafia décide d'imposer sa loi, vous intervenez encore. Vous et votre bon gros flingue. Parfois, vous recourez à la violence, mais ce n'est qu'après avoir prévenu qu'il valait mieux vous foutre la paix.
L'archétype du Vagabond est un bon choix de personnage si vous risquez de ne pas jouer régulièrement.

PROGRESSION

- Une des suivantes : Ame de sniper, Arme fétiche, Au quart de tour, Bim et Bim et Colegram, Blessure superficielle, Carnaval du Carnage III-IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, En sang mais debout I-III, La goupille !, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Sac plein de flingues I- IV, Stop !, Tenter le coup, Tir désarmant, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tous flingues dehors I-V.
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Infiltration, Intimidation, Pilotage, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Voilà la cavalerie !

Si vous n'étiez pas avec les autres PJ au début du combat, vous pouvez entrer en scène à partir du plan 4 de la 1ère séquence. Vous pouvez apparaitre à n'importe quel endroit du décor dans lequel se déroule le combat, sans avoir à expliquer comment vous y êtes arrivé.

Soutien munitionné

Après avoir utilisé **Voilà la cavalerie!**, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à votre première attaque de type Flingues. Vous gagnez +2 en Flingues, Arts Martiaux et Défense jusqu'à la fin du combat.

Air mystérieux

+2 à votre Défense contre les attaques de type Sorcellerie.

Fallait pas chercher Clint

Si vous êtes le seul PJ présent lors d'un combat, vous pouvez dépenser **1 Chance** et **1 plan** pour mettre un figurant KO. Aucun test nécessaire.

Loup solitaire

Vous gagnez +3 en Défense si vous êtes la seule cible à découvert pour au moins 3 adversaires nommés.

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES	13
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	11
DÉFENSE	13
ENDURANCE	8
CHANCE	7
VITESSE	6

COMPÉTENCES

Bricolage	11
Jeu	11

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

Kimber Solo Carry	10/1/5
Taurus Modèle 94	8/2/4
Fusil K2	13/4/2 ☠

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie: Pauvre

FATALITÉS

VÉNÉRABLE MAÎTRE

« Tu penses que je suis vieux et faible, n'est-ce pas ? Dans ce cas, viens goûter de mon moulin à vent, espèce de trouduc ! »

Vous êtes un vieil expert qui, au fil du temps, a acquis la maitrise des techniques martiales et des pouvoirs chi les plus difficiles. Vous avez passé de longues années à enseigner aux autres les secrets de votre art et avez pris l'habitude d'être traité avec déférence. Du coup, le sang vous monte un peu à la tête quand des gens qui ignorent tout de vous se permettent de vous défier comme un vulgaire novice. Vous êtes un fervent défenseur de la discipline. Quelle que soit votre jonction d'origine, vous passez votre temps à ronchonner que c'était mieux avant, qu'à l'époque, on ne manquait pas de respect aux anciens, et qu'il était doux, le temps où le Ciel était en harmonie avec la Terre.

Vous n'avez plus l'endurance ni la force physique de vos jeunes années mais vos compétences et votre maitrise du chi font toujours de vous un formidable adversaire. Vous souhaitez désormais vous retirer du monde des arts martiaux, laissant à vos disciples les plus doués le soin de marcher dans vos pas. Vous avez bien mérité un peu de repos, une douce retraite que vous passerez à étudier la poésie et les arts. Hélas, le mal refait surface un peu partout dans le monde. Vous devez donc guider une nouvelle génération pour qu'en émergent de nouveaux maitres, comme vos maitres l'ont fait pour vous.

Trop habitué au respect qui vous est dû et perclus de douleurs arthrosiques, vous pouvez vous montrer loufoque, grincheux, revêche, brutal, voire étrangement grossier. Certaines leçons s'apprennent mieux avec une claque derrière la tête.

PROGRESSION

Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Airs, Bannisseur, Dragon, Eloge, Flammes, Maître d'armes, Maitre ivre, Ninja, Nunchaku, Poing de la Mort, Rebelle, Renard, Sabre, Saule, Soigneur, Tigre, Wing Chun, Wushu.

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Bond prodigieux

Dépensez **1 plan** pour faire un saut de 30 mètres maximum. Ce saut coûte également **1 Chi** si vous n'en possédez qu'un.

Pas du saule

Dépensez **1 Chi** et **1 plan** pour gagner +2 à la Défense contre toutes les attaques qui ne font pas appel aux Arts martiaux, jusqu'au prochain raccord.

Esquive aérienne

Lorsqu'un ennemi rate une attaque d'Arts martiaux contre vous, dépensez **1 plan** pour faire un bond de 15 mètres en arrière, ce qui vous éloigne de cet ennemi. Si vous le faites, vous regagnez 1 Chi.

Battement d'ailes inquiétant

Dépensez **1 Chi** : jusqu'à la fin du combat, chaque fois que vous attaquez juste après avoir fait un Bond prodigieux, votre attaque reçoit un bonus de +1.

Coup du moulin à vent

Dépensez **4 plans** lors d'une attaque d'Arts martiaux. Si vous touchez votre cible, tentez gratuitement une autre attaque contre elle (coût : **0 plan**). Continuez ainsi jusqu'à ce qu'une attaque échoue ou que vous ayez réussi 3 attaques successives.

Le roi sur l'eau

En cas de condition défavorable Pluie torrentielle, vous pouvez dépenser **2 Chi** et **0 plan** pour gagner un bonus d'immunité de +2 jusqu'à la fin du combat (ou jusqu'à la fin de la pluie).

Perception des flux de chi

Votre VD de base avec un coup porté à mains nues est égale à 10 (au lieu de 7).

Vieux os

Quand vous prenez des points de Blessure pendant un combat, effectuez un test de Constitution de Difficulté 7. Chaque échec inflige -1 à votre Défense jusqu'à la fin du combat (cumulable).

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

FATALITÉS

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	16
(Attaque 2)	-
DÉFENSE	15
ENDURANCE	5
CHI	10
VITESSE	6

COMPÉTENCES

Autorité	11
Connaissance : calligraphie	15
Connaissance : philosophie chinoise	15

Test sans compétence, VA = 7

ARMES		ÉQUIPEMENT
Bâton	9/7/-	

Niveau de vie : Riche

VENGEUR MASQUÉ

« Tremblez de peur, malfrats ! Le jour du Jugement est arrivé ! »

Pendant des années, vous avez vu la société dans laquelle vous vivez sombrer dans la corruption. Le crime s'étend jusque dans les rues. La justice échappe désormais au sens commun. Les voyous sont récompensés et les victimes oubliées. Les policiers et les juges ? Soit ils sont pourris, soit ils n'ont pas les moyens de lutter contre le mal grandissant. Personne ne leur fait plus confiance, et surtout pas vous. Alors, vous avez passé le cap. Afin d'instiller la peur dans le cœur des méchants, vous vous êtes confectionné un costume renforcé et vous êtes caché derrière un masque, le masque du justicier. Intransigeant, vous utilisez vos propres méthodes pour traquer les malfaiteurs et leur filer la correction qu'ils méritent. Armé de vos poings gantés et de vos pistolets automatiques, vous cherchez à remonter le temps pour revenir à une époque plus juste et plus digne. Hélas, même si vos capacités sont hors du commun, vous savez que vous ne changerez pas le monde à vous tout seul : pour y arriver, c'est le peuple tout entier qui doit se dresser, reprendre ses droits par la rue et en bannir les criminels.

Bon, si l'on met de côté toute la rhétorique associée à votre rôle, il est possible que l'on découvre un personnage aux intentions pas totalement altruistes : l'accroche dramatique du Vengeur masqué implique souvent une sombre histoire de vengeance. Quel horrible accident vous a poussé à franchir la ligne et à arpenter les rues dans un costume bizarre pour punir les vilains ? Peut-être que vous êtes devenu fou… Non, les vrais fous, ce sont ceux qui osent se dresser sur votre route.

PROGRESSION

- Une des suivantes : Ame de sniper, Arme fétiche, Au quart de tour, Bim et bim et colegram, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, La goupille !, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Sac plein de flingues I-IV, Stop !, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V, Une simple égratignure.
- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Eloge, Mille noms, Ninja, Poing de la Mort, Rebelle, Wing Chun, Wushu.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Tremblez, malfaiteurs !

Lorsque vous attaquez un figurant et le mettez KO, 4 autres figurants se font la belle. Si votre dé Plus a explosé, ce sont 6 figurants qui se font la belle.

Costume de justicier

Ignorez les Pénalités d'Initiative liées à vos protections.

Ceinture utilitaire

Dépensez **1 Chance** pour augmenter un renfort, puis lancez un dé. En cas de résultat pair, vous regagnez 1 Chance.

Œil de lynx

Ajoutez +X plans au coût de votre attaque pour gagner +X à votre VA d'Attaque : Flingues. X ne peut être supérieur à 3.

Armure d'intervention policière

5/25/0 • Prouesse d'équipement.

Une fois par séquence : +5 à votre Endurance lorsqu'un tir à l'arme à feu réussit contre vous. Ce bonus ne s'applique qu'à ce tir. **Contre**

Une fois par partie : Lorsqu'une attaque de type Flingues vous inflige des points de Blessure qui devraient faire passer votre total au-dessus de 25, vous pouvez dépenser 1 point de Chance et 3 plans pour réduire les points de Blessure générés par cette attaque à 0.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES	13
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	12
DÉFENSE	13
ENDURANCE	8
CHANCE	6
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Bricolage	11
Connaissance : sciences	15
Détective	15
Intimidation	12
Intimidation contre les figurants et autres criminels de rue	15

Test sans compétence, VA = 7

ARMES		ÉQUIPEMENT
Colt 1911A	10/2/4	Niveau

Niveau de vie — Riche

VÉTÉRAN DES FORCES SPÉCIALES

JONCTIONS

« Donc, lorsque les charges auront fait exploser le camion-citerne, je descendrai de l'hélico par l'échelle de cordes pour m'occuper de la douzaine de gardes postés sur la terrasse. Une fois qu'ils seront hors service, largue-moi sur le toit et je m'infiltrerai dans le labo pour arrêter le savant fou. »

Afghanistan. Irak. Aujourd'hui encore, vous êtes soumis au secret. Vous étiez membre d'une unité d'élite spécialisée dans la lutte contre le terrorisme, la libération d'otages ou les missions de sabotage. Votre mental a été endurci par votre entrainement militaire et vous maitrisez une liste interminable de techniques mortelles. Vous avez peut-être été viré de votre unité pour cause d'indignité, que ce soit justifié ou non – votre accroche dramatique a-t-elle un rapport avec ça ?

Les gens pensent que vous êtes capable de vous détendre, de passer à autre chose, de raccrocher pour redevenir un individu sociable, comme tout le monde. Mais non, vous n'y arrivez pas. Vos sens sont toujours en alerte. Chaque fois qu'un chauffard vous rentre dedans ou qu'une dispute éclate dans la rue, vous devez mobiliser toute votre énergie pour ne pas sauter au cou du fautif et le réduire en bouillie. Vous cherchez une nouvelle cause à défendre, une à laquelle vous pourriez vous vouer corps et âme, comme avant, une cause capable d'étancher votre soif de combat et d'adrénaline. Vous êtes en manque : rien n'est meilleur dans votre bouche que le goût du sang et de la peur mêlés. Combattre pour la justice et la liberté contre des tyrans à travers le temps, voilà qui serait parfait pour vous !

PROGRESSION

- Une des suivantes : Ame de sniper, Arme fétiche, Au quart de tour, Bim et bim et colegram, Blessure superficielle, Carnaval du carnage I-IV, Clic clic bong I-III, Dans le sens du vent, Dégaine plus vite que son ombre I-IV, Doubler la bille, En sang mais debout II-III, La goupille !, Loup solitaire, Pillage de bataille I-III, Recharge éclair I-IV, Sac plein de flingues I-IV, Stop !, Tenter le coup, Tir de couverture, Tir de dispersion, Tir désarmant, Tous flingues dehors I-V.
- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Bannisseur, Dragon, Eloge, Maître d'armes, Mille noms, Ninja, Poing de la Mort, Rebelle, Renard, Sabre, Soigneur, Tigre, Wing Chun, Wushu.
- Une nouvelle à valeur 10 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Détective, Escroquerie, Intimidation, Jeu, Pilotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Médecine d'urgence

Pendant un combat, vous pouvez choisir de dépenser **1 Chi** et **1 plan** pour retirer 1 Handicap à un personnage proche de vous, ou de dépenser **1 Chi** et **3 plans** pour vous retirer 1 Handicap à vous-même.

Surentrainé

Au début de n'importe quel combat, vous pouvez choisir d'intervertir vos VA de Flingues et d'Arts martiaux. Cet échange est effectif pour toute la durée du combat.

En sang mais debout !

Ajoutez un bonus de +2 à vos Check-up.

Griffes du tigre

Lorsqu'une de vos attaques d'Arts martiaux inflige des points de Blessure à un adversaire, lancez un dé. Pair : ajoutez le résultat du dé aux points de Blessure infligés.

Posture du tigre

Lorsque vous êtes la cible d'une attaque d'Arts martiaux, dépensez **2 Chi** pour réaliser une attaque d'Arts martiaux contre votre attaquant. Votre attaque est résolue avant celle de votre attaquant. **Contre**

Un pour tous

Lorsque vous venez en renfort d'une attaque alliée, cette attaque ne coûte que 2 plans à votre allié.

BLESSURES

01-24	
-1	
25	
26-29	
-2	
30	
31-60	

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

FATALITÉS

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) FLINGUES	14
(Attaque 2) ARTS MARTIAUX	13
DÉFENSE	14
ENDURANCE	7
CHI	7
VITESSE	7

COMPÉTENCES

Connaissance : lutte contre le terrorisme	15
Infiltration	11
Sabotage	12

Test sans compétence, VA = 7

ARMES

M16 A3	13/5/1
Heckler & Koch HK45C	10/2/3
Heckler & Koch MP5	10/5/1
Couteau de combat	10/1/-

ÉQUIPEMENT

Niveau

Niveau de vie : Pauvre

VOLEUSE

« Je pensais avoir raccroché. Et puis ce conservateur de musée s'est pointé au JT pour vanter son système de sécurité, prétendant que personne ne pourrait dérober le diamant de Guildenstern. »

Vous êtes un as de la cambriole. Vous gagnez votre vie en dérobant des choses à leurs propriétaires légitimes mais vous ne faites pas vraiment ça pour l'argent. Certes, vous vivez dans le luxe grâce au fruit de vos anciens méfaits, mais c'est surtout le challenge qui garde vos sens en éveil et titille votre ambition. Votre méthode ? Rassembler autant d'informations que possible sur votre cible et échafauder un plan qui se déroulera sans accroc. Lorsque vous passez à l'acte, chacun de vos gestes est millimétré et chaque seconde programmée. Et vous avez toujours un plan de secours au cas où les choses dérapent. Dans ces moments-là, vous n'avez pas droit à l'erreur : l'adrénaline monte, les sirènes se mettent à hurler, les gardes en armure débarquent et votre porte de sortie semble soudain à l'autre bout du monde. Quel pied ! Face à cela, l'argent n'est que la cerise sur le gâteau. Hélas, il y a cette petite voix qui murmure à votre oreille qu'il doit bien y avoir un moyen de mettre vos talents au service du bien...

PROGRESSION

- Une des suivantes : Attachez vos ceintures I-III, Contre-mesure I-III, Course d'obstacles, Embardée I-III, Même pas en rêve, Mets la gomme !, Pied au plancher I-III, Sers-toi des rétros !, Une course est une course, Vitesse-lumière, Vroom !
- Une des de n'importe laquelle des voies martiales suivantes : Bannisseur, Mille noms, Renard, Saule, Wing Chun, Wushu.
- Une nouvelle à 9 parmi : Autorité, Bricolage, Connaissance (au choix), Détective, Intimidation, Jeu, Sabotage, Séduction.
- Passez à 12 d'une de vos < à 12.
- Ajoutez 1 à une de vos > ou = à 12.
- Augmentez votre VA d'Attaque secondaire à [VA de votre Attaque principale - 1].

Nom

Concept

Accroche dramatique

PROUESSES

Vif-argent

Si vous êtes touché alors que vous réalisez une esquive, vous regagnez les éventuels points de Chance dépensés pour cette esquive. De plus, votre prochaine attaque ne vous coûtera qu'1 plan.

Va comme le vent (coursé)

Dépensez **1 Chance** pour obtenir un bonus de +2 à votre compétence Pilotage jusqu'au prochain raccord lorsque vous êtes *coursé*.

J'apprends vite !

+1 à votre Défense contre tout opposant qui vous a déjà touché pendant cette séquence.

BLESSURES

01-24

-1

25

26-29

-2

30

31-60

CHANCE ○ CHI ○ MAGIE ○ GÉNOME ○

CARACTÉRISTIQUES

(Attaque 1) ARTS MARTIAUX	13
(Attaque 2) FLINGUES	12
DÉFENSE	16
ENDURANCE	6
CHANCE	6
VITESSE	9

COMPÉTENCES

Connaissance : art et antiquités	15
Connaissance : joyaux et bijoux	15
Escroquerie	12
Infiltration	15
Pilotage	12

Test sans compétence, VA = 7

FATALITÉS

ARMES

Bâton télescopique	10/3/-

ÉQUIPEMENT

Austin-Healey 100 de 1956

(Voir Voiture de sport p.243)

Niveau

Niveau de vie — Riche