

Colts & Crapules

Jeu de rôle dans l'Ouest Sauvage



Votre Personnage

TRAITS

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

BON - vivacité, charisme

BRUTE - violence, intimidation

TRUAND - roublardise, sociabilité

JETER LES DÉS : PRINCIPE DU JEU.

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

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

Un total de **7-9 est un succès partiel** qui entraîne un compromis, un coût, un sacrifice, un dommage, etc. Un total de **10 ou plus est un succès complet**; vous réussissez sans complications.

MANOEUVRES

On jette les dés dans les cas suivants :

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

⊗ **Improviser** (2d6+Brute/Bon/Truand)
Vous improvisez et agissez sous pression et dans une situation incertaine, jetez 2d6 et ajoutez :

- **Truand** si vous usez de mensonge, roublardise ou tactique vicieuse
- **Bon** si vous restez stoïque, faites preuve de charisme, d'humour ou de vivacité
- **Brute** si vous faites preuve de brutalité, de force ou si vous imposez votre présence

10+ vous réussissez votre action

7-9 vous réussissez mais avec une limitation, un contre-temps, un effet secondaire fâcheux, une perte de ressource

6- vous vous prenez les pieds dans le plat et votre action se retourne contre vous ou un événement extérieur vous fait trébucher

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

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

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

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

○ **Bagarre (2d6+Brute)** - Vous en venez aux mains :

10+ vous remportez le pugilat : adversaire neutralisé ou assommé

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

6- vous prenez une vilaine dérouillée et êtes à la merci de votre adversaire (et -1 cumulatif)

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

10+ le public est conquis

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

6- vous vous prenez les pieds dans le tapis

○ **Shooter (2d6+Bon)** - La poudre et le plomb parlent contre un opposant en mesure de riposter

10+ vous êtes plus rapide, plus précis et plus héroïque et vous visez juste

7-9 vous faites mouche mais vous prenez des dégâts (-1 cumulatif) ou bien ne visez pas exactement où vous le souhaitiez sans prendre de dégâts

6- le vent tourne en votre défaveur : blessure éventuelle (-1 cumulatif) et

hors-jeu pour un bout de temps

○ **Intimider (2d6+Brute)** - Vous menacez d'user de violence

10+ votre interlocuteur n'en mène pas large

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

6- votre attitude n'effraie personne...

○ **Réseau (2d6+Truand)** - Vous cherchez un contact pour vous procurer aide, information ou équipement

10+ vous trouvez rapidement le bon contact

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

6- vous ne trouvez personne et attirez l'attention

○ **Respect (2d6+Bon)** - Votre réputation ou votre charisme inspirent le respect de vos congénères

10+ les gens de bien se rangent à vos côtés

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

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

BLESSURES, MALUS ET SOINS

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

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



Conseils au Meneur

Comment joue-t-on ?

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

Le s'assure que trois éléments sont présents : une pression, des opportunités et des choix.

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

PRESSION. Pour maintenir la pression sur les personnages :

- le **temps passe** et amène la survenance d'événements fâcheux
- les **dangers** et les **menaces**
- les **ressources** : munitions, eau potable, alliés, nourritures
- les **ennemis** : attaque directe ou sournoise, élimination d'alliés, espionnage...
- la **mise en scène** : ordre des événements, enjeux

OPPORTUNITÉS : En contrepartie de la pressions, proposez des opportunités :

- des **décors riches** en éléments utiles : objet, configuration des lieux, figurants
- des équipements, matériels, relations humaines, connaissances
- **des factions** avec lesquelles s'allier
- des **contacts et relations**
- peu d'événements **inéluçtables** : pas de scènes préétablies
- des **psychologies** non manichéennes et évolutives : ils peuvent basculer, changer d'avis, être **tiraillés** entre plusieurs options, entre le devoir et la passion/morale, etc

CHOIX : La combinaison de la pression et des opportunités pousse à trancher. Les **choix** doivent être **possibles** (opportunités) et **nécessaires** (pression), afin rythmer la partie et de composer l'intrigue. Les joueur créent la partie, par leurs choix.

APPLICATION : Hormis le role-play libre, gardez à l'esprit ce couple pression/opportunités. Pas de pression sans opportunités (=>fatalisme) et pas d'opportunités sans pression (=>procrastination).

INTERACTIONS : Lors d'une interaction significative, dégagez un **enjeu** (que cherchez vous à obtenir : information, accord, objet, réaction émotionnelle) et les **obstacles** (quelle réticence, pourquoi, quelle contrepartie exigée). Là aussi, il s'agit de combiner l'opportunité des enjeux et la pression des obstacles. En terme mécanique, chaque trait couvre un aspect : intimidation pour la Brute, roublardise pour le Truand, charisme pour le Bon.

