



DANGEROUSITE DES SALOPARDS :

FAIBLE !

- Action : 40%
- Blessures légères : 1
- Blessures graves : 0

MOYENNE !!

- Action : 50%
- Blessures légères : 2
- Blessures graves : 1

ELEVEE !!!

- Action : 70%
- Blessures légères : 3
- Blessures graves : 2



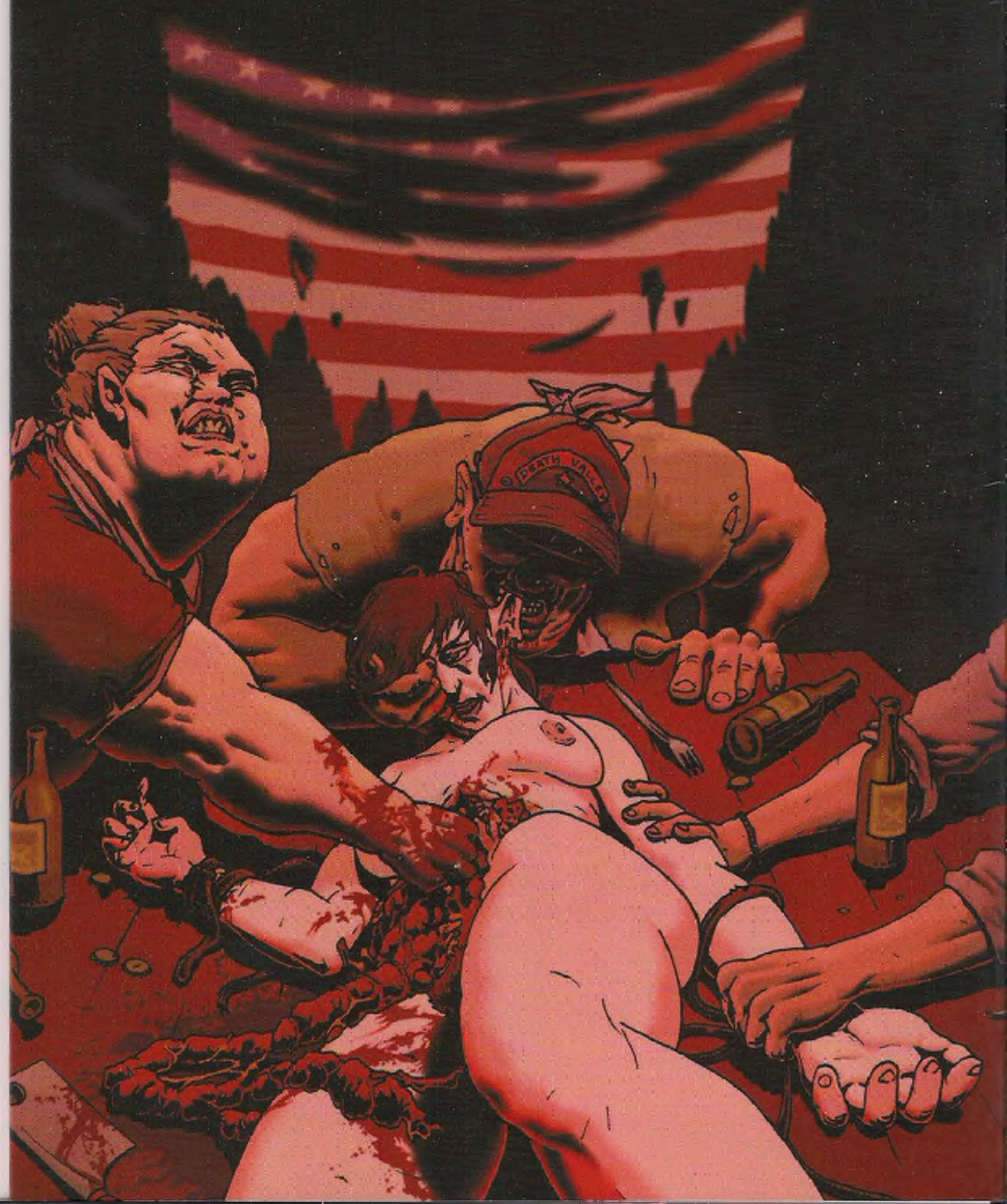
DURANT 1 ROUND :

- Détermination de l'initiative.
- 1 seule action possible (attaque, esquive, déplacement...).
- 1 seule esquive mais plusieurs parades possibles.
- Chaque parade d'un PJ fait l'objet d'un jet sous le **D-sang** et lui fait perdre 1%.
- Les *salopards* peuvent parer mais sous 1/2 de leur score d'action.

INITIATIVE :

- Chaque joueur mise obligatoirement de 1 à 20 *points de sueur* (en secret sur la fiche de personnage ou grâce à 1d20).
- La plus grosse mise emporte l'initiative.
- Chaque *point de sueur* misé inflige -1% aux jets pour le round en cours.
- Les *points de sueur misés* sont ensuite cumulés. Dès que le total de *points de sueur* cumulés dépasse le score du **D-sang**, le PJ subi un *pétage de plombs*.

DEATH VALLEY SANG



FUCKING WEAPON OF THE DEATH ! :

- **1 point de talent** = 1 arme de contact qui fait des *dommages mineurs* ;
- **2 points de talent** = 1 arme de contact qui fait des *dommages mortels* ;
- **2 points de talent** = 1 arme à distance qui fait des *dommages mineurs* ;
- **3 points de talent** = 1 arme à distance qui fait des *dommages mortels*.

12 COUPS DE BUTOIR POUR ENFONCER L'AMBIANCE :

- 1** : si un de vos joueurs semble bien s'amuser, c'est qu'il mérite qu'un *salopard* se penche sur son cas.
- 2** : le MJ est incité à être grossier, vulgaire et ordurier quand il parle au nom des *salopards*.
- 3** : le MJ se fout de respecter l'espace vital des joueurs, il leur parlera à l'oreille, les reniflera et les fixera longuement - surtout les joueuses.
- 4** : si un personnage reçoit des *dommages mineurs*, il est inconscient et peut dès lors être achevé ou violé. Le joueur laissé pour compte peut être employé à des tâches domestiques notifiées par ses camarades.
- 5** : si un PJ reçoit des *dommages majeurs*, il crève et peut dès lors être profané, violé ou consommé. Le joueur laissé pour compte peut alors faire tranquillement préparer du café.
- 6** : si un PJ dispose de *blessures graves*, il peut les utiliser pour éviter le sort réservé par la règle n° 4. Il subit dès lors les conséquences prévues par la *blessure* tirée au hasard.
- 7** : un silence gêné suite à un propos déplacé ou un commentaire ignoble est le signe que vous délivrez une bonne prestation.
- 8** : votre *salopard* va t'il trop loin ? Si vous doutez de la réponse à cette question poussez encore un peu.
- 9** : observez une planche anatomique. Techniquement, tout ce qui est dedans, peut être dehors...
- 10** : réfléchissez à tout ce qui vous semble trop pervers, répugnant ou tabou. Vous tenez sûrement une bonne idée de base pour un scénario !
- 11** : tous les PJ ont survécu ? Posez vous alors sérieusement la question de savoir si vous êtes encore digne de maîtriser ce jeu...
- 12** : si vous infligez le premier un *what the fuck !?!* à un PJ qui a *pété les plombs*, vous gagnez au moins **2 points de talent**. Moralité : faites la pute !



LE PETAGE DE PLOMBS :

- Le PJ récupère ses 13 *points de talent*.
- Ses actions manquées font baisser le **D-sang** de 2%.
- Le PJ peut se voir infliger un *what the fuck ???* par un autre joueur.

LE WHAT THE FUCK ??? :

- Placer son *what the fuck ???* sur un joueur qui subi un *pétage de plombs* fait gagner de 2 à 4 *points de talent*.
- Un PJ qui a *pété les plombs* et qui subi ensuite un *what the fuck ???* ne perd plus 2% en cas d'échec à ses actions.
- Un PJ ne peut subir qu'1 seul *what the fuck ???* par partie.

LES BLESSURES :

Chaque PJ dispose de :

- 3 *blessures légères* pour annuler les effets de *dommages mineurs* (inconscience pour 1d6 *rounds*).

Utiliser une *blessure légère* permet de tenter un *jet d'encaissement* sous le **D-sang** pour annuler le *dommage mineur* (et donc l'inconscience pour 1d6 *rounds*).

- 2 *blessures graves* pour annuler les effets de *dommages mortels* (le personnage calanche, crève, bouffe les pissenlits par la racine and so on...).

LES RARES MOMENTS DE REPIT :

Un moment de répit doit intervenir lorsque le **D-sang** atteint 35% ou moins. Il permet de récupérer de 10 à 30% sur le **D-sang**, à la discrétion du MJ.

LES POINTS DE TALENT :

- Pour les actions liées à un *talent* : +10% par point dépensé.
- Pour les actions non liées à un *talent* : +5% par point dépensé.