

DEATHPERADOZ

Nous sommes en l'an 1888 du calendrier Hitlérien. Il y a de cela un peu moins de deux millénaires, les Terriens ont débarqués sur la Planète Mer en empruntant leur mystérieuse Brèche Temporelle. Au début, ils semblaient on ne peut plus pacifique : de même apparence que les Merriens, parlant une langue semblable à celle des Goth, ils ont expliqués qu'ils ont dû fuir leur planète pour se prémunir d'une terrible race de prédateur sournois; les juifs. Les Merriens, naïf, ont crû leur histoire et les ont laissés s'installer. Mais très vite, leur charismatique meneur Adolf Hitler s'est montré être un habile manipulateur. Intrigant, il est parvenu à endormir les sphères de pouvoir suffisamment pour permettre l'installation discrète mais massive de son armée dotée d'une technologie martiale dépassant de très loin tout ce qui existait sur Mer. Dans un blitzkrieg terrible de seulement quelques jours, Adolf Hitler pris le contrôle de la moitié de la planète, et l'autre capitula face à lui. Les Merriens avaient perdus.

Aujourd'hui encore, les descendants terriens dominant le monde qu'ils ont façonnés, un monde d'oppression, tyranniques et discriminatoires où il ne fait pas bon naître du "mauvais côté" de la barrière. Les SkullPatrol, sorte de police étatique chargée de poursuivre et d'éradiquer les opposants au NeuReich sont le symbole cruel de cet ordre impitoyable. Les SkullPatroll s'acharne tout particulièrement sur les malheureux Kong, surnommé par eux "les gorilles", et visiblement sans équivalent sur leur planète d'origine.

Vous vivez sur Luna, la colonie satellite de Mer. Luna possède une atmosphère respirable et une pesanteur comparable à celle de Mer, et ce malgré sa taille, sa faune, et sa flore réduite qui lui fait ressembler à un grand désert. C'est sur cette planète qu'on été envoyé les populations les plus pauvres pour "donner de l'air" aux cité surpeuplées Merriennes. La promiscuité et la misère en ont fait un vivier de révolte et de criminalité surveillé de près par les Skull Patrol.

Pour votre part, vous êtes membres des Deathperadoz, un groupe de bikers de Nouvelle Australie classé comme terroriste de Classe Gamma. Vous vivez d'attaque de convois du NeuReich, faites des actes de sabotage de leurs infrastructures, vengé les injustices faites à vos proches, bref, vous luttez à votre façon pour faire comprendre au NeuReich qu'il n'est pas le bienvenu en Nouvelle Australie !

Perdu quelque part entre Judge Dredd, La Planète des Singes, Sons of Anarchy et la première série V, **Deathperadoz** est un jeu d'action pulp où les badguy ont des grands cœurs et où le canon scié peut rétablir la paix !

Au niveau de l'ambiance visuelle, c'est du western futuriste avec des looks de type "retro-cyberpunk" (les bras mécaniques se terminent par des pinces et laissent apparaître pistons et câbles, les véhicules continuent d'avoir des roues malgré des looks modernes, les fringues ont des coupes à l'ancienne avec des matériaux modernes, les armes continuent de tirer des munitions solides...).

SYSTEME DE JEU

Les bases

Le jeu se joue avec des dés à huit faces (d8) et un jeu de carte classique de 54 cartes (un jeu de poker dont on utilisera qu'1 joker). Pour être parfaitement à l'aise en jeu, il serait préférable que chaque joueur possède une petite dizaine de d8, son propre jeu de cartes et une vingtaine de jetons de poker de 2 couleurs différentes.

La base du système est simple : pour réussir une action, le meneur de jeu (MJ) détermine le talent qui lui semble le plus approprié. Le joueur jette ensuite un nombre de d8 égal à son score dans le talent concerné. Le but ici n'est pas d'obtenir le plus gros score possible, mais plutôt d'avoir le plus de dés qui affichent une même face. On appelle ça des « FIGURES ».

Lorsque l'on obtient 2 dés qui font une face identique, on parle de « trait » ; 3 on parle de « triangle », 4 de « carré », 5 de « pentagone », etc... Dans certains cas, il est important de connaître les niveaux de réussite d'une action, consultez le tableau suivant pour savoir à quel niveau de réussite correspondent les figures :

AUCUNE FACE IDENTIQUE : UN POINT (Echec, sauf en cas d'opposition)
2 FACES IDENTIQUES : UN TRAIT (1 niveau de réussite)
3 FACES IDENTIQUES : UN TRIANGLE (2 niveaux de réussite)
Etc...

Lorsqu'on obtient plusieurs figures sur un jet de dé, on parle de COMBINAISON. Pour vérifier la réussite du test (et son niveau de réussite), on ne prend en compte que la plus haute FIGURE obtenue, mais chaque autre FIGURE obtenue donne ce qu'on appelle un « avantage ». L'AVANTAGE est laissé à libre interprétation du meneur de jeu, mais il s'agit d'un « petit plus » obtenu par rapport à ce que le joueur attendait, et qui l'aidera pour la suite. Cela peut prendre la forme d'un bonus de 1d sur sa prochaine action, d'une information supplémentaire collectée, etc...

En cas de duel entre deux personnages, l'emporte celui qui obtient la plus forte FIGURE. Entre deux FIGURES identiques (par exemple si deux individus obtiennent un TRIANGLE), on considère que la meilleure des deux réussites est celle qui est composé du chiffre de la plus grande valeur (un TRIANGLE de 3 est donc moins fort qu'un TRIANGLE de 7). Si la première FIGURE est identique, on compare la seconde, etc, jusqu'à finalement comparer les faces de dé isolées (qu'on appelle « POINT »).

Un TRAIT suffit toujours à réussir un test. Toutefois, on reçoit des malus selon la difficulté.

ACTION STANDARD : +0d
ACTION COMPLEXE : -1d
ACTION DIFFICILE : -2d
ACTION EXTREME : -3d, voir plus

Les cartes et jetons seront expliqués plus loin. Il s'agit de « bonus » qu'on peut employer pour améliorer ses résultats.

Présentation des caractéristiques

Les Talents :

Ils définissent les compétences du personnage, et permettent d'évaluer les domaines dans lesquels il est doué, et ceux où, au contraire, il est incapable. Chaque talent est noté de 1 à 8, et la table suivante vous permettra de mieux évaluer ce que cette échelle représente :

1 : Handicapé
2 : Très faible
3 : Médiocre
4 : Correct
5 : Bon
6 : Très bon
7 : Excellent
8 : Exceptionnel

Voici la liste la brève description de chacun des 12 talents qui définissent les personnages :

Athlète : pour courir, esquiver, grimper...
Baroudeur : pour connaître un environnement, retrouver un contact, dénicher...
Bourrin : pour se bagarrer, défoncer une porte, soulever une charge...
Chapardeur : pour être discret, se cacher, dissimuler un objet...
Flic : pour déceler le mensonge, se souvenir d'un détail important, interroger...
Flingueur : pour tirer avec un pistolet, lancer une grenade, viser au mortier...
Mécano : pour bricoler un piège, réparer un moteur, bidouiller une serrure...
Pilote : pour conduire une bécane, naviguer dans l'espace, diriger un jet-pack...
Prof : pour connaître l'histoire, avoir de la culture, reconnaître un politique...
Sentinelle : pour entendre un bruit, s'orienter, pister...
Tchatteur : pour baratiner, négocier, séduire...
Toubib : pour panser une blessure, diagnostiquer une maladie, soigner un poison...

Les ressources :

3 ressources déterminent les potentiels dans lesquels les personnages vont pouvoir puiser pour « se dépasser ». Les jauges sont valables pour une séance de jeu, c'est-à-dire qu'au début de chaque nouvelle partie, un joueur redémarre avec sa jauge pleine. Les ressources d'un personnage vont de 1 à 8.

Bouteille : détermine le vécu du personnage. Plus un personnage a de « bouteille », plus il est expérimenté et a vécu de choses marquantes. En termes de jeu, un personnage peut à tout moment sacrifier un point de BOUTEILLE pour relancer UN des dés d'un test qu'il vient de faire. Il est recommandé de symboliser les points de BOUTEILLE des joueurs par des jetons de poker pour simplifier leur usage en jeu.

Tripes : indique la détermination du personnage, à quel point «il en veut ». En jeu, c'est non seulement le score de référence pour déterminer l'initiative, mais aussi une réserve de cartes « bonus ». En effet, un personnage commence la partie avec autant de cartes que son score de TRIPES. Les effets des cartes sont les suivants :

AS : permet d'ajouter 1d de cette face sur un jet du personnage OU d'immédiatement regagner 1 point de SANTE. Peut également être employé en défense pour réduire un dommage (voir « le combat »)

2 à 8 : permet d'ajouter de cette face sur un jet du personnage. Peut également être employé en défense pour réduire un dommage (voir « le combat »)

9 : permet de transformer un de ses dés par son inverse (1 devient 8, 2 devient 7...) Un bon moyen de retenir l'effet de cette carte : le total d'un chiffre et de son inverse est toujours 9). Cette carte peut être employée sur un jet d'initiative.

10 : seule carte avec le 9 pouvant être utilisée sur les jets d'initiative : permet de remplacer le résultat de son dé par « 10 ».

V : permet de défausser cette carte à la place d'une autre jouée par soi ou un autre

D : permet d'ôter 1d de la face de son choix sur n'importe quel personnage

R : permet d'ajouter 1d de la face de son choix sur n'importe quel personnage

J : permet d'aller récupérer la carte de son choix (dans sa pioche ou sa défausse).

Cuir : détermine la résistance du personnage aux coups. En termes de jeu, il s'agit d'une sorte d'armure : pour un point de CUIR sacrifié, le personnage diminue les dommages reçus de 1 point. Cela lui permet d'éviter de subir les séquelles des pertes de points de SANTE. Tout comme pour la ressource BOUTEILLE, nous vous conseillons d'employer des jetons de poker (d'une autre couleur !) pour représenter ses points.

La jauge de Santé :

Tous les personnages joueurs ont une jauge de SANTE constituée de 10 cases réparties comme suit : 4 cases de blessures légères, 3 cases de blessures sérieuses, 2 cases de blessures graves et 1 case de blessure critique. A chaque niveau est associé un malus de blessures (voir «le combat » plus loin).

Un cas à part, les PNJ :

Les personnages non-joueurs n'ont ni ressources ni jauge de santé. A la place ils possèdent un seuil de SURVIE et un nombre de VIE associé.

Tant que les dommages subis sont inférieurs ou égaux à ce seuil, le PNJ encaisse, sans aucune forme de séquelle (dans ce cas employez la FIGURE pour obtenir « un avantage », voir « le combat » plus loin). Mais dès que les dommages dépassent ce seuil de survie, alors le PNJ perd 1 VIE. A 0 VIE, il est hors de combat.

Le score de SURVIE d'un PNJ est également employé lors de la détermination de son initiative (voir « le combat » plus loin).

FIGURANT (sheriff anonyme, passants, biker type...) : SURVIE 1, 2, 3 ou 4 / VIE 1

SECOND RÔLE (gros bras, soldat de choc, allié...) : SURVIE 5, 6 ou 7 / VIE 2

PREMIER RÔLE (grand méchant, héro local...) : SURVIE 8 ou 9 / VIE 3

CREATION D'UN REBEL

Présentation :

Par défaut tous les personnages sont membres des *DEATHPERADOZ*, ce groupe de bikers qui tient autant des Hell's Angels que de La Horde Sauvage. Plus précisément, ils font partie du groupe de Phoebe Angels. (Le groupe originel est à Blasckstone).
Il convient donc de présenter votre personnage. Cela consiste à lui trouver un nom, une description physique, une présentation de ce qu'il aime et de ce qu'il n'aime pas. C'est important de le rendre vivant, et unique.

Ressources et vécus:

Elles définissent le personnage de façon technique mais aussi de façon « roleplay » : un personnage qui aura beaucoup en BOUTEILLE sera sans doute un personnage âgé, ou ayant déjà eu beaucoup d'expérience. Un personnage avec beaucoup en TRIPES est vaillant et sûr de lui, un grand score de CUIR montre un personnage habitué à prendre des coups...

A la création, un personnage possède 15 points à répartir entre BOUTEILLE, TRIPES et CUIR, avec un minimum de 1 et un maximum de 8.

Pour chaque tranche de 2 points en BOUTEILLE, le personnage devra présenter un VECU. Il s'agit de « ce que le personnage a vécu avant », de son background, de ses expériences marquantes qui l'ont rendu plus aguerri.
Chaque vécu, en plus de définir de façon roleplay le personnage, donnera le droit à une SPECIALITE, un domaine de prédilection d'un des talents, dans lequel le personnage reçoit 2d de bonus utilisables uniquement pour ce qui concerne directement cette spécialité. Notez que si la tranche de points de BOUTEILLE n'est pas complète -en cas de score impair- alors le bonus ne sera que de 1d. Enfin, Il n'est pas possible de prendre plusieurs fois la même spécialité pour en cumuler les bonus, mais il est possible de prendre plusieurs spécialités liées à un même talent.

Exemple : LOBO possède un score de 3 en BOUTEILLE, il a donc 2 vécus à déterminer. Son principal vécu concerne son adolescence. LOBO a passé ses jeunes temps le nez dans le guidon, à piquer ou bricoler des Scout-Bike pour faire des courses illégales avec. Il note ce vécu comme suit « PILOTE : Conduite de Bike +2d ». Le second vécu concerne l'époque où, ne sachant plus que faire de sa vie, il s'est engagé dans la Milice, l'armée de volontaire aux ordres du NeuReich. Après une formation et un endoctrinement de quelques mois, il a participé à la « pacification de Santo Polo » qui fut une véritable boucherie, et a compris à ce moment là que ce régime était dément. Il note sur sa fiche la spécialité suivante « FLINGUEUR : Fusil de guerre +1d ». AU total il a bien 3 dés de bonus, autant que son score de BOUTEILLE.

Si jamais suite à une progression de personnage votre personnage atteint un nouveau palier en BOUTEILLE, il vous faudra décrire un nouveau vécu (qui sera forcément en lien avec ce que votre personnage aura vécu comme aventure !), ou bien augmenter le bonus à +2d en cas de passage d'un score impair à pair.

Talents :

Les talents représentent l'ensemble des actions qu'un personnage peut entreprendre. On peut les lire non seulement comme des compétences, mais aussi comme des « métiers », que le personnage serait en mesure de pratiquer plus ou moins bien.

Chaque personnage a 60 points à répartir entre ATHLETE, BAROUDEUR, BOURRIN, CHAPARDEUR, FLIC, FLINGUEUR, MECANO, PILOTE, PROF, SENTINELLE, TCHATCHEUR, TOUBIB. Il faut allouer un minimum de 1 point, et un maximum de 8 à chaque talent.

N'oubliez pas qu'un score de 1 représente un individu handicapé. Sauf très bonne justification, ce score ne devrait jamais être mis dans aucun talent. Un individu quelconque aura des scores qui oscillent entre 3 (ses points faibles) et 5 (ses points forts). Les personnages sont donc largement au-dessus de la moyenne.

Santé :

Tous les personnages débutent avec une jauge de santé de 10 cases. Celle-ci pourra éventuellement baissée si le personnage contracte une maladie ou écope d'une blessure insoignable, mais sans cela ce score ne devrait pas évoluer autrement que lors des combats et autres agressions physiques.

Equipement :

Comme il est délicat d'estimer ce que chaque personnage souhaiterait posséder et qu'au final, la décision reviendra toujours au meneur de jeu, nous présenterons ici le matériel « par défaut » d'un membre des *Deathperadoz*.

- Un boost-bike HALLEY COMET avec peinture personnalisée (Vitesse +1d, Blindage 4, Structure 3)
- Un colt 666 HELLYEARH (dommages 3, 6 coups, portée courte)
- Un poignard poing-colombien (dommages 2)
- Duster, stetson et bottes de true-cuir noir (armure 1, partout sauf Point Faible).

Cas spécial, jouer un KONG :

Les KONGS sont des hommes-gorilles d'environ 2m de haut, qui depuis l'arrivée des Nazis ont connus l'esclavage puis la ségrégation.

Les KONGS restent très rare parmi les *Deathperadoz*, mais ils existent. En termes de jeu, ils sont créés exactement de la même façon, sauf que...

Les Talents ATHLETE, BOURRIN, et SENTINELLE ont pour eux un maximum de 10. Il en va de même pour la ressource CUIR.

En revanche, les talents PROF, TCHATCHEUR et TOUBIB, ainsi que la ressource TRIPPES sont limités à un maximum de 4.

TOUS les autres talents et ressources sont limités à 6.

Cas spécial, jouer un PORSKI :

Les PORSKIS sont des hommes-porc d'environ 1m70, très massifs, et ayant, à cause de la propagande du Neu Reich, la réputation d'être des êtres pleins de vices. Les derniers survivants de ce peuple décimé sont retenus en captivité dans des Kamp.

Les PORSKIS ne rejoignent les rangs des *Deathperadoz* qu'à partir de la grande Révolution des Sables (événement qui arrivera après le début du jeu), et ne devraient donc pas être autorisés à être joués. Toutefois, voici leurs règles de création :

Les Talents BOURRIN, FLIC et SENTINELLE ont pour eux un maximum de 9. Il en va de même pour la ressource CUIR.

En revanche, les talents PROF, TCHATCHEUR et TOUBIB, ainsi que la ressource BOUTEILLE sont limités à un maximum de 5.

TOUS les autres talents et ressources de la fiche de base sont limités à 7.

Les PORSKIS sont beaucoup plus sensibles à la douleur. Leur jauge de SANTE est composée comme suit :

1 à 3 : **BLESSURE LEGERE** (malus d'1d)

4 à 6 : **BLESSURE SERIEUSE** (malus de 2d)

7 à 9 : **BLESSURE GRAVE** (malus de 3d)

10 à 12 : **BLESSURE CRITIQUE** (KO jusqu'à régénération)

13+ : **MORT** (plus de régénération possible)

En revanche, il régénère automatiquement 1 case de blessure par minute (tous les 10 tours).

Cas spécial, avoir un CYBERMEMBRE :

Lorsqu'un personnage subit une séquelle, il peut décider d'avoir recours à la cybermécanique pour remplacer son membre endommagé. Cela reste très cher et peu fiable dans l'univers de DEATHPERADOZ, mais c'est encore ce qu'il se fait de mieux. La pose d'un cybermembre permet de réduire considérablement les malus de séquelle : seule la perte d'1d à un talent est subie. De plus, les cybermembres offrent quelques avantages et inconvénients:

CYBER-PINCE (malus d'1d pour les actions nécessitant de la dextérité, mais bonus de 1d pour maintenir une prise ou faire de la force. Dommages au corps à corps de 2)

CYBER-JAMBE (malus d'1d pour les actions nécessitant de l'agilité, mais bonus d'1d pour toute action de force. Dommages de corps à corps de 2)

Par défaut, tous les cybermembres ont un BLINDAGE de 3 points et une STRUCTURE de 2 points (voir plus bas les véhicules).

MECA-FOIE (le personnage reçoit un bonus de 1d pour résister aux poisons et toxines de la nourriture, mais doit manger et boire deux fois plus que la normale pour vivre).

MECA-POUMONS (le personnage reçoit 1d de bonus pour résister aux gaz mais un malus de 1d pour supporter le manque d'oxygène).

ŒIL-CYBER (malus de 1d aux jets de vue, mais divise par deux (arrondis à l'inférieur) les malus de distance et d'obscurité)

Par défaut, tous les cybermembres sont considérés comme ayant un BLINDAGE de 4 et une STRUCTURE de 2 (voir plus bas « les véhicules »).

COMBAT

Initiative :

Au début de chaque tour de jeu, il convient de déterminer l'initiative de chaque protagoniste. Pour se faire, il suffit de lancer 1d et d'ajouter le score de TRIPES (SURVIE s'il s'agit d'un PNJ). On tient compte de la jauge « pleine », c'est-à-dire que même si un personnage a déjà joué tout ou partie de ses cartes, il emploiera tout de même son score entier de TRIPES pour déterminer son initiative.

Les personnages agissent par ordre croissant d'initiative. Pour chaque tranche de 5, le personnage aura une action dans le tour. La seconde action aura lieu 5 points après la première, puis la troisième 10 points après, etc... et ce tant que cette formule donne un score supérieur à zéro.

En cas d'égalité, l'avantage de l'initiative va à celui qui a le moins agi jusqu'ici dans le tour. S'il y a toujours égalité, les actions sont simultanées !

Exemple : LOBO qui a 7 en TRIPES jette son dé et obtient 6 pour un total de 13. Il aura donc le droit à une première action en 13, une seconde en 8 et une dernière en 3.

Pour rappel, il est possible d'utiliser une carte « 10 » de TRIPES pour remplacer son jet de dé par un score de 10, ou une carte « 9 » pour inverser son dé.

Spécial, l'action précipitée :

Il existe des cas où il est important d'agir vite, comme lors d'un duel de flingue par exemple. Dans ces cas, le personnage peut décider de tenter une action précipitée. Au moment de la résolution de l'INITIATIVE, le personnage annonce son attention, ce qui lui donne le droit de doubler le résultat de son dé d'initiative. En contrepartie, le personnage ne pourra agir qu'une seule et unique fois ce tour, avec de plus un malus de 1d sur son action. Il s'agit donc d'une manœuvre désespérée, à réserver à des cas bien particuliers.

NOTES : une carte « 10 » employée dans ce cadre donne du coup un +20 d'initiative, quand au « 9 », on pratique l'inversion avant de doubler.

Attaquer :

Par défaut, pour toucher son adversaire, il suffit d'obtenir un TRAIT. Mais plus la figure qu'on obtient est forte, plus les dommages sont conséquents. La formule suivante vous permettra de calculer ses dommages :

DOMMAGES = (DOMMAGES DE L'ARME X NIVEAU DE REUSSITE)-ARMURE DE LA CIBLE

Exemple : LOBO tire en pleine poitrine sur un SkullPatrol (armure 4 au torse) avec son colt (dommages de base 3). Il obtient un triangle, et donc 2 niveaux de réussite. Ses dommages seront donc au final de 2 (3x2-4).

Il est important de noter les résultats des dés de chaque FIGURE, car ils indiquent la localisation de l'attaque, permettant au passage de savoir si l'armure compte ou pas. Le tableau suivant indique les localisations :

1-2: JAMBE GAUCHE / DROITE (dommages normaux)
3-4: BRAS GAUCHE / DROIT (dommages normaux)
5 : ABDOMEN (dommages +1)
6 : TORSE (dommages +1)
7 : TETE (dommages +2)
8 : POINT FAIBLE (dommages +2)
NB : Les bonus aux dommages sont appliqués APRES réduction de l'armure, et uniquement si ceux-ci n'ont pas été réduit à 0 par celle-ci.

RAPPEL : une carte « DAME » peut-être jouée ici pour annuler une des figures de l'adversaire. De même, des cartes peuvent être jouées pour améliorer son propre tir.

Les ARMURES protègent certaines localisations, d'une valeur allant de 1 (le synthé-cuir) à 5 (armures très lourdes). Il s'agit simplement de réduction de dommages qui interviennent AVANT le bonus dû à la localisation de l'attaque.

Si le personnage obtient une COMBINAISON (plusieurs figures) lors de son attaque, il choisit celle qu'il emploie pour calculer les dommages (voir le tableau précédent). Les autres figures lui donnent des « avantages » à choisir dans la table suivante :

TRAIT : +1d sur sa prochaine action OU -1d à la prochaine action de l'adversaire
TRIANGLE : idem mais +/- 2d
CARRE : idem mais +/- 3d
Etc...

Le personnage, comme son adversaire, ne peut être la cible que d'un même avantage qu'une fois. C'est-à-dire que si par exemple, LOBO obtient un triangle et deux traits sur son tir, il devra employer l'une de ses FIGURES pour les dommages, l'autre pour se donner un bonus, et la dernière pour donner un malus.

NOTE : si un personnage le souhaite, il peut choisir de ne pas infliger de dommage pour plutôt bénéficier d'un avantage. C'est ce qu'il convient de faire notamment lorsque les dommages sont insuffisants pour mettre hors de combat un PNJ.

Spécial, la rafale :

Le tir en rafale permet de bénéficier d'un bonus de Xd sur son jet de tir, X étant le score de rafale de l'arme employée. Ainsi, il est possible de toucher plusieurs cibles, chaque FIGURE obtenu ciblant un adversaire différent.

La prise d'avantages est permise également sur le tir en rafale.

Défense :

En termes de jeu, il y a 3 possibilités de défense pour un personnage :

1° Un personnage SURPRIS encaisse les dommages directement.

2° Le personnage souhaite faire une DEFENSE ACTIVE. Pour ce faire, il doit sacrifier sa prochaine action du tour pour gagner le droit d'effectuer un test d'ATHLETE.

Chaque niveau de succès qu'il obtient ainsi va réduire d'autant les succès obtenu par son agresseur, diminuant de fait les dommages. Si les niveaux de succès de l'assaillant sont réduits à 0 ou moins, alors l'attaque est totalement esquivée. Il n'est pas possible de tenter une DEFENSE ACTIVE sans action disponible à ce tour.

Exemple : LOBO est sur le point de se faire toucher par un Sheriff qui a obtenu un triangle sur son tir (soit 2 niveau de réussite). Il décide de sacrifier sa prochaine action pour faire une défense active. Il obtient un trait (1 niveau de réussite) sur son jet d'esquive, réduisant ainsi le tir adverse à 1 niveau de réussite.

3° Le personnage souhaite faire une DEFENSE PASSIVE. C'est le cas d'un personnage qui ne peut ou ne veut pas dépenser une action pour faire une esquive. Dans ce cas, les règles sont exactement les mêmes que pour une DEFENSE ACTIVE, sauf que l'on divise le score d'ATHLETISME par 2 (en l'arrondissant à l'inférieur le cas échéant). En revanche, la DEFENSE PASSIVE ne nécessite aucun sacrifice d'action.

Gestion des dommages sur les PNJ:

En ce qui concerne un PNJ, la gestion des dommages est simple : soit les dommages atteignent le score de SURVIE du PNJ et dans ce cas il perd une VIE, soit les dommages sont insuffisants, et sans aucune conséquence ! Quand il perd sa dernière VIE, un pnj est vaincu.

Gestion des dommages sur les PJ :

Pour ce qui concerne les personnages des joueurs, les dommages vont tout d'abord diminuer la ressource CUIR du personnage, sans conséquence autre.

Sitôt le CUIR épuisé, les dommages vont alors diminuer la jauge de SANTE et infliger de vraies blessures. On coche sur sa jauge de SANTE un nombre de case égal au nombre de points de dommages. On commence toujours par cocher les cases les plus petites, pour arriver au fur et à mesure des blessures sur les plus grandes.

1 à 4 : BLESSURE LEGERE (pas de malus)
5 à 7 : BLESSURE SERIEUSE (malus d'1d)
8 à 9 : BLESSURE GRAVE (malus de 2d)
10 : BLESSURE CRITIQUE (KO jusqu'à être soigné)

Enfin, lorsqu'un personnage est en CRITIQUE, il risque de mourir. Si personne n'est venu pour stabiliser son état de santé avant CUIR/tour, il décède...

REGLE OPTIONNELLE: LES SEQUELLES

Une attaque qui inflige plus de points de dommages que le CUIR de la cible d'un coup ET qui amène le personnage à un stade CRITIQUE, alors il subit une séquelle. Une séquelle réduit une des ressources OU deux des talents de 1d.

Exemple : sur un tir de Flash-Lüger en pleine tête, LOBO perd ses derniers points de SANTE. Le meneur de jeu considère que suite à ce traumatisme crânien, LOBO perdra définitivement une partie de sa mémoire et de son ouïe, et traduit cette perte par la baisse d'1d en SENTINELLE et PROF.

L'EXPERIENCE

A la fin de chaque aventure, un DEATHPERADOZ progresse. En termes de jeu, il peut augmenter au choix un ou plusieurs talent ET/OU une ressource (de 1 point à la fois), ce à condition d'avoir les points d'expérience nécessaires.

A l'issu de chaque séance un personnage gagnera 1XP, qu'il peut employer ou économiser, comme bon lui semble.

Le coût des progressions est le suivant :

Augmenter un talent = 1XP

Augmenter une ressource = 2XP

Même en progressant, il n'est pas possible de dépasser les maximums permis à la création de personnage.

LE MATOS

Armement typique du dôme de Phoebe Angels

ARMES BLANCHES

Coup de poing, de pied, de tête... (dommage 1)

Poing-colombien, matraque, poignard... (dommages 2)

Machette, lances... (dommages 3)

Electro-baïonnettes (dommages 3, malus de 1d pour la prochaine action de la cible)

ARMES A FEU

Revolver Colt 111 Justice (dommages 3, 6 coups, portée courte)

Pistolet Lùger 18-88 (dommages 2, 18 coups, portée moyenne)

Mitraillette Schmeisser SS (dommages 2, 10 rafales +2d, portée moyenne)

Fusil d'assaut Kalachnicev (dommages 3, 5 rafales +2d, portée moyenne)

Pistolet Flash-Lùger (dommages 2, 100 coups, portée courte, étourdis et donne -1d)

Carabine Silver-Remington (dommages 3, 5 coups, portée longue)

Canon scié Chester&Chester (dommages 3, touché +1d, 2 coups, portée courte)

PORTÉES : On peut tirer une portée plus loin que la portée utile de son arme, mais avec un malus de 2d. Les portées existantes sont : Courte, Moyenne, Longue, Extrême.

MUNITIONS SPECIALES : Les Munitions explosives font dommages +1 et les munitions perce-armure divise par 2 la valeur d'armure (arrondi à l'inférieur)

EXPLOSIFS

Cocktail Poutinov (dommages 4/2, petite zone, portée courte, enflamme)

Grenade (dommages 4/3, moyenne zone, portée courte)

Dynamite (dommages 5/2, petite zone, portée courte)

EXPLOSIFS : Le premier dommage indiqué est celui pour une cible directement touché par l'explosif, le second celui d'une cible prise dans la zone d'effet.

PROTECTIONS

Blouson de synthécut (armure 1, torse, bras et abdomen)

Gilet d'agent de sécurité (armure 2, torse et abdomen)

Plastron de sheriff (armure 3, torse et abdomen)

Armure de Skull Patrol (armure 4 torse et abdomen, 2 bras, jambes et tête)

VEHICULES

Boost-Bike Triumph Desert Eagle (Vitesse +1d, Blindage 3, Structure 4, 2 pneus)

Boost-Bike BMW SkullPatroll (Vitesse +2d, Blindage 3, Structure 3, 2 pneus renforcés)

Mercedes Skull Kompressor (Vitesse +2d, Blindage 5, Structure 5, suspension hovercraft)

Pick-Up Ford Liberty (Vitesse +0d, Blindage 3, Structure 6, 4 pneus renforcés)

Camion Ford Shakabunta (Vitesse -1d, Blindage 5, Structure 8, 8 pneus renforcés)

Tank à chenille Schwartzewolf (Vitesse -2d, Blindage 7, Structure 8, 2 chenilles)

Les pneus :

Pneu classique de moto, de voiture... (Blindage 2, Structure 2)

Pneus renforcés de camions, de véhicule de patrouille... (Blindage 2, Structure 3)

Pneu blindé de véhicule militaire (Blindage 3, Structure 3)

Chenilles de char, d'engin de chantier... (Blindage 4, Structure 3)

Suspension hovercraft (Blindage 3, Structure 5)

LES PNEUS : Viser un pneu = malus en FLINGUEUR de -2d, (chenille -1d).

Lorsqu'un véhicule a perdu ¼ de ses pneus, malus de 2d de maniabilité.

Lorsqu'un véhicule a perdu plus d'1/3 de ses pneus, il est immobilisé.

LA VITESSE : bonus aux dés de PILOTAGE lors des courses-poursuites. Chaque niveau de succès excédentaire obtenu lors d'un test d'opposition permet de mettre une distance de décalage entre soi et son adversaire. Les distances sont : Côte à côte (au départ), proche, éloigné, distant, à peine visible, puis perdu de vue.

LE BLINDAGE : score de dommage à atteindre pour diminuer la structure de 1 point (si on obtient le double, on diminue la structure de 2, le triple de 3, etc...)

LA STRUCTURE : quand un véhicule a perdu plus de la moitié de sa structure, il donne 2d de malus sur toutes les actions. Quand il a perdu toute sa Structure, il est détruit.

Cas spécial, COMBAT EN VEHICULE :

Lorsqu'un personnage tire avec une arme personnelle depuis un véhicule en mouvement, il subit un malus de 1d.

Un personnage ne subit en revanche aucun malus à tirer avec une arme embarquée (arme sur tourelle par exemple).

S'il s'agit d'une arme embarquée actionnée directement par le pilote (mitrailleuse fixe, distributeur de clous...), il ne subit pas de malus MAIS doit employer sa plus basse compétence entre PILOTE et FLINGUEUR.

Viser une cible en mouvement rapide (supérieur à la vitesse d'un homme qui court) cause également un malus de 1d.

BONUS : LA PSI-FORCE

Présentation :

Il existe dans le monde de DEATHPERADOZ des individus doués d'étranges et puissantes facultés psychiques, les PSINAUTES. Personne ne parvient à définir vraiment d'où vient ce don qui concerne aussi bien des Merriens que des Kong ou encore même, dans de très rares cas, des animaux !

On constate à son sujet certaines spécificités notables :

- _ Plus on pratique la Psi-Force, plus on voit sa santé décliner
- _ Il y a 3 fois plus de psinaute mâle que femelle,
- _ Environ une personne sur 100 000 est doté de pouvoir psi
- _ Les psinautes n'enfantent pas nécessairement des psinautes, et inversement
- _ Sur Luna, le pourcentage de naissance de psinaute est 100 fois supérieur

C'est d'ailleurs ce dernier point qui semble justifier l'ostracisme des Psinautes. En effet, la pratique de la Psi-Force est interdite par le Neu-Reich, et les Psinautes adultes repérés par le régime sont immédiatement arrêtés et envoyés à Muerte-Cristo, un bagne situé dans le désert de Texico, et ce, quelque soit leur âge ou leurs origines. On ignore quel sort il leur advient ensuite.

Les enfants maîtrisant la Psi-Force sont quand à eux récupéré par le Neu-Reich pour suivre un endoctrinement et un entraînement intensif. La plupart d'entre eux mourront ou deviendront fou au cours de ces années de formatage. Les survivants deviendront membres de la plus redoutable unité de l'armée du Neu-Reich, la Gamma-Korp.

Les membres de la Gamma-Korp agissent rarement en groupe, en général un seul d'entre eux est détaché à un groupe de Skull Patrol pour l'aider le temps d'une mission bien particulière, le plus souvent retrouver un psinaute en fuite.

Créer un personnage psinaute :

En termes de jeu, la Psi-Force est une ressource, comme Cuir, Bouteille, et Tripes. Un personnage qui souhaite pratiquer la Psi-Force doit donc employer les points de création adéquats pour l'augmenter. Le score maximum en Psi-Force est 8. Le score maximum de CUIR d'un Psinaute est (8 - score de Psi-Force). Un Psinaute peut donc avoir un score de 0 en CUIR.

Le score de PSI-FORCE détermine non seulement l'endurance psychique du personnage, mais aussi l'étendue des pouvoirs qu'il maîtrise. Le personnage aura un nombre de dés à répartir comme il l'entend entre les différents pouvoirs psy égal à son score de PSI-FORCE. Ces scores sont appelés NIVEAU DE POUVOIR.

Il existe 8 pouvoirs Psi : CHOC MENTAL, LEVITATION, TELEPATHIE, TELEKINESIE, ADAPTATION, REGENERATION, SUGGESTION, BOUCLIER PSYCHIQUE. Un personnage ne peut employer un pouvoir Psi que s'il possède au moins 1d dans sa maîtrise.

Exemple : ACE possède un score de PSI-FORCE de 5, et maîtrise le pouvoir CHOC MENTAL à 3d et le pouvoir LEVITATION à 2d.

Utiliser la Psi-Force :

Pour employer un pouvoir Psi, un personnage doit sacrifier un minimum de 1 point de PSI-FORCE, représentant l'effort psychique nécessaire. Pour son test, le psinaute lancera un total de dé égal à son score de pouvoir majoré du nombre de point Psi dépensé. Un psinaute peut décider d'employer plusieurs points de PSI-FORCE.

Exemple : ACE décide d'employer 3 points de PSI-FORCE pour tenter son CHOC-MENTAL, ce qui lui confère un bonus de 3d sur son test.

Un Psinaute qui le souhaite peut déchaîner ses pouvoirs, mais cela lui fera perdre des cases de blessure. Pour chaque case de blessure sacrifiée, le Psinaute gagnera 2d bonus sur son test. Il est possible de panacher dépense de Psi-Force et blessures.

Exemple : Suite à son précédent pouvoir, ACE ne possède plus qu'1 seul point de PSI-FORCE, mais souhaite tout de même augmenter ses chances de réussite du pouvoir. Il décide donc non seulement d'employer son dernier point, mais également d'encaisser 1 blessure pour bénéficier à nouveau d'un bonus total de 3d.

Enfin, pour une raison inexplicable, les psinautes semblent doués d'une sorte de chance surnaturelle. A tout moment, un psinaute qui rate un test (obtention d'un Point) peut défausser un jeton de Psi-Force pour relancer un test.

Les pouvoirs s'emploient exactement comme des talents, leur usage coûte une action en combat. La difficulté dépend de l'action entreprise, voir plus bas.

Liste des Pouvoirs Psi :

ADAPTATION : permet d'endurer les toxines, les poisons, de retenir son souffle, etc... La difficulté du test dépend de la virulence de l'agression, un niveau de succès suffit à rendre non-mortel un poison. Pour ce qu'il s'agit de retenir son souffle, chaque succès permet de tenir 5 minutes sans respirer (soit 30 tours de jeu !).

Exemple : DARKJOKER vient de se faire piquer par une araignée Feu-Noir, mortelle en quelques secondes. Il fait son jet d'ADAPTATION et n'obtient qu'un trait. C'est suffisant pour lui éviter la mort, mais il s'effondre malgré tout au sol, épuisé et fiévreux.

BOUCLIER PSYCHIQUE : permet de créer une bulle de protection invisible qui englobe le Psinaute et tous ceux situés à moins de niveau de réussite mètre de lui, et ce pour niveau de réussite tour. Le bouclier confère une armure de 3 points par niveau de réussite. Chaque tour qui passe, l'intensité du bouclier réduit de 1. Le bouclier protège des attaques venant de l'intérieur de la bulle, mais n'affecte pas celles qui en sortent. Il est la seule armure à fonctionner contre les Chocs Mentaux.

Exemple : Le KAPITAN lance un BOUCLIER PSYCHIQUE et obtient un triangle, soit 2 niveaux de réussite. Au premier tour de jeu, le bouclier fera donc 2m de rayon et absorbera 6 points de dommage. Au second tour de jeu, le bouclier ne fera plus qu'1m de rayon pour 3 points d'armure, pour finalement s'évaporer le tour suivant.

CHOC MENTAL : est une attaque psychique pouvant atteindre une cible située à portée courte ou inférieure. L'attaque est non évitable, et ignore toute armure. Les dommages sont de 2 par niveau de réussite obtenu. Il est possible d'employer des points de Psi-Force pour réduire d'autant les dommages du Choc. Les cartes TRIPPES restent utilisables. Seul un Psinaute peut déterminer d'où provenait un Choc Mental.

Exemple : ACE obtient un carré sur son test de CHOC MENTAL, il infligera donc 6 points de dommages à sa cible !

LEVITATION : permet au Psinaute de s'élever du sol et de se déplacer dans les airs, mais de façon lente. Il faut le temps d'une action pour atteindre 10m de hauteur. Le Psinaute lévite pour un nombre de tour égal à son niveau de réussite. Il peut tenter d'entraîner tout poids en contact avec lui, mais par tranche complète de 50kg de charge il subira alors un malus de 1d sur son test. Durant sa lévitation, le Psinaute peut continuer d'agir normalement.

Exemple : ACE essaie de Lévirer jusqu'au toit d'un immeuble avec une gamine qu'il souhaite mettre à l'abri. Comme la gamine pèse moins de 50kg, elle ne lui impose aucun malus. Il obtient un trait, et ne lévitera donc que durant 1 tour. Ce ne sera pas assez pour atteindre le toit, il devra relancer son pouvoir en cours de chemin, et n'a pas intérêt à se loucher !

REGENERATION : permet au Psinaute de se soigner ou de soigner quelqu'un immédiatement en contact avec lui. La régénération permet de se restaurer 2 points de blessure par niveau de succès, seulement 1 si la cible est autre que le Psinaute.

Attention, il n'est pas permis de sacrifier ses points de Santé pour s'auto-régénérer.

Exemple : ELEKTRINITAD tente de soigner son camarade et obtient un triangle. Il obtient donc 2 succès, et lui redonnera 2 points de Santé.

SUGGESTION : permet au Psinaute de pousser autrui à faire quelque chose contre sa volonté. La victime n'est pas consciente d'être manipulée, et ne comprends du coup pas les raisons de son acte après coup. Pour parvenir à Suggérer une action à sa cible, le Psinaute doit gagner un test d'opposition opposant sa SUGGESTION aux TRIPPES de sa cible (ou à sa SURVIE). Un psinaute peut dépenser des points de PSIFORCE pour améliorer son score (à raison de 1 pour 1d). Si l'action suggérée est dangereuse, la cible bénéficie d'1d bonus, si elle est suicidaire, elle en obtient 2.

Exemple : Le KAPITAN tente de pousser un malheureux Sheriff à tirer dans la tête de son collègue. Cette action est dangereuse en raison des conséquences qu'elle pourrait avoir, le Sheriff bénéficie donc d'1d de bonus.

TELEKINESIE : permet de soulever des objets et de les déplacer dans les airs par la force de la pensée. Le nombre de niveau de réussite indique SOIT le nombre de tour que l'objet est manipulé dans les airs (pour de la manipulation précise), SOIT la puissance avec laquelle il est projeté (pour une projection violente et subite). Les objets lourds ou bien ancrés donnent des malus à ce test (-1d une grosse télé, -2d un scooter, -3d une voiturette, -4d un camion...). Les dommages sont à la discrétion du meneur (Télé = 2, Scooter =4, Voiture = 6...)

Exemple : SKYLA veut projeter un panneau stop sur ses poursuivants. Le meneur considère qu'il s'agit d'un objet encombrant (-1d) mais bien ancré dans le sol (-1d). En tout elle aura un malus de 2d pour y parvenir.

TELEPATHIE : permet au Psinaute de lire dans les pensées d'autrui, et de communiquer par l'esprit. Si la victime du pouvoir à des choses à cacher, elle peut essayer d'y résister (selon les mêmes règles que pour la SUGGESTION).

Exemple : SKYLA veut savoir ce que son revendeur lui cache, elle fait un test de TELEPATHIE opposé à sa SURVIE pour voir si elle y parvient.

Scénario 1 : Le Feu aux poudres

INTRO : Le calme avant la tempête

Alors que le vieil electro juke box du saloon crache péniblement le premier tube des *Space Gunners*, nos rebelles se disputent ardemment autour de leur partie de smoke billard, ce qui ne semble nullement déranger l'holo strip-teaseuse qui continue son effeuillage debout sur la table. Dans le fond de la salle, on peut voir l'Oncle Jack, le proprio du *Ace of Spade*, sourire tout en continuant de nettoyer les choppes de bières avec une étonnante dextérité malgré la mécapince qui remplace sa main depuis une tentative de braquage de son saloon. L'Oncle Jack sourit parce que ça fait une semaine qu'il entend ses meilleurs clients, les Deathperadoz de Phoebe Angels, se reprocher mutuellement la perte de leur camion d'armes. Sur ce coup-là, le shérif Magnus Ford les a eu en beauté, se payant même le luxe de jouer les magnanime en les laissant en liberté... mais en confisquant toute leur précieuse marchandise, ainsi que toutes leurs armes ! Ford est de la vieille école : dur, impitoyable, mais surtout compétent, droit et juste. Du coup, il est respecté même si il est « du mauvais côté ». Mais les Deathperadoz l'ont mauvaise, et tout prétexte pour se défouler est bon à prendre, même cette énième accusation de tricherie de la part d'Anvil, le plus costaud de leur bande ! Et c'est alors qu'un de nos rebelle est en train d'amicalement se taper avec Anvil sous le regard blasé de leur chef de bande Motorhead que la lourde porte à double battant du *Ace of Spade* s'ouvre sur le shérif Ford en personne ! Le shérif a la tête des mauvais jours, et porte à son côté un large sac de sport. Avant même qu'aucun n'ait eu le temps de lui cracher la moindre insulte de bienvenu, il lâche le sac sur la table devant lui dévoilant les colts 666 Hellyearh des bikers ! Économisant les mots comme à son habitude, Ford explique rapidement aux rebelles que Katie, la fille de Motorhead, est en ce moment sur la place publique, et s'apprête à être tondu par les Skull Patrol. Ceux-ci l'accusent de «mœurs contre-nature», apparemment elle aurait couché avec un Kong qui lui, est sur le point de se faire pendre. Ford, en tant que représentant des forces de l'ordre assujetties au Neu Reich ne peut pas intervenir lui-même, à l'inverse des Deathperadoz... Très clairement, malgré son travail, le shérif est loin d'approuver les méthodes des nazis. Voici donc nos rebelles, enfourchant leurs Boost-Bike en compagnie de leurs frères de gang, en direction de la grande place de Phoebe Angels, bien décidé à montrer au Neu Reich qu'on ne touche pas à la famille d'un Deathperadoz...

ACTE 1 : Quand parle la poudre

Très vite les Deathperadoz croisent la route de la voiture de patrouille de VanDyck, l'adjoint du shérif. Contrairement à ce dernier, VanDyck n'a rien d'honorable, c'est une vraie peau de vache tyrannique qui abuse de sa petite autorité à tout bout de champs et qui est un défenseur de la philosophie nazie. Motorhead demande à Anvil et Sinner d'attirer l'adjoint du shérif à leur trousse pour éviter qu'il ne vienne se fourrer dans leurs pattes, puis d'aller directement les attendre à la planque de Backstabpath, en demandant au vieil Electric Eye de prévenir les gars de Blackstone. Motorhead sait qu'après leur petit numéro de libération, les Deathperadoz auront besoin de se serrer les coudes.

Quelques insultes plus tard et l'adjoint Van Dyck disparu sur le sillage de Sinner et Anvil, les Deathperadoz arrivent à la grande place. Ici tout un tas de badauds abrutis par la propagande nazie est venue assister à l'exécution publique de la sentence des Skull Patrol. Un petit échafaud reste à demeure justement à cette fin, et on est déjà entrain d'attacher le Kong pour le hisser au gibet. Quand à Katie, elle est pour le moment exhibée à une foule surexcitée par un Skull à la poigne de fer. Les vêtements de la jeune fille d'à peine 17 ans sont à moitié déchirés et son visage visiblement est tuméfié. Le skull la secoue violemment et la traite de tous les noms tout en baragouinant un vague sermon sur l'importance de la vertu et du respect des valeurs du NeuReich pour une société saine, tandis qu'un de ses acolytes exhibe fièrement la Faucille avec laquelle il s'apprête à couper la longue chevelure de la jeune femme.

Il ne sera pas facile d'arracher Katie des mains des Skull, qui sont tout une escouade, soit 8 hommes entièrement équipés. 4 sont sur l'échafaud (deux hissent le Kong, les deux autres s'occupent de Katie), 2 assurent la sécurité de celui-ci en empêchant les gens de s'approcher, et les deux derniers sont à côté de leurs véhicules, des motos de patrouilles BMW SkullPatroll.

Quoi qu'il en soit, durant l'opération, et ce quel que soit l'approche que finalement les joueurs retiennent, Motorhead recevra une méchante balle, et le Kong, lui, profitera de l'intervention pour se libérer et aider les Deathperadoz à l'aide de ses poings, et Katie, si personne n'a eu cette initiative avant, proposera qu'on l'emmène également. Le combat sera suivi par une course poursuite alors que retentit déjà le rugissement des véhicules d'intervention des Skull Patrol. Les Deathperadoz devront rouler à tombeau ouvert au travers des rues poussiéreuses de Phoebe Angels, semer les voitures de VanDyck et ses adjoints finalement revenus pour les coincer, puis franchir in extremis le Magneto-Portail de la ville avant qu'il ne soit activé par le garde chargé de son activation pour bloquer le passage des véhicules en fuite. Heureusement pour eux, leurs puissantes Halley Comet sont plus rapides et surtout plus maniables que les voitures de leur poursuivant, si bien qu'ils devraient parvenir tous à s'échapper du dôme pour se lancer à pleine vitesse dans le soleil déjà couchant des terres désolées luniennes, en direction du refuge de tous les Deathperadoz, Backstabpath.

ACTE II : Orage dans le Désert Rouge

Voici donc notre équipée sauvage roulant au travers les terres rocailleuses du Désert Rouge, qui doit son nom tout autant aux couleurs de son morne décor qu'à ces légendaires pluies rouges de sang. Alors que vous êtes déjà à bonne distance du dôme de Phoebe Angels, vous voyez Motorhead s'arrêter, puis tomber de moto. Sa blessure est trop grave, il ne pourra pas s'en sortir. Sous les pleurs de sa fille qui lui ordonne de ne pas mourir et le regard rempli de compassion et de respect du Kong qui voit sous ses yeux partir l'instigateur de sa libération, Motorhead vous demande « de ne pas en rester là ». Il vous explique qu'il est temps pour les Deathperadoz d'être plus qu'un gang de motard, il est temps de faire revivre l'idéologie qui a vu naître ce groupe. Il vous demande de rappeler à Venom, le chef de tous les Deathperadoz, le souvenir de « L'Orage dans le désert rouge ». Mais avant cela, il veut que vous l'enterriez ici, dans ces terres sauvages et libres, et il adresse une dernière parole tendre à sa fille puis s'éteint.

Les Deathperadoz ont à peine le temps de le mettre en terre et de dire quelques mots à son attention, que déjà ils doivent remonter en selle. En effet, une énorme meute de Shakabunta, ces terribles fourmis-chacals, soulève la poussière en leur direction. Les Deathperadoz devront pousser leurs moteurs à fond et sans doute faire un peu parler leurs colts pour pouvoir distancer ses terribles prédateurs.

Quelques heures après, les joueurs atteignent Backstabpath. Il s'agit d'un défilé naturel que les véhicules sont obligés d'emprunter à moins de faire un détour de plusieurs kilomètres. C'est dans ce défilé que les Deathperadoz ont cachés leur planque, qui est du coup quasi imprenable car ils voient quiconque arriver bien à l'avance et ont tout le loisir soit de l'accueillir en position avantageuse, soit de fuir à travers des galeries secrètes si jamais la menace est vraiment trop grande.

Sur place les attendent Electric Eye et Sinner. Ce dernier a été blessé par Vandyck, et Electric Eye est penché sur lui, son gros œil télescopique braqué sur la plaie à l'épaule de ce dernier tandis qu'une bouteille de tequila, qui a dû servir tout autant au patient qu'au médecin, trône à leur côté. Electric Eye est le plus vieux des Deathperadoz. A moitié fou, il vit en permanence dans le Désert Rouge et a la charge de la planque de BackStab Path. C'est un vieil alcoolique, lunatique et libidineux, mais c'est aussi un des plus solides membres des Deathperadoz, et personne ne remettra jamais en cause sa place au sein du gang tant il a déjà prouvé maintes fois sa valeur.

C'est le moment pour tout le monde de faire un break en attendant l'arrivée des gars de Blackstone. C'est l'occasion pour Katie de raconter ce qui lui est arrivé : un Skull a tenté de la séduire, elle a refusé ses avances. Il a insisté lourdement, elle lui a dit qu'elle était déjà casée. Demandant avec qui, elle a cherché dans le petit saloon où elle bosse comme chanteuse la personne qui énerverait le plus le nazi. Et c'est là qu'elle a vu le kong livreur de bière et qu'elle lui a désigné. Fou furieux devant tels insulte, le nazi a pris la balle au bond pour faire arbitrairement condamné la fille et l'infortuné Kong. Dans un état totalitaire, il faut peu pour que les choses dérapent...

Quand au Kong, il s'appelle Cordelius Black. Il travaille de tout et de rien depuis qu'il a été « affranchis » par son ancien maître. « Affranchis », c'est un bien grand mot. En vérité, son ancien maître est mort, et lui a suggéré de continuer de prétendre qu'il le servait en l'enterrant discrètement, ce qui lui permettrait de vivre selon son bon vouloir. Il lui a même laissé accès à ses quelques biens. Bien sûr, cela est parfaitement interdit, et les Skull ont fini par le savoir... C'est pourquoi aujourd'hui, Cordelius est un fugitif.

Pendant ces confessions, Electric Eye proposera ses soins et expliquera qu'il faut attendre qu'Anvil revienne avec les gars de Blackstone pour voir ce qu'il faudra faire.

ACTE III : La révolution des sables est en marche

La horde de Blackstone finira par arriver quelques heures plus tard. En tout, c'est une trentaine d'hommes, menés par Anvil et le charismatique Venom qui débarqueront dans la planque de Backstabpath qui paraîtra subitement étroite. Il est temps pour les joueurs de tout raconter et de parler de « L'orage dans le désert rouge ».

A cette évocation, Venom, Electric Eye et les plus vieux membres des Deathperadoz auront un souvenir douloureux, celui qui est à l'origine de leur mouvement.

A la base les Deathperadoz étaient juste une bande de potes qui se retrouvaient dans le désert pour faire des courses de bécanes et rigoler avec leurs nanas. Mais un jour, un soir d'orage, les nazis ont débarqués et ont tirés au lance-flamme sur eux, comme s'il s'agissait d'insectes.

Ils ne faisaient aucun mal, ils ne nuisaient à personne, c'était juste un exemple pour dire « on ne fait pas ce qu'on veut ». Ce jour-là, Luz, la femme de Venom est morte, ainsi que 6 de leurs potes. Et ce jour là, ceux qui ont survécu, parmi lesquels figurent Venom, Motorhead et Electric Eye, se sont jurés de œuvrer ensemble pour une vie libre. C'est ainsi que les Deathperadoz ont vu le jour, ainsi qu'ils se sont jurés de vivre toujours dans l'irrespect de cet ordre tyrannique.

De ce souvenir, doublé de la douleur des récents événements, naîtra le souffle de la révolte. Venom prend alors la décision la plus importante de l'histoire des Deathperadoz : à présent, plus que d'agir à l'encontre des lois, les Deathperadoz vont rentrer en guerre contre le NeuReich. Il est temps de gagner sa liberté et de faire comprendre aux Terriens qu'on ne veut pas d'eux sur Luna !

Pour marquer le coup, Venom propose une action d'éclat. Il veut attaquer le Berliner Express, le grand train blindé de Luna qui convoie les prisonniers directement de l'astro-port de Kleinhamburg jusqu'au bagnon de Luna.

Le plan est audacieux, mais pas irréalisable, car les nazis sont tellement sûrs de leur domination qu'ils se méfient bien plus de la faune locale que d'éventuelles actions terroristes. Et justement, c'est sur la faune locale que Venom compte pour son plan.

Le plan est simple : une partie des Deathperadoz s'arrangent pour être pourchassés par une meute de Shakabunta et attirer les bêtes jusqu'au train, ce afin d'attirer toute l'attention des gardiens du train. Pendant ce temps, le reste de l'équipe attaquera par l'autre flanc du train et essaiera de grimper dessus. Le but de la manœuvre est de déverser des Guêpes-Magma par les aérations du train au niveau des wagons de garde et de la locomotive, afin de les forcer à sortir en dehors de leur monstre d'acier. Ensuite il ne restera plus qu'à se débarrasser des gardes qui seraient trop stupides pour se rendre, puis de libérer les prisonniers. Ce ne sera pas une mince affaire, mais à presque 40 Deathperadoz, cela devrait être jouable.

Les bikers seront tous d'accord pour agir. Même Cordelius se proposera de venir les aider, et pour montrer son accord, Venom lui serrera la main et lui tendra une veste de Deathperadoz. A présent, il est membre du gang. Pendant ce temps, Electric Eye est parti chercher des bâtons de Gigamites, sorte de super dynamite totalement interdite à la vente et à la fabrication ! Vous voici donc tous partis pour vers un des épisodes majeures de l'histoire de la révolution lunienne...

Le plan se déroulera comme prévu : à l'aide de phéromones de synthèse, un petit groupe de bikers attirera les Shakabunta sur son sillage pendant que les autres prendront le train en chasse en attendant le moment opportun pour l'attaquer. Cela ne sera pas de tout repos car il y a deux jeeps armées de mitrailleuses, quelques motos et même un panzer Juggernaut qui assure le convoi, ainsi que les gardes du train eux même. Parmi ceux là, il y aura une petite escouade (3 hommes) d'Exterminator, des nazis en armure de combat. Très clairement, il y a là une protection bien trop grande pour un simple convoi de prisonnier. Ce sera une guerre éprouvante, où il y aura beaucoup de pertes et de risque à prendre pour l'emporter, mais le jeu en vaudra la chandelle. En effet, ce ne sont pas de simples prisonniers que les Deathperadoz vont libérer ce jour, mais des hommes, des femmes, des enfants et un étrange peuple porcine venu d'un autre satellite de Mer et qui se présente comme étant des Porskis. C'est ainsi qu'ils apprendront que ça fait quelques temps que le bagnon n'en est plus un : c'est un camp d'extermination doublé d'un camp d'expérience militaire. L'horreur est à son paroxysme, et les raisons de se rebeller n'en sont que plus grandes.

CONCLUSION : Demain la liberté

Après cet événement majeur les joueurs deviendront des membres importants et reconnus des Deathperadoz. Le mouvement d'ailleurs, prendra de l'ampleur, et on commencera à trouver des Deathperadoz dans toutes les villes de Luna. Continuant leurs activités criminelles pour se financer (notamment le trafic d'armes et de véhicules), les Deathperadoz entretiendront une guerre de résistance contre le NeuReich, avec sabotage de voie ferrée, destruction d'institution nazie, libération de prisonniers... La guerre ne fait que commencer, et tout le monde rêve déjà d'un lendemain libéré du joug de l'Arkhemperor Hitler.

ANNEXES :

Shérif (SURVIE 3, VIE 1)

Bourrin 4d / Flic 5d / Flingueur 5d / Pilote 4d / Sentinelle 5d / Tout le reste à 3d
Colt 111 (dommages 3, 6 coups, portée courte) / Matraque (dommages 2)
Chevrolet Patrol (Vitesse +0 / Blindage 4 / Structure 6)

Skull patrol (SURVIE 4, VIE 1)

Bourrin 6d / Flic 5d / Flingueur 5d / Pilote 5d / Sentinelle 6d / Tout le reste à 4d
Flash-Lüger (dommages 2, 100 coups, portée courte, étourdit)
Faucille (dommages 2) / Armure de Skull (armure 5)
Boost-Bike Skull Patroll (Vitesse +2d / Blindage 3 / Structure 3)

Shakabunta (SURVIE 2, VIE 1)

Athlète 7d / Bourrin 5d / Flingueur 3d / Sentinelle 4d
Morsure acide (dommages 2)
Jet d'acide (dommages 1, détruit 1 point d'armure, portée courte)
Armure chitineuse (armure naturelle 3 sur tous le corps sauf Point Faible)

Gardien nazi (SURVIE 2, VIE 1)

Flingueur 4d / Pilote 4d / Sentinelle 4d / Tout le reste 3d
Schmeisser SS (dommages 2, 10 rafales à +2d, portée moyenne) / Gilet blindé et casque (armure 4)
Boost-Bike Marauder (Vitesse +1d / Blindage 2 / Structure 3)
Jeep Voyager (Vitesse +0d / Blindage 4 / Structure 5/ mitrailleuses dom. 3, rafales +3d)
Panzer Juggernaut (Vitesse -1d / Blindage 7 / Structure 7/ canon dom. 6, zone d'effet)

Exterminator (SURVIE 7, VIE 2)

Bourrin 7d / Flingueur 6d / Tout le reste 5d
Schmeisser Devastator (dommages 2, 20 rafales à +4d, portée moyenne)
Armure Exterminator (Armure 8, bourrin +2d, athlète -2d, dom. des poings d'acier 2)

Scénario 2 : HeadBangerz

INTRO : En route pour le Sandfest !

Comme chaque année nos bikers se sont rendus au Sandfest, un grand rassemblement de fans de retro-rock où décibels et bière coulent à flot 3 jours durant ! Le festival se tient en plein désert rouge, à quelques kilomètres à peine de la route qui relie les dômes de Phoebe Angels et celui de Blackstone. La sécurité y est d'ailleurs assurée par des représentants de la loi issus des deux cités, au grand dam des Deathperadoz les plus anciens qui se souviennent de l'époque où aucun service d'ordre ne venait fourrer son nez dans cette grande fête où circule pas mal d'alcool de contrebande et autre acides en tout genre !

ACTE 1 : Fusillade en plein concert

Alors que nos bikers font la fête (course improvisée entre les stands, baston avec d'autres gangs avinés, drague de jolies musiciennes, concours de fire-beer, etc...), des bruits de moteurs surpuissants se font entendre. Une demi-douzaine de buggy à essence totalement bricolés font leur apparition, et se mettent à tirer et à incendier de façon aléatoire tout ce qui se présente à eux. Les sheriffs, première cible de cet assaut, sont totalement pris au dépourvu et ne parviennent pas à les contenir. Il s'agit de HeadBangerz, un groupe de survivalistes dégénérés qui vivent dans le désert et font parfois des raids sur des véhicules isolés... jamais sur un si grand rassemblement.

Les joueurs n'auront que 4 tours pour réagir, au bout des quels les Headbangerz se replieront. Il semble à ce moment-là imprudent de les prendre en chasse, surtout qu'ils semblent rejoindre d'autres des leurs restés en retrait à contempler l'attaque.

Le temps de se remettre de leurs émotions et de porter secours aux victimes, nos bikers comprendront qu'une certaine Evy a disparue, enlevée par les Headbangerz. Elle est la jeune chanteuse du groupe *Aircraft Engine*, qui se produirait au moment de l'assaut. Elle est connue pour son look : cheveux blancs et yeux de serpent.

ACTE 2 : Remonter la piste des pillards

Les collègues d'Evy demanderont de l'aide à nos bikers pour récupérer au plus vite la jeune femme. En effet, les sheriffs doivent faire appel aux autorités du Neu Reich pour gérer une affaire d'une telle importance, mais le temps que la machine administrative se mette en marche, qui sait ce qu'il sera advenu de la jolie chanteuse...

Nos bikers vont donc devoir se lancer à vive allure sur la trace des pillards sans prendre vraiment le temps de se préparer. Il ne sera pas trop dur de retrouver la planque des Headbangers, leurs traces sur le sable n'ayant pas encore été recouvertes. Toutefois, il fait presque nuit quand nos Deathperadoz découvrent les ruines du micro-dôme fermier abandonné qui sert de refuge aux survivalistes. Le dôme est à moitié crevé et ne produit plus d'électricité, mais ses installations offre tout de même une protection relative aux éléments et un accès facilité à l'eau.

L'affrontement frontal est peu envisageable, car il doit y avoir au moins une centaine de Headbangerz, tous armés. Au vu de la relative désorganisation du clan, le plus simple est sans doute d'envisager une exfiltration de la fille une fois la nuit tombée.

Celle-ci est retenue prisonnière à l'étage du corps de ferme, le plus grand bâtiment de l'infrastructure. Elle est enfermée dans une chambre attenante à celle du chef Mungus, un colosse portant une barbe carrée et une coupe à la brosse blanche, ainsi que des yeux de serpents et un énorme bras mécanisé qu'il semble avoir bricolé lui-même... Il tombera sur les joueurs au moment où ils penseront avoir récupéré Evy, accompagné de quelques-uns de ses plus solides hommes (survie 4).

ACTE 3 : La cavalerie indésirable

Dès qu'ils commenceront à prendre l'avantage où à s'éloigner, Mungus tentera le dialogue, affirmant qu'Evy est sa fille, et que ce sont des mercenaires travaillant à la solde de la Silver Company qui lui ont prise il y a 15 ans... Et en effet, alors qu'ils sont en train d'échanger, un haut-parleur se fait entendre. Il s'agit de membres du Neu Reich accompagné de représentants de la Silver qui sont déjà arrivés et demandent que soit restitué la fille en échange d'une certaine clémence. C'est un cadre de la corporation collaboratrice qui négocie, et on peut deviner que les hommes du Neu Reich agissent pour rendre service, en dehors de la hiérarchie habituelle.

Evy est déboussolée. Elle a grandi en tant que fille adoptive de monsieur et madame Silver, les dirigeants de la compagnie du même nom. Elle n'a jamais manqué de rien, mais a toujours su qu'elle n'était pas vraiment à sa place... Aujourd'hui elle ne veut pas vraiment rester avec Mungus, mais aimerait avoir le temps d'en savoir plus.

Bien vite, nos Deathperadoz devront comprendre qu'une fois la fille récupérée par la Silver, toute personne présente (eux y compris) seront purement et simplement massacrés. Il est par exemple hors de question d'épargner Mungus, bien au contraire, ils semblent vouloir agir vite pour être certain qu'Evy ne découvre rien. Nos bikers vont donc devoir trouver un moyen de s'en sortir (aider les Headbangerz à résister assez pour pouvoir s'enfuir, négocier avec les corporatistes, trouver un moyen de se sauver en empruntant l'ancien réseau d'hydratation des cultures...).

CONCLUSION : Et la vérité ?

Evy a été enlevée parce que c'est une mutante, comme son père, une personne plus adaptée à la survie. Les Silver l'ont adopté parce que c'était le seul moyen de garder près d'eux si important sujet d'examen, sans que le Neu Reich puisse s'en saisir. Mais à présent, ils la défendent comme un vrai membre de leur famille, et si les Deathperadoz la soustraient de leur influence, ils s'en feront de terribles ennemis.

ANNEXES :

Headbangerz (SURVIE 3 ou 4, VIE 1)

Athlète 4d / Bourrin 5d / Flingueur 4d / Pilote 5d / Tout le reste à 3d

Trashgun (dommages 2, 5 rafales +1d, portée courte)

Epées de ferraille (dommages 3) / Armure et casque de récup' (armure 2)

Buggy des sables rouges (Vitesse +1d / Blindage 4 / Structure 4, pneus renforcés)

Mungus (SURVIE 7, VIE 2)

Athlète 6d / Bourrin 8d / Flingueur 6d / Pilote 6d / Sentinelle 6d / Tout le reste à 4d

Boltgun (dommages 3, 2 coups, portée courte)

Cyber-poing (dommages 2) / Plastron de métal (armure 4)

NOTES DE L'AUTEUR

Salut à toi, ami rôliste !

DEATHPERADOZ est mon quatrième jeu de rôle amateur. En fait, j'en ai fait plus que ça, mais c'est le quatrième que j'ai suffisamment bossé pour qu'il mérite le nom de jeu de rôle ! Mes autres jeux sont L'HORLOGERIE DES RATS (du Dark-Steampunk animalier sous acide), CŒUR DE METAL (du Med-Fan Survivaliste) et 7 JOURS DE PAIX (du Post-Apo teinté de mystique). Plus récemment, j'ai aussi créé BLACKSTONE (du western animalier cthulhuesque). On en discute quand vous voulez ! ;)

Cela faisait longtemps que je voulais faire un jeu western, et finalement, l'idée à dériver tant et si bien que je suis parti sur un gros délire empruntant tout autant au pulp et à la SF qu'au western !

Si je devais définir le jeu en un mot, ce serait « rock n' roll » ! Du cuir, des motos, des grosses guitares, des flingues, des jolies nanas, des badguys, de la baston, de la bière !... Tout autant d'éléments en commun entre l'imagerie de la musique rock et celle de DEATHPERADOZ !

D'ailleurs, le nom du jeu lui-même est issu du nom d'un groupe de métal allemand, DEZPERADOZ, qui a des textes d'inspiration western, et qui a ambiancé bon nombre de mes parties de jeux de rôle !

Donc si je pouvais vous donner un conseil au niveau du jeu, ce serait de la jouer rock n' roll : allez y franco, pas de demie mesure, jouer des persos entiers, n'ayez pas froid aux yeux, amusez-vous, quoi !

Pour les meneurs de jeu, n'hésitez pas à mettre du bon gros hard rock en fond, à incarner les PNJ de façon too much, et de faire des méchants très méchants ! Gardez le rythme soutenu, ne laissez pas respirer vos joueurs, mais surtout, ne bridez pas leurs actions ! DEATHPERADOZ est un jeu résolument pulp, comme dans un film de série B, des actions improbables sont sans cesse réalisées pour le plus grand plaisir des spectateurs, et c'est très bien ainsi !

Le jeu est encore en développement. La version que vous tenez entre vos mains est la version 2.0. Il est certain que bien des choses vont se développer, et que les règles vont évoluer... Et c'est là où vous prenez pleinement votre place ! Si vous avez des retours à faire, ou simplement des questions à poser, n'hésitez pas à m'envoyer un petit mail à nainportequoi@apjc.org et je ferais tout mon possible pour vous répondre !

Et puis, ça fait toujours plaisir de parler avec d'autres joueurs !

A bientôt autour d'une table de jeu !

Djez

DEATHPERADOZ																									
Présentation				Vécu				Vécu																	
BLACKJACK 39 ans, cheveux longs grisonnants, moustaches et favoris. Aime les gros flingues par-dessus tout !				MECANO +2D explosifs Artificier chez les Dark Angels				BOURRIN +2D arme improvisée Bagnard à Neo-Jericho																	
				Vécu				Vécu																	
				PILOTE +2D engin de chantier Conducteur de tractopelle				/																	
Talents				Matos				Pouvoirs Psis																	
Athlète	4	Mécano	7	Boost-Bike Halley Comet Colt 666 Hellyearh Poignard poing-colombien Duster, stetson, botte true-cuir 3 bâtons de dynamite				/																	
Baroudeur	6	Pilote	6																						
Bourrin	5	Prof	5																						
Chapardeur	4	Sentinelle	4																						
Flic	4	Tchatcheur	4																						
Flingueur	7	Toubib	4																						
Santé				BOUTEILLE				TRIPES				CUIR				PSIFORCE									
0	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2	KO	6				5				4				0			

DEATHPERADOZ																									
Présentation				Vécu				Vécu																	
SANGRE 28 ans, latino, crâne rasé et corps tatoué. Adore la tequila et les jolies filles.				BOURRIN +2D arme blanche Ganger sud-colombien				MECANO +2D motos Mécano de son frangin pilote																	
				Vécu				Vécu																	
				/				/																	
Talents				Matos				Pouvoirs Psis																	
Athlète	5	Mécano	7	Boost-Bike Halley Comet Colt 666 Hellyearh Poignard poing-colombien Duster, stetson, botte true-cuir Machette				/																	
Baroudeur	5	Pilote	6																						
Bourrin	7	Prof	4																						
Chapardeur	4	Sentinelle	5																						
Flic	4	Tchatcheur	4																						
Flingueur	5	Toubib	4																						
Santé				BOUTEILLE				TRIPES				CUIR				PSIFORCE									
0	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2	KO	4				6				5				0			

DEATHPERADOZ																									
Présentation				Vécu				Vécu																	
DOC 56 ans, longs cheveux gris, barbe épaisse, petites lunettes. Est le vétéran du groupe.				BAROUDEUR +2D désert lunien A bourlingué sur tout Luna				PROF +2D loi Diplôme de droit en prison																	
				Vécu				Vécu																	
				PILOTE +2D moto Jeune, pilote pro en Eireland				TOUBIB +2D premiers secours Infirmier au conflit du Dorado																	
Talents				Matos				Pouvoirs Psis																	
Athlète	3	Mécano	5	Boost-Bike Halley Comet Colt 666 Hellyearh Poignard poing-colombien Duster, stetson, botte true-cuir Mini kit de secours				/																	
Baroudeur	7	Pilote	6																						
Bourrin	4	Prof	6																						
Chapardeur	4	Sentinelle	4																						
Flic	5	Tchatcheur	6																						
Flingueur	4	Toubib	6																						
Santé				BOUTEILLE				TRIPES				CUIR				PSIFORCE									
0	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2	KO	8				4				3				0			

DEATHPERADOZ												
Présentation				Vécu				Vécu				
SNAKE 25 ans, jolie fille aux longs cheveux noirs lisses et aux grands yeux verts. A repris le cuir de son mec décédé.				CHAPARDEUR +2D se déguiser Braquages avec son ex				TCHATCHEUR +2D séduction Serveuse de diner lunien				
				Vécu				Vécu				
/				/				/				
Talents				Matos				Pouvoirs Psis				
Athlète	6	Mécano	4	Boost-Bike Halley Comet Colt 666 Hellyearh Poignard poing-colombien Duster, stetson, botte true-cuir				/				
Baroudeur	4	Pilote	5									
Bourrin	4	Prof	4									
Chapardeur	7	Sentinelle	6									
Flic	5	Tchatteur	6									
Flingueur	5	Toubib	4									
Santé				BOUTEILLE				TRIPES				
0	0	0	0	3				8				
-1	-1	-1	-2	4				0				
-2	-2	KO										

DEATHPERADOZ												
Présentation				Vécu				Vécu				
KING Jeune Kong massif, à l'épaisse fourrure noire. Adore fumer le cigare.				BOURRIN +1D boxe Champion esclave de boxe				/				
				Vécu				Vécu				
/				/				/				
Talents				Matos				Pouvoirs Psis				
Athlète	9	Mécano	5	Boost-Bike Halley Comet Colt 666 Hellyearh Poignard poing-colombien Duster, stetson, botte true-cuir				/				
Baroudeur	5	Pilote	4									
Bourrin	10	Prof	3									
Chapardeur	3	Sentinelle	8									
Flic	3	Tchatteur	3									
Flingueur	4	Toubib	3									
Santé				BOUTEILLE				TRIPES				
0	0	0	0	1				4				
-1	-1	-1	-2	10				0				
-2	-2	KO										

DEATHPERADOZ												
Présentation				Vécu				Vécu				
VOLT 27 ans, cheveux longs et noirs de jais, yeux gris clair presque blanc. Veut vivre sans penser au lendemain.				TCHATCHEUR +2D avec les fans Leader du groupe Mégacéros				/				
				Vécu				Vécu				
/				/				/				
Talents				Matos				Pouvoirs Psis				
Athlète	5	Mécano	4	Boost-Bike Halley Comet Colt 666 Hellyearh Poignard poing-colombien Duster, stetson, botte true-cuir				Télékinesie 6d				
Baroudeur	4	Pilote	5									
Bourrin	4	Prof	5									
Chapardeur	6	Sentinelle	5									
Flic	6	Tchatteur	7									
Flingueur	4	Toubib	5									
Santé				BOUTEILLE				TRIPES				
0	0	0	0	2				5				
-1	-1	-1	-2	2				6				
-2	-2	KO										

DEATHPERADOZ												
Présentation					Vécu				Vécu			
					Vécu				Vécu			
Talents					Matos				Pouvoirs Psis			
Athlète		Mécano										
Baroudeur		Pilote										
Bourrin		Prof										
Chapardeur		Sentinelles										
Flic		Tchatteur										
Flingueur		Toubib										
Santé									BOUTEILLE TRIPES CUIR PSIFORCE			
0	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2				KO

DEATHPERADOZ												
Présentation					Vécu				Vécu			
					Vécu				Vécu			
Talents					Matos				Pouvoirs Psis			
Athlète		Mécano										
Baroudeur		Pilote										
Bourrin		Prof										
Chapardeur		Sentinelles										
Flic		Tchatteur										
Flingueur		Toubib										
Santé									BOUTEILLE TRIPES CUIR PSIFORCE			
0	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2				KO

DEATHPERADOZ												
Présentation					Vécu				Vécu			
					Vécu				Vécu			
Talents					Matos				Pouvoirs Psis			
Athlète		Mécano										
Baroudeur		Pilote										
Bourrin		Prof										
Chapardeur		Sentinelles										
Flic		Tchatteur										
Flingueur		Toubib										
Santé									BOUTEILLE TRIPES CUIR PSIFORCE			
0	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2				KO