

GANGS OF MUTANTS!!! OF NEW-YORK

UN JDR EN UNE PAGE PAR NICOLAS 'GULIX' RONVEL
INSPIRÉ PAR LES ONE-PAGE RPG DE GRANT HOWITT

VOUS ÊTES DES NEW-YORKAIS. BORN & RAISED.
CHACUN LANCE AD6 POUR SAVOIR QUI IL EST :

- | | |
|-------------|---------------|
| 1. ECUREUIL | 4. SALAMANDRE |
| 2. RENARD | 5. CANARD |
| 3. LAPIN | 6. SOURIS |



VOUS AVEZ ÉTÉ CAPTURÉS! DANS UN LABO, VOUS AVEZ
ÉTÉ LES SUJETS D'EXPÉRIENCES. VOUS ÊTES DEVENUS
DES **MUTANTS!** HUMANOIDES ANIMAUX, ON VOUS A
AUSSI IMPLANTÉ LA CONSCIENCE D'UN HUITAIN DÉCÉDÉ :

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. CATCHEUR PROFESSIONNEL | 4. AGENT SECRET |
| 2. COWBOY / SHÉRIFF | 5. MILITAIRE |
| 3. NOUSQUETIER DU ROI | 6. SCIENTIFIQUE INVENTEUR |

VOUS VOUS ÊTES ÉCHAPPÉS (COMMENT?) ET VENEZ CACHÉS
SORTANT LA NUIT, COMBATTANT LE CRIME ET D'ÉTRANGES
ORGANISATIONS. VOTRE PLANQUE ACTUELLE, C'EST...

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| 1. SQUAT DANS HARLEM | 4. DANS LES EGOUTS |
| 2. AU CŒUR DE CHINATOWN | 5. CENTRAL PARK |
| 3. SOUS LE PONT DE BROOKLYN | 6. GROUND ZERO |



VOTRE ÉTAT DE MUTANT EST INSTABLE. VOUS AVEZ
DEUX CARACTÉRISTIQUES : **ANIMAL**, REPRÉSENTE VOTRE CORPS,
VOS CAPACITÉS NATURELLES, ET VOTRE INSTINCT ANIMAL.
PASSÉ, CORRESPOND À LA MÉMOIRE IMPLANTÉE EN VOUS,
SES SOUVENIRS, SES COMPÉTENCES.

PLUS UNE CARACTÉRISTIQUE EST HAUTE, PLUS TU MAÎTRISES
CET ASPECT DE TOI-MÊME. MAIS LE RISQUE D'INSTABILITÉ
GRANDIT AUSSI. ATTRIBUE 3 et 1 À TES CARACS.

QUAND TU AGIS ET QUE L'ISSUE EST INCERTAINE,
PREND UN D6. SI TU UTILISES TON ASPECT **ANIMAL**
OU TA CONSCIENCE **PASSÉE** (UN SEUL PAR ACTION),
PREND UN D6 DIFFÉRENT, C'EST LE "DÉ MUTANT".
LANCE LES DÉS ET GARDE LE PLUS ÉLEVÉ :

6	SUCCÈS ÉCLATANT
5	SUCCÈS + REVERS MINEUR
4	SUCCÈS + REVERS MAJEUR
3	ÉCHEC DE TRÈS PEU
2	ÉCHEC + REVERS MINEUR
1	ÉCHEC + REVERS MAJEUR

REVERS MINEUR
COUP LÉGER, GLISSADE, DISTANCE,
APERÇU, OBJET LÂCHÉ, SONNÉ.

REVERS MAJEUR
COUP PUISANT, CHUTE, PERDU DE VUE,
REPÉRÉ, OBJET DÉTRUIT, BLESSÉ.

QUE METTRE EN SCÈNE ?

DE L'ACTION PRÉNÉTIQUE, DÉCOUPÉE TELLES LES CASES
D'UNE BD. DU RÉPIT ENTOURÉS DE LEURS AMIS HUITAINS.
DU CRIME ET DES GANGS ÉTRANGES. DU MYSTÈRE
EXTRA-DIMENSIONNEL. DES TWISTS. DES ALLIANCES.

QUELQUES TITRES D'ÉVÉNEMENTS :

- | | |
|-------------------------|----------------------------|
| 1. UN FILIANS LE BESOIN | 4. NEW-YORK EN DANGER |
| 2. WANTED : MUTANTS ! | 5. UN ENNETI VENU DU PASSÉ |
| 3. GUÉRILLA URBAINE | 6. À TRAVERS LES ÂGES |

UN GRAND TÊCHANT, C'EST ITIAPORTANT !

- | |
|--|
| 1. L'ÉPIREUR VEAT, CHEF DU FIST CLAN |
| 2. DR. EASTMAN, C.E.O. DE PHARMATECH |
| 3. KRUNK, DICTATEUR DE LA DIMENSION K |
| 4. AGENT SMITH, GRADE I DE L'AGENCE |
| 5. GOAT, GOUROU DU PURPLE CULT |
| 6. BIG MIKE, LEADER DU 4TH STREET CREW |



D'AUTRES MUTANTS SONT LEURS LIÉUTENANTS

- | | |
|------------|-------------------|
| 1. TORTUE | 1. NINJA |
| 2. RHINO | 2. PUNK |
| 3. FLOUCHE | 3. TUEUR À GIGES |
| 4. COCHON | 4. PYROTHINE |
| 5. REQUIN | 5. SAVANT FOU |
| 6. VAUTOUR | 6. GARDE DU CORPS |

△ ACTION △

EN ACTION, CHOISIS UN NOMBRE
DE SUCCÈS NÉCESSAIRE POUR SE
DÉBARASSER DE ENNETIS UN SUCCÈS
ÉCLATANT PEUT COMPTER POUR DEUX.

METS LES PS EN DIFFICULTÉ
AVEC LEURS REVERS, JOUE FINEC
LE DECOR, ET RETIRE QU'UN DE
LA SCÈNE APRÈS PLUSIEURS REVERS
MATEURS CONSECUTIFS.

ATTENTION!
DES...

- 1. NINJAS!
- 2. ROBOTS!
- 3. HOUEGANS!
- 4. GARS EN COSTARD!
- 5. SCIENTIFIQUES!
- 6. ALIENS BIZARRES!

LIVRET DU TIENEUR

MUTATION INSTABLE

SI TU OBTIENS UN DOUBLE, LA CARAC
UTILISÉE PREND LE DESSUS UN COURT INSTANT.
DECRIS COMMENT ELLE TE PERMET D'OBTENIR
UN SUCCÈS ÉCLATANT! PUIS AUGMENTE SA VALEUR
D'UN POINT. TU ES ÉTENDU, SORS DE LA SCÈNE.

TALENTUEUX

SI TU N'AS PAS OBTENU UN DOUBLE, ET QUE TON
DÉ MUTANT EST INFÉRIEUR OU ÉGAL À LA
CARAC UTILISÉE, TU DOIS RELANCHER LE D6 LE + FAIBLE.

MUTATION ÉQUILIBRÉE

SI TES 2 CARACS SONT ÉGALES, TU PEUX UTILISER
LA RÈGLE "TALENTUEUX" MÊME SI TU OBTIENS UN
DOUBLE. SINK, LE DOUBLE NE PERMET PAS LA RELANCE.

INCONTROLABLE

SI UNE DE TES CARACS PASSE À 6, C'EST FINI...
L'ANIMAL A ÉCRASÉ LA CONSCIENCE HUITAINE, OU
CELLE-CI N'ACCEPTÉ PLUS LE CORPS ATTACHÉ.

SUNK-FOOD

UN MOMENT DE RÉPIT, FUTOUR D'UN FESTIN DE JUNKFOOD?
PASSEZ D'UN POINT UNE DE VOS CARACS.

GANGS OF MUTANTS OF NEW-YORK

UNE EXTENSION EN UNE-PAGE
PAR NICOLAS 'GULIX' RONNEL

DIRTY

QUAND VOUS VOULEZ JOUER UN PERSONNAGE PLUS BORDERLINE, PLUS ANTI-HÉROS OPTEZ POUR LES TABLES DIRTY

ANIMAL

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1. CHAT DE GOUTTIÈRE | 4. CHAUVÉ-SOURIS |
| 2. CHIEN ERRENT | 5. PIGEON |
| 3. MOUFETTE RAVÉE | 6. RAT |

CONSCIENCE

- | | |
|--------------------------|--------------------------------|
| 1. GLADIATEUR | 4. MEMBRE D'UN CLUB DE TIGARDS |
| 2. AFFRANCHI DE LA MAFIA | 5. HACKER ACTIVISTE |
| 3. FORCES SPÉCIALES | 6. REQUIN DE LA FINANCE |

POUR UN PEU D'EXOTISME ET DE BIZARRE, TESTEZ CES TABLES WEIRD

ANIMAL

- | | |
|----------------------|-------------|
| 1. ORNITHORYNQUE | 4. PINGOUIN |
| 2. POULPE | 5. TATOU |
| 3. BERNARD L'HERMITE | 6. ROBOT |

CONSCIENCE

- | | |
|--------------------|----------------|
| 1. DANSEUSE ÉTOILE | 4. PAPARAZZI |
| 2. LYCÉEN | 5. COSTIONAUTE |
| 3. SALTIMBANQUE | 6. SURFEUR |

WEIRD

QUAND TOUT LE MONDE SE LÈVE, PREND UN DÉ ET LANCE LE CRI DE L'ÉQUIPE, C'EST L'HEURE D'AGIR EN GROUPE.

À TOUR DE RÔLE, CHAQUE JOUEUR LANCE SON DÉ ET DÉCRIS SON ACTION. SI LE RÉSULTAT EST IDENTIQUE AU RÉSULTAT D'UN AUTRE JOUEUR, L'ACTION EST PAS LOIN DE LA CATASTROPHE.

CHOISISSEZ ENSEMBLE LE DÉ AVEC UN RÉSULTAT UNIQUE QUI DÉTERMINERA LE RÉSULTAT FINAL. IL S'APPLIQUE AUTANT DE FOIS QU'IL Y A DE PERSONNAGES IMPLIQUÉS (OBTROYANT X SUCCÈS OU ÉCHECS), MAIS UN SEUL PERSONNAGE SUBIT LE REVERS ÉVENTUEL.

SI AUCUN RÉSULTAT N'EST UNIQUE, C'EST PAS BON. PAS BON DU TOUT. LE TIENEUR A LA MAIN.

FEUILLE DE PERSONNAGE

NON:

ANIMAL:

→	→	→	→	→	→
1	2	3	4	5	6
→	→	→	→	→	→

CONSCIENCE:

RELATIONS:

TRAITS:

RELATIONS

VOTRE PERSONNAGE A UNE RELATION FORTE AVEC UN NEW-YORKAIS:

1. UNE ÉTUDIANTE EN BIOLOGIE
2. UNE JOURNALISTE DE CHANNEL 4
3. UN FLIC DE PATROUILLE
4. UN VÉTÉRAN DE L'ATÉE SDF
5. UNE SERVEUSE DE DINER
6. UN COURSIER À VÉLO

ÉTABLISSEZ LA NATURE DE VOTRE RELATION AVEC LE TIENEUR.

LE TIENEUR CRÉE UN LIEN ENTRE VOTRE RELATION ET:

- LA RELATION D'UN AUTRE PERSONNAGE
- VOTRE CONSCIENCE PASSÉE, AVANT SON DÉCÈS
- UN GANG OU UN ENNEMI DU GROUPE

IL PEUT GARDER CE LIEN SECRÈT OU PAS.

VOUS POUVEZ IMPLIQUER VOTRE RELATION LORS D'UNE ACTION. ELLE EST MENACÉE, ELLE VOUS AIDIE, VOUS MOTIVE, ... LANCEZ À PART 1D6 EN PLUS DE VOTRE FICTION.

SUR UN 1, CA VA MAL. VOTRE RELATION MEURT, VOUS TRAHIT, VOUS HAÏT. CE N'EST PAS FORCÉMENT IMMÉDIAT, MAIS LE TIENEUR A LA MAIN POUR VOUS FAIRE SOUFFRIR.

SUR UN AUTRE RÉSULTAT, VOUS DEVEZ ÉCHANGER VOTRE DÉ DE RELATION AVEC UN AUTRE DÉ AVANT DE DÉTERMINER LE RÉSULTAT DE L'ACTION.

D'AUTRES PLANQUES

1. COULISSES D'UN THÉÂTRE DE BROADWAY
2. UNE EGLISE DE HELL'S KITCHEN
3. PENTHOUSE AVEC VUE SUR CENTRAL PARK
4. CAVEAU DU CIMETIÈRE DE GREEN WOOD
5. LES PROFONDEURS DU TIET
6. GRAND CENTRAL TERMINAL

Gangs of Mutants OF NEW YORK

Un JDR en une page
par Nicolas 'Gulix' Ronvel
sous licence CC-BY-SA

Inspiré par les One-Page RPG
de Grant Howitt

et les aventures des TMNT
de Kevin Eastman chez IDW

Vous êtes des New Yorkais.

Born & Raised.

Chacun lance 1D6 pour savoir qui il est :

1. Écureuil	4. Salamandre
2. Renard	5. Canard
3. Lapin	6. Souris

Vous avez été capturés ! Dans un laboratoire, vous avez les sujets d'expériences. Vous êtes devenus des **Mutants** ! Humanoïdes animaux, on vous a au passage implanté la **Conscience** d'un humain décédé :

1. Luchador	4. Agent Secret
2. Shériff	5. Militaire
3. Mousquetaire du Roi	6. Inventeur

Vous vous êtes échappés (comment ?) et vivez cachés, sortant la nuit, combattant le crime et d'étranges organisations. Votre planque actuelle, c'est ...

1. Squat dans Harlem
2. Au cœur de Chinatown
3. Sous le pont de Brooklyn
4. Dans les égouts
5. Central Park
6. Ground Zero

CARACS

Ton état de Mutant est Instable. Tu as deux **Caracs** : **Animal** représente ton corps, tes capacités naturelles et ton instinct animal. **Conscience** correspond à la mémoire implantée en toi, tes souvenirs, tes compétences.

Plus une **Carac** est haute, plus tu maîtrises cet aspect de toi-même. Mais le risque d'instabilité grandit aussi. Attribue les valeurs 2 et 3 à tes **Caracs**.

ACTIONS

Quand tu agis et que l'issue est incertaine, prend un D6. Si tu utilises ton aspect **Animal** ou ta **Conscience** passée (une seule par action), prend un second D6, différent. C'est le "**Dé Mutant**".

Lance les dés et garde celui de ton choix :

6. Succès Éclatant
5. Succès + Revers Mineur
4. Succès + Revers Majeur
3. Échec de très peu
2. Échec + Revers Mineur
1. Échec + Revers Majeur

Revers Mineur

Coup léger, glissade, distancé, aperçu, objet lâché, sonné ...

Revers Majeur

Coup puissant, chute, perdu de vue, repéré, objet détruit, blessé

MUTATION INSTABLE

Si tu obtiens un **Double**, la **Carac** utilisée prend le dessus un court instant. Décris comment elle te permet d'obtenir un Succès Éclatant ! Puis augmente la valeur de cette **Carac** d'un point. Tu es fatigué, exténué, sors de la scène quelques instants.

TALENTUEUX

Si tu n'as pas obtenu un **Double**, et que ton **Dé Mutant** est inférieur ou égal à la **Carac** utilisée, tu dois relancer le dé le plus faible.

MUTATION ÉQUILIBRÉE

Si tes deux **Caracs** sont égales, tu peux utiliser la règle "**Talentueux**" même si tu obtiens un Double. Sinon, le Double ne permet pas de relancer.

INCONTRÔLABLE

Si une des tes **Caracs** passe à 6, ça sent le roussi. Ton **Animal** a écrasé la **Conscience** et tu redeviens sauvage, ou bien ta **Conscience** humaine n'accepte plus et ne contrôle plus ton corps Mutant. Le Meneur te dira ce qu'il t'arrive.

JUNK FOOD

Un moment de répit autour d'un festin de junk food ? Baissez tous d'un point une de vos **Caracs**, au choix.

Feuille du Meneur

QUE METTRE EN SCÈNE ?

De l'action frénétique, découpée telles les cases d'une BD. Du répit entourés de leurs amis humains. Du crime et des gangs étranges. Du mystère extra-dimensionnel. Des rebondissements. Des alliances inattendues.

Quelques titres d'aventures

1. Un ami dans le besoin
2. Wanted : Mutants
3. Guérilla Urbaine
4. New York en danger
5. Un ennemi venu du passé
6. À travers les âges

Un grand méchant. c'est important !

1. L'Empereur Vert, Daimyō du Fist Clan
2. Dr Eastman, CEO de Pharmatek
3. Krunk, Dictateur de la Dimension K
4. Agent Smith, Grade A de l'Agence
5. Goat, Gourou du Purple Cult
6. Big Mike, Leader du 4th Street Gang

D'autres mutants : lieutenants, indépendants ...

1. Tortue	1. Ninja
2. Rhino	2. Punk
3. Mouche	3. Tueur à gages
4. Cochon	4. Pyromane
5. Requin	5. Savant fou
6. Vautour	6. Garde du corps

ACTION !

Quand l'action bat son plein, choisis un nombre de succès nécessaire pour se débarrasser des ennemis. Un Succès Éclatant compte pour 2 succès.

Mets les PJ en difficulté avec leurs revers. Joue avec le décor. Retire quelqu'un de la scène (quelques instants ou définitivement) à la suite de revers majeurs consécutifs.

Attention !

1. Des Ninjas !	4. Des Mecs en Costard !
2. Des Robots !	5. Des Blouses Blanches !
3. Des Bikers !	6. Des Aliens Bizarres !

Games of Mutants OF NEW YORK

Extension : Dirty Weird Town

Un extension en une page
pour le JDR en une page
par Nicolas 'Gulix' Ronvel
sous licence CC-BY-SA

DIRTY

Quand tu veux jouer un personnage plus *Borderline*, un anti-héros, tu peux opter pour les tables **DIRTY** :

Corps Animal

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1. Chat de Gouttière | 4. Chauve-Souris |
| 2. Chien Errant | 5. Pigeon |
| 3. Moufette Rayée | 6. Rat |

Conscience Humaine

- | |
|--------------------------------|
| 1. Gladiateur |
| 2. Affranchi de la Mafia |
| 3. Forces Spéciales |
| 4. Membre d'un club de motards |
| 5. Hacker Activiste |
| 6. Requin de la Finance |

WEIRD

Pour un peu d'exotisme et de bizarrerie, teste ces tables **WEIRD** :

Corps Animal

- | | |
|----------------------|-------------|
| 1. Ornythorinque | 4. Pingouin |
| 2. Poulpe | 5. Tatou |
| 3. Bernard-l'Hermite | 6. Robot |

Conscience Humaine

- | |
|--------------------|
| 1. Danseuse Étoile |
| 2. Lycéen |
| 3. Saltimbanque |
| 4. Paparazzi |
| 5. Cosmonaute |
| 6. Surfeur |

RELATIONS

Ton personnage a une relation forte avec un New Yorkais normal :

- | |
|---------------------------------|
| 1. Une étudiante en sciences |
| 2. Un flic en uniforme |
| 3. Une journaliste de Channel 4 |
| 4. Un SDF Vétéran de l'armée |
| 5. Une serveuse d'un Diner |
| 6. Un coursier à vélo |

Établis la nature de cette relation avec le meneur. Ensuite, le meneur crée un lien entre ce personnage et ...

- la relation d'un autre personnage
 - ta conscience passée, avant sa mort
 - un gang ou un ennemi du groupe
- Il peut choisir de garder ce lien secret.

Tu peux impliquer ta relation lors d'une Action : elle est menacée, elle t'appuie, te motive ... Le meneur peut aussi te forcer la main et l'impliquer. Lance 1D6 en plus lors de ton action. Ce dé doit être différent, c'est le **dé de Relation**.

Tu peux échanger ton **dé de Relation** avec un autre dé avant de déterminer le résultat final (avant la règle Mutation Instable).

Si tu n'échanges pas le **dé de Relation** et qu'il affiche 1, ou que le dé échangé affiche 1, ça va mal. Ta relation décède, te trahit, te hait. Ce n'est pas forcément immédiat, mais c'est dans l'air. Le meneur a la main pour te faire souffrir.

PLANQUES

Voici des planques qui pourraient convenir à un groupe Dirty ou Weird :

- | |
|---------------------------------------|
| 1. Coulisses d'un théâtre abandonné |
| 2. Église de Hell's Kitchen |
| 3. Penthouse donnant sur Central Park |
| 4. Caveau du Cimetière de Green Wood |
| 5. Dans les profondeurs du MET |
| 6. Grand Central Terminal |

CABOWANGO !

Quand vous vous levez tous, que vous prenez chacun un dé et que vous poussez le cri de l'équipe, alors vous agissez de concert.

À tour de rôle, chaque joueur lance son dé et décrit ce qu'il fait.

Si le résultat est identique à un résultat déjà obtenu par un autre joueur, alors la catastrophe n'est pas loin et le joueur décrit une contrariété.

Quand tout le monde a décrit son action, choisissez ensemble un des dés affichant un résultat unique. Il s'applique autant de fois qu'il y a de personnages impliqués (octroyant X succès ou échecs). Un seul personnage subit l'éventuel revers.

Si aucun résultat n'est unique, ce n'est pas bon. Pas bon du tout. Le meneur a la main pour vous expliquer comment.

I'm from New York. I will kill to get what I need - Lady Gaga

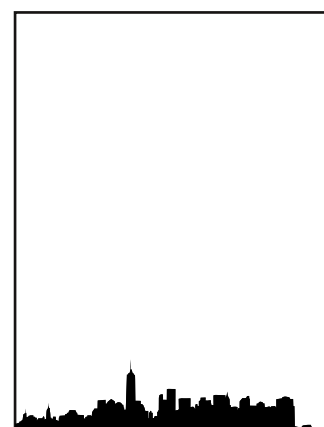
NOM :

ANIMAL :

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

CONSCIENCE :

RELATION :



Games of Mutants
OF NEW YORK