

# Pègre

## Nicolas BERNARD

Pègre peut se dérouler dans n'importe quel monde (du médiéval-fantastique à l'anticipation).

Les **Joueurs** créent ensemble leur **Malfrats** et leur **QG**. Il suffit de choisir 6 **mots**. Les quatre premiers sont **libres**, les deux derniers doivent être **négatifs**.

*Trois joueurs commencent une partie. Les Malfrats sont :*

*Marco : Joueur, Voiture, Dragueur, Coffre-fort, Emporté, Dette.*

*Antonio : Flingue, Muscle, Solide, Planque, Paresse, Alcool.*

*Lucia : Séduction, Mensonge, Agile, Couteau, Cruelle, Hautaine.*

*QG : Bar, Jeu, Revenu, Protégé, Clandestin, Racketté.*



par **mot** contraignant). L'action est réussie si le total égalise ou dépasse la difficulté. Toutes les tranches de deux points au-dessus de la difficulté donnent droit à un **mot** supplémentaire. Les blessures sont gérées à l'aide des **mots**.

*Antonio tente d'assommer un policier. Difficulté fixée par le MJ : 4. Le dé indique 4. Antonio est **caché** +1 et a des **muscles** +1 = 6. Antonio l'assomme et s'enfuit **inaperçu** (mot supplémentaire).*

*Lucia veut donner un **coup** de couteau à un Chinois **entraîné**. Difficulté 3. Dé 6. +1 **couteau** ; +1 **cruelle** ; -1 **entraîné** = 7. Le **coup** inflige une **plaie douloureuse** (-2) à la poitrine.*

Scénarios : Commerçant ne paye plus la Protection ; QG saccagé par une bande rivale.

### Système

Lorsqu'un Personnage tente une action il doit la définir par un **mot**, le MJ détermine une difficulté entre 2 et 6. Il lance un dé et additionne les bonus/malus (+1 par **mot** utile ; -1

Option : La partie s'arrête au 250<sup>ème</sup> **mot** Rolistiquement.

