

# HELLYWOOD



Personnage \_\_\_\_\_

Nature alcoolo

Avantage \_\_\_\_\_

Inconvénient \_\_\_\_\_

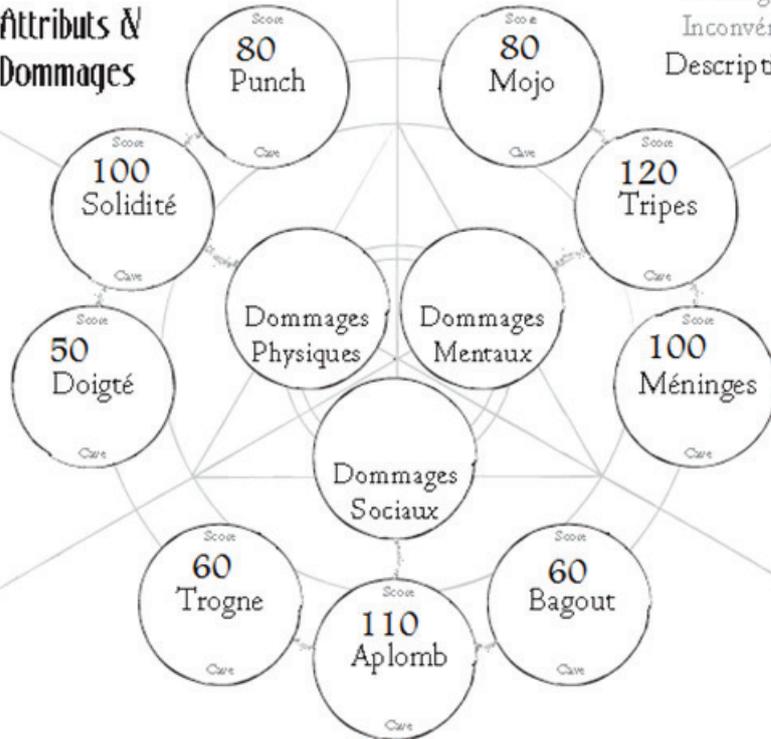
Nature cynique

Avantage \_\_\_\_\_

Inconvénient \_\_\_\_\_

Description \_\_\_\_\_

## Attributs & Dommages



## Talents

Pro, Exp ou Vir

Administrateur 1

Arpenteur \_\_\_\_\_

Artiste \_\_\_\_\_

Athlète \_\_\_\_\_

Bagarreur 2

Casseur \_\_\_\_\_

Chauffeur \_\_\_\_\_

Comédien \_\_\_\_\_

Commerçant \_\_\_\_\_

Démoniste \_\_\_\_\_

Diplomate 1

Enquêteur \_\_\_\_\_

Entertainer \_\_\_\_\_

Joueur 2

Mécano \_\_\_\_\_

Pilote \_\_\_\_\_

Psychologue 1

Scientifique \_\_\_\_\_

Séducteur \_\_\_\_\_

Technicien \_\_\_\_\_

Tireur 1

Toubib \_\_\_\_\_

Videur 1

Voleur \_\_\_\_\_

Amateur -

Professionnel +

Expert ++

Virtuose ++ & 3d6

	Succès	Echec
Base	7 11	2 3 12
+	6 7 11	2 3 12
++	6 7 8 11	2 3 12
+++	5 6 7 8 11	2 3 12
++++	5 6 7 8 9 11	2 3 12

## Jokers

F\*ck\*n'b\*st\*rd points

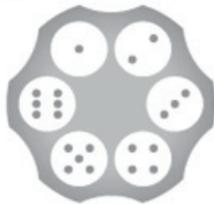
Permet une relance mais  
gare au retour de flamme \_\_\_\_\_

Augmenter ses chances

+ avec 10 pts de cave  
++ avec 20 pts de cave

Roulette Russe

1d6, Survie si la face  
tirée n'est pas  
cochée.  
1 coche à  
chaque jet.



## Equipement

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Dassé & Séquelles

Flashback

Prendre la main sur la narration,  
1 fois par scénario

broke

Ancien joueur de craps

père inconnu et mère

décédée.

à survécu à la seconde

guerre mondiale.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Possessions :

Vieille bagnole.  
Set de dés porte bonheur

## Relations :

- The Big Jack : patron de bar et ami.
- Maria : La prostituée qui s'occupait de toi et tes frères quand ta mère est morte. Presque une mère pour toi.
- Ray Constance : Tu lui dois du fric, beaucoup de fric... pour l'instant tu as de quoi payer tes traites mais attention à ne pas être en retard, Ray n'aime pas du tout qu'on se foute de sa gueule. (Caid local).
- Rob : Un inspecteur de police, tu lui as refilé de bons tuyaux, et le gars sait être reconnaissant. il pourchasse sans relâche Ray Constance. (Autorité mineure).

## Natures :

- Alcoolo : au début, ce n'était qu'un petit verre au pub, Comme ça, pour se détendre et sans que tu t'en rendes compte, c'est devenu toi. Tu ne vis que par ça et quasiment tout ton pognon pars dedans. Avant, tu étais juste un peu porté sur la bouteille, maintenant les gens ne t'appellent plus par ton nom, ils t'appellent l'alcoolique, sale poivrot et je passe les meilleures. Mais après tout, ce ne sont pas quelques insultes qui vont t'arrêter. Tu ne peux pas t'en passer et tu as horreur de la sensation de manque. Heureusement que toutes les épicerie qui se respectent en vendent.

Si le personnage boit, il gagne une recave gratuite additionnelle pour l'une de ses caves.  
Quand il est en manque, ses caves tombent à moitié de leur valeur normale.

- Cynique : Les grandes idées, les beaux sentiments, les espoirs d'améliorer la condition du pays, du monde, tout ça c'est des foutaises, des trucs de bonnes-femmes qu'ont plus toutes leur tête. Toi, tu sais. Tu sais que ce monde est pourri, qu'il y a longtemps que les gens ont fini les réserves de bonheur qu'il avait à offrir. Y'a plus rien à espérer, mais on continue à vivre. Pas par espoir, non. Par habitude.

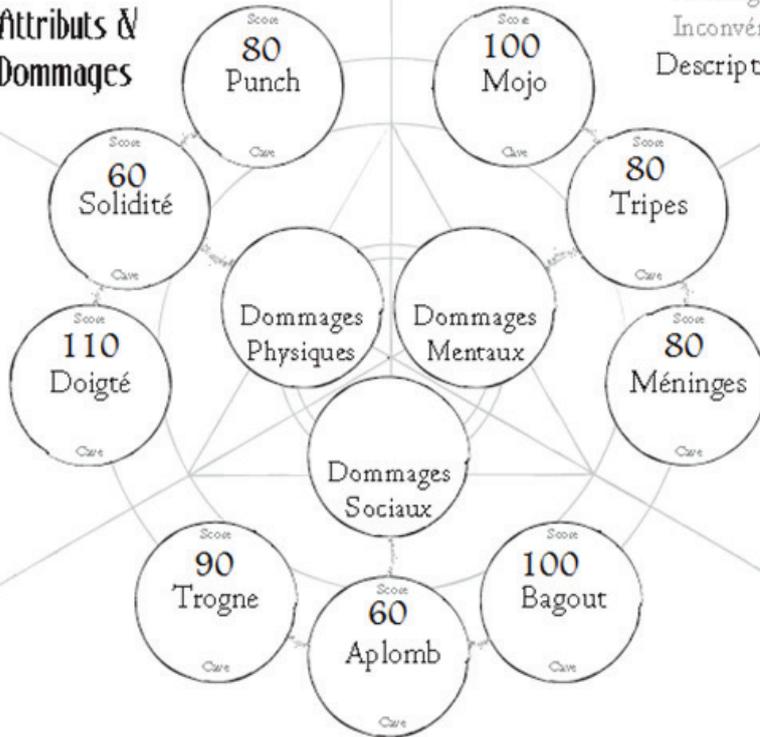
Si le personnage gagne des séquelles sociales, elles ne seront actives qu'à la fin du scénario.  
Il gagne des FBP allant de 1 à 3 s'il se comporte de manière altruiste.



Personnage \_\_\_\_\_

Nature accro  
 Avantage \_\_\_\_\_  
 Inconvénient \_\_\_\_\_  
 Nature cinglé  
 Avantage \_\_\_\_\_  
 Inconvénient \_\_\_\_\_  
 Description \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Attributs & Dommages



## Talents

Pro, Exp ou Vir

Administrateur	_____
Arpenteur	<u>2</u>
Artiste	<u>2</u>
Athlète	_____
Bagarreur	_____
Casseur	_____
Chauffeur	_____
Comédien	<u>1</u>
Commerçant	_____
Démoniste	_____
Diplomate	<u>1</u>
Enquêteur	_____
Entertainer	_____
Joueur	<u>1</u>
Mécano	_____
Pilote	_____
Psychologue	_____
Scientifique	_____
Séducteur	<u>2</u>
Technicien	_____
Tireur	_____
Toubib	_____
Videur	_____
Voleur	_____

## Jokers

F\*ck\*n'b\*st\*rd points

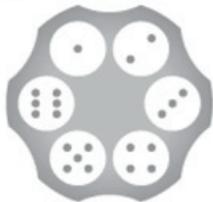
Permet une relance mais  
 gare au retour de flamme \_\_\_\_\_

Augmenter ses chances

+ avec 10 pts de cave  
 ++ avec 20 pts de cave

Roulette Russe

1d6. Survie si la face  
 tirée n'est pas  
 cochée.  
 1 coche à  
 chaque jet.



## Equipement

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Passé & Séquelles

Flashback

Prendre la main sur la narration,  
 1 fois par scénario

## Broke

Un petit séjour en HP  
 ancien chroniqueur  
 au whispers  
A joué ou bossé dans  
 tous les bars de la ville.  
A longtemps fait partie  
 d'un groupe de défense  
 des droits des immigrés.

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Amateur	-
Professionnel	+
Expert	++
Virtuose	++ & 3d6

	Succès	Echec
Base	7 11	2 3 12
+	6 7 11	2 3 12
++	6 7 8 11	2 3 12
+++	5 6 7 8 11	2 3 12
++++	5 6 7 8 9 11	2 3 12

## Possessions :

Ruby - la plus belle trompette qu'on ait jamais vu à Heaven Harbor.

Franky - Le saxo le plus classe de toute la Californie.

## Relations :

- The Big Jack : Patron de bar et ami

- The Jazz Revival Band : C'est ton groupe, vous vivez de votre passion, mais vous êtes toujours là pour vous serrer les coudes.

- Aiden : Un mec bizarre. C'est un blanc et c'est toi qu'il à contacté en premier pour l'aider dans son boulot. Il adore ta musique.

- Badgey : C'est ton père. Il est vieux maintenant et il est criblé de dettes. Le pire, c'est que sa retraite ne suffit pas à payer ses traites et comme il est de coutume dans la mafia, c'est toi qui à hérité d'une partie de ses dettes. Et ce n'est rien à côté de ce que t'as vécu quand il t'as éduqué après que ta sœur soit morte. Tu n'as rien contre les alcooliques, les joueurs et les irresponsables, mais c'est quand même mieux quand ils n'ont pas d'enfants... Beaucoup mieux...

## Natures :

- Accro : Au début, quelques rails, pour s'amuser, pour s'envoler, oublier sa vie. après, on ne vole plus. On souffre et on garde les pieds fermement ancrés dans le sol. les doses ont de moins en moins d'effet, il faut en prendre de plus grosses quantités doses plus souvent. Sinon, on tremble de tous ses membres, même des cheveux. On est prêt à tout pour avoir sa dose, aux pires atrocités. Certains taillent des pipes, d'autres volent, certains tuent. Tout ça pour un simple sachet de bonheur... Mais si quelque chose vaut bien le coup de vendre son âme au diable, c'est bien ce petit sachet.

Quand il se fait un rail, il gagne une recave gratuite additionnelle pour l'une de ses caves.

Quand il est en manque, ses caves tombent à moitié de leur valeur normale.

- Cinglé : Là c'est sûr, un plomb à lâché. La plupart du temps, tu es toi, l'ancien toi. Calme, banal, ennuyeux et ennuyé. Et tout à coup, tu deviens le nouveau toi! Un type sympa! Boute-entrain! Ton sang tourne à 100 à l'heure! Et ça, c'est bon ! Tu sais plus trop ce que tu fais pendant ce laps de temps et souvent, ça se finit mal pour toi. Pourtant, à chaque fois, c'est une libération.

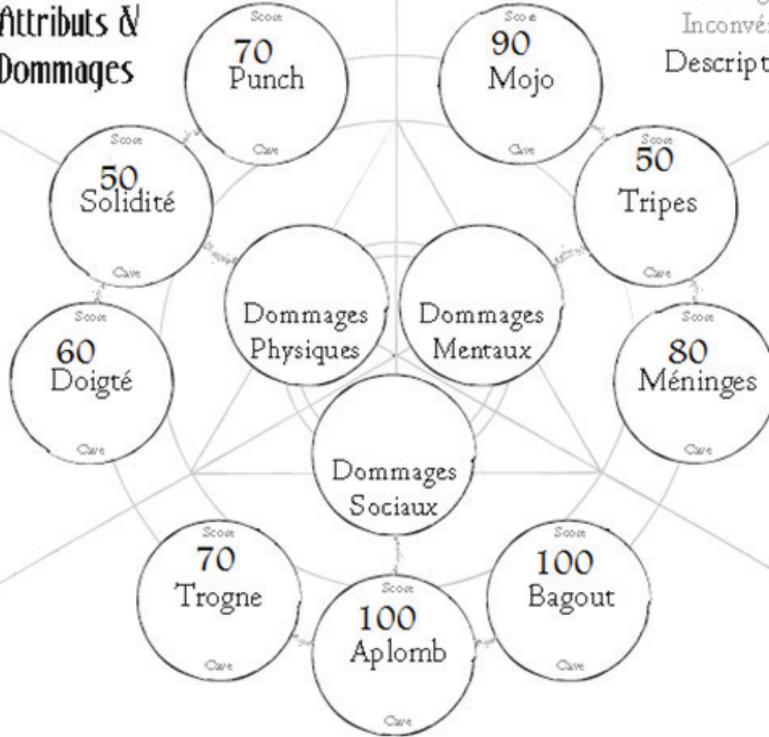
Le personnage est insensible aux dommages mentaux.

La voix off peut le pousser à commettre des actes de folie pure en grillant des FBP. Même et surtout si ces actes sont dangereux pour lui et les autres.



Personnage \_\_\_\_\_

## Attributs & Dommages



Nature **Ami de tout le monde**

Avantage \_\_\_\_\_

Inconvénient \_\_\_\_\_

Nature **balance**

Avantage \_\_\_\_\_

Inconvénient \_\_\_\_\_

Description \_\_\_\_\_

## Talents

Pro, Exp ou Vir

Administrateur **1**

Arpenteur **1**

Artiste \_\_\_\_\_

Athlète \_\_\_\_\_

Bagarreur \_\_\_\_\_

Casseur \_\_\_\_\_

Chauffeur \_\_\_\_\_

Comédien **2**

Commerçant **2**

Démoniste \_\_\_\_\_

Diplomate \_\_\_\_\_

Enquêteur \_\_\_\_\_

Entertainer \_\_\_\_\_

Joueur \_\_\_\_\_

Mécano **1**

Pilote \_\_\_\_\_

Psychologue **1**

Scientifique \_\_\_\_\_

Séducteur \_\_\_\_\_

Technicien \_\_\_\_\_

Tireur \_\_\_\_\_

Toubib \_\_\_\_\_

Videur \_\_\_\_\_

Voleur **1**

Amateur -

Professionnel +

Expert ++

Virtuose ++ & 3d6

	Succès	Echec
Base	7 11	2 3 12
+	6 7 11	2 3 12
++	6 7 8 11	2 3 12
+++	5 6 7 8 11	2 3 12
++++	5 6 7 8 9 11	2 3 12

## Jokers

F\*ck\*n'b\*st\*rd points

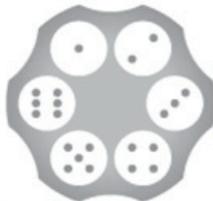
Permet une relance mais  
gare au retour de flamme \_\_\_\_\_

Augmenter ses chances

+ avec 10 pts de cave  
++ avec 20 pts de cave

Roulette Russe

1d6, Survie si la face  
tirée n'est pas  
cochée.  
1 coche à  
chaque jet.



## Equipement

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Passé & Séquelles

Flashback

Prendre la main sur la narration,  
1 fois par scénario

**broke**

**Ancien agent**

**immobilier**

**Ancien vendeur auto**

**Ancien garagiste**

**A bossé pour ray**

**constance**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Possessions :

- Un vieux garage où il réparait toutes sortes de véhicules à deux roues trouvés dans la rue. (bah, ce qu'on trouve dans la rue, c'est à nous, non? En plus y'avait pas le nom du proprio dessus)
- Une vieille moto.

## Relations :

- Le juge Downey : Tu as arnaqué la mauvaise personne, comment tu pouvais savoir qu'il était juge, alors qu'il avait l'air tout à fait normal! Il t'as trainé en justice et tu as du emprunter pour payer les dommages et intérêts. Salaud de juge! En plus il à dit qu'il t'avait à l'œil et que t'avais pas intérêt à recommencer tes conneries...
- Grey : T'as bossé pour lui quand t'étais sous les ordres de Ray. Y'a des choses qu'on oublie jamais... Et il n'oubliera jamais ce qui s'est passé avec sa femme... (Autorité mineure)
- Elizabeth, La secrétaire du juge : Héhé, celle-là, tu l'a pas ratée la première fois que tu l'as vue, des formes à rendre Lady Sam (qui par ailleurs chante très bien.) jalouse, une chevelure d'or, un style coincé BCBG très, comment dire... enfin tu vois! Et un joli compte en banque au vu de ses habits de marque italienne... En plus, t'as tout de suite vu qu'elle avait un faible pour toi. Comme quoi, les contraires s'attirent... T'as chopé son numéro de téléphone, son adresse et vous vous voyez quelques fois. La plupart du temps, vous faites bien attention à ne pas vous faire remarquer... c'est vrai qu'un nègre avec une blanche de la haute, ça à de quoi foutre en l'air une réputation en deux secondes...

## Natures :

- Ami de tout le monde : tous ces types, tous ces visages... tu les connais. Ici, tu fais partie du paysage. Les gens t'aiment bien, ils n'hésitent pas à échanger quelques mots avec toi. C'est comme ça, t'as une bonne bouille ou un bon after shave, tu sais pas trop. Tu t'efforces juste de garder ton joli minois intact et d'avoir toujours un peu d'after shave chez toi.

Le personnage connaît toutes les personnes du quartier d'Aisbury Park.  
Il n'a pas d'amis.

- Balance : Tu l'as appris à tes dépends, la meilleur façon de se sortir d'un mauvais pas, c'est de te faire remplacer par quelqu'un. La plupart du temps, ça veut dire balancer un nom. Qui que ce soit. Il faut toujours faire en sorte d'être plusieurs et de ne pas être le cerveau. histoire de pas avoir à trop subir les conséquences de ses actes. Mais balancer c'est tout un art! Rien ne sert de balancer un nom au hasard. non, C'est comme vendre une voiture, il faut que le nom convienne parfaitement à son acheteur.

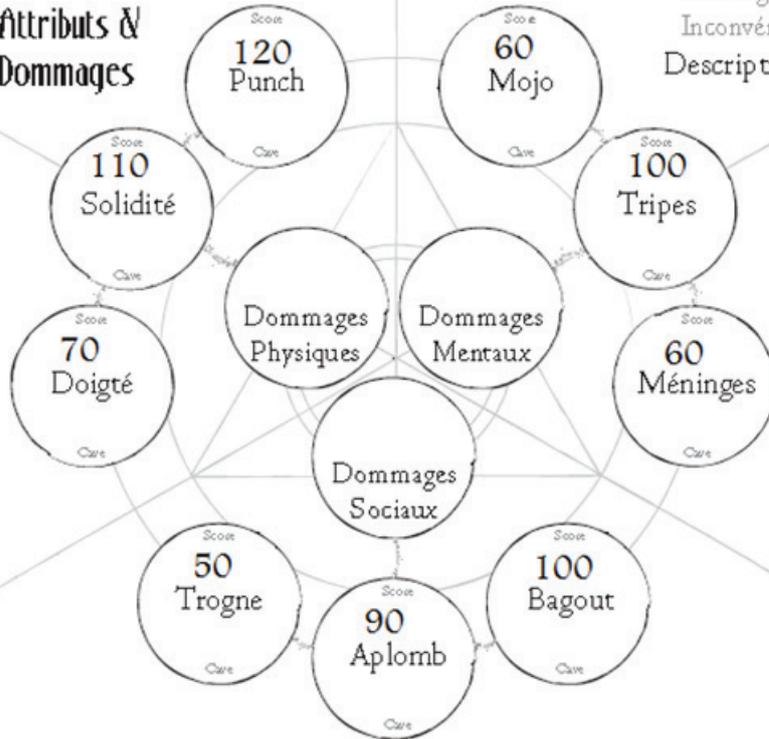
Le perso à toujours un nom à balancer.

Chaque nom lui coûte un FBP et parfois un ennemi si ça s'apprend.



Personnage \_\_\_\_\_

## Attributs & Dommages



Nature Jusqu'au boutiste

Avantage \_\_\_\_\_

Inconvénient \_\_\_\_\_

Nature protecteur

Avantage \_\_\_\_\_

Inconvénient \_\_\_\_\_

Description \_\_\_\_\_

## Talents

Pro, Exp ou Vir

Administrateur \_\_\_\_\_

Arpenteur 1

Artiste \_\_\_\_\_

Athlète 2

Bagarreur 2

Casseur \_\_\_\_\_

Chauffeur 1

Comédien \_\_\_\_\_

Commerçant \_\_\_\_\_

Démoniste \_\_\_\_\_

Diplomate \_\_\_\_\_

Enquêteur 1

Entertainer \_\_\_\_\_

Joueur \_\_\_\_\_

Mécano \_\_\_\_\_

Pilote \_\_\_\_\_

Psychologue \_\_\_\_\_

Scientifique \_\_\_\_\_

Séducteur \_\_\_\_\_

Technicien \_\_\_\_\_

Tireur \_\_\_\_\_

Toubib \_\_\_\_\_

Videur 2

Voleur \_\_\_\_\_

Amateur -

Professionnel +

Expert ++

Virtuose ++ & 3d6

	Succès	Echec
Base	7 11	2 3 12
+	6 7 11	2 3 12
++	6 7 8 11	2 3 12
+++	5 6 7 8 11	2 3 12
++++	5 6 7 8 9 11	2 3 12

## Jokers

F\*ck\*n'b\*st\*rd points

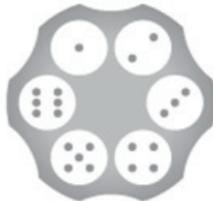
Permet une relance mais  
gare au retour de flamme \_\_\_\_\_

Augmenter ses chances

+ avec 10 pts de cave  
++ avec 20 pts de cave

Roulette Russe

1d6, Survie si la face  
tirée n'est pas  
cochée.  
1 coche à  
chaque jet.



## Equipement

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Passé & Séquelles

Flashback

Prendre la main sur la narration,  
1 fois par scénario

## Broke

Ancien boxeur pro

Vétéran de la guerre

Ancien gardien de la  
paix

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Possessions :

Tes gants, c'est tout ce qu'il te reste des plus beaux moments de ta vie. Et c'est beaucoup.  
Le badge de gardien de la paix. C'est tout ce qu'il te reste du pire moment de ta vie...

## Relations :

- Roberta : La maquerelle de «La Calle de las Putas» dans le quartier voisin, une vieille amie qui à toujours les meilleures filles à réserver à un aussi bon client que toi.
- Harry Fisher : Ton ancien rival, au moins autant sur le carreau que toi. Depuis tout ce temps, il y a encore cette drôle de rivalité fraternelle qui vous lie. Vous êtes pareils, quand le monde sera en train de s'effondrer, vous serez encore là, debout à livrer votre dernier match. Vous êtes comme ça, personne ne peut vous survivre et pourtant... Il y en aura bien un qui survivra à l'autre.
- Ronald Trumann : La pire ordure qui existe... Il l'a buté, pourtant il avait rien fait ce pauvre chicano... Et il à réussi à faire passer ça pour une simple bavure... ça lui à couté son badge... et à toi aussi d'ailleurs. Soi-disant que tu aurais du l'en empêcher, étant son coéquipier... enfin bref, encore un de ces racistes qui portent une robe blanche et un chapeau pointu tous les samedis soirs.

## Natures :

- Jusqu'au boutiste : Quoi qu'il arrive, que tu te retrouves attaché par des chaines, le bide criblé de balles, aveugle, les membres éparpillés aux quatre coins des USA, tu finiras ce que tu as commencé. On se souciera de ton état après. Tu finis toujours ce que tu as commencé et personne ne peut t'en empêcher.

Le personnage ne peut être out tant qu'il lui reste de la cave ou que ses dommages ne sont pas au max. Tout retrait stratégique, tout abandon ou tentative de temporiser, lui coûte des FBP.

- Protecteur : Parfois c'est la famille, parfois de bons amis, parfois des gens qui ne te connaissent même pas. Cela à peu d'importance, ils sont ta vie, ta force, et à ce même titre, ils sont ta faiblesse et seront certainement ta mort. Tu le sais et tu l'as choisi en connaissance de cause. Mais au moins, les savoir en sécurité t'aide à dormir plus d'une heure par nuit.

Le personnage sait quand son protégé est en danger. qu'il se trouvent à côté ou à un million d'années lumières l'un de l'autre. (Le personnage féminin de l'équipe dans son cas).

Si le protégé meurt, le personnage ne survivra certainement pas au scénario. Mais rien ne dit qu'il partira tout seul. Souvent, ça se fait dans une grosse explosion. Allez savoir pourquoi.



Personnage \_\_\_\_\_

Nature femme libre

Avantage \_\_\_\_\_

Inconvénient \_\_\_\_\_

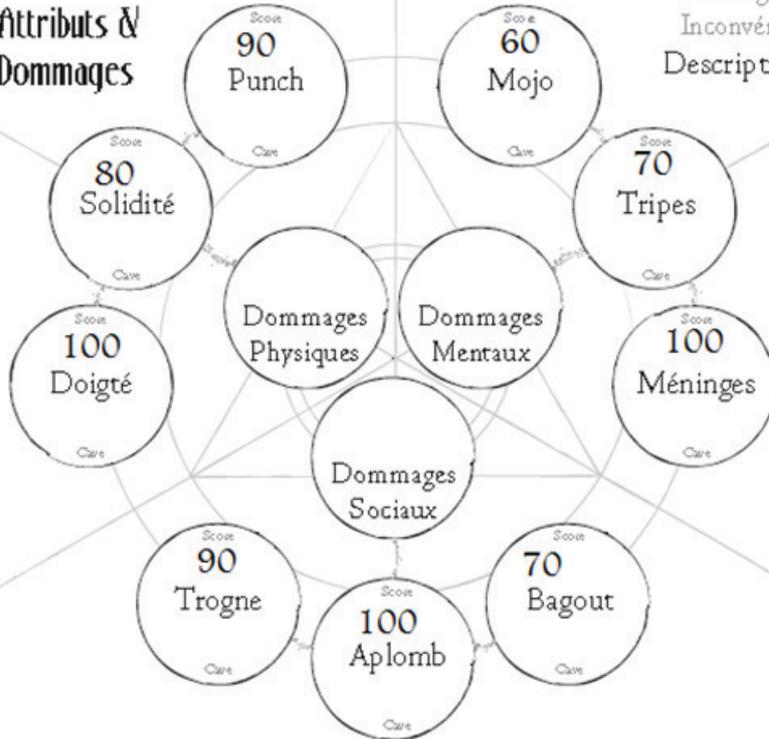
Nature révoltée

Avantage \_\_\_\_\_

Inconvénient \_\_\_\_\_

Description \_\_\_\_\_

## Attributs & Dommages



## Talents

Pro, Exp ou Vir

Administrateur \_\_\_\_\_

Arpenteur 1

Artiste 2

Athlète 2

Bagarreur 1

Casseur 1

Chauffeur \_\_\_\_\_

Comédien \_\_\_\_\_

Commerçant \_\_\_\_\_

Démoniste \_\_\_\_\_

Diplomate \_\_\_\_\_

Enquêteur \_\_\_\_\_

Entertainer 2

Joueur \_\_\_\_\_

Mécano \_\_\_\_\_

Pilote \_\_\_\_\_

Psychologue \_\_\_\_\_

Scientifique \_\_\_\_\_

Séducteur \_\_\_\_\_

Technicien \_\_\_\_\_

Tireur \_\_\_\_\_

Toubib \_\_\_\_\_

Videur \_\_\_\_\_

Voleur \_\_\_\_\_

Amateur -

Professionnel +

Expert ++

Virtuose ++ & 3d6

	Succès	Echec
Base	7 11	2 3 12
+	6 7 11	2 3 12
++	6 7 8 11	2 3 12
+++	5 6 7 8 11	2 3 12
++++	5 6 7 8 9 11	2 3 12

## Jokers

F\*ck\*n'b\*st\*rd points

Permet une relance mais  
gare au retour de flamme \_\_\_\_\_

Augmenter ses chances

+ avec 10 pts de cave  
++ avec 20 pts de cave

Roulette Russe

1d6, Survie si la face  
tirée n'est pas  
cochée.  
1 coche à  
chaque jet.



## Equipement

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Passé & Séquelles

Flashback

Prendre la main sur la narration,  
1 fois par scénario

Orpheline  
ancienne étudiante en  
théâtre.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Possessions :

Les plus belles richesses sont celles du cœur...

## Relations :

- Rita Delpovos : C'est la vieille qui s'occupe de l'orphelinat. Elle garde toujours un œil sur les mauvaises graines qui sortent de son orphelinat. et Dieu sait qu'elles sont nombreuses.
- Ronnie : Une ancienne amie de l'orphelinat... elle n'a pas eu autant de chance que toi. Aux dernières nouvelles, elle faisait le trottoir.
- Delp : Ton ancien prof de théâtre, il à toujours dit que tu irais un jour à Broadway et que tu serais connue. Il pourra espérer encore longtemps.
- Jerry Ford : Un putain de réalisateur de porno. Il à osé dire qu'au vu de tes chances de réussir comme actrice, tu ferais mieux de bosser pour lui dans des films porno. Heureusement qu'il avait ses cartes de visite pour essuyer le sang qui lui sortait du nez que tu lui as cassé. Ce que tu ne savais pas, c'est que ce mec bossait pour la mafia... Ça t'a coupé les portes de pas mal d'endroits.

## Natures :

- Femme libre : Tu es un femme, et pourtant tu agis comme un homme. Le rôle de potiche de service s'occupant de ses enfants et faisant le ménage dans un 15 M<sup>2</sup> ne t'enchant guère. Pas plus que celui de la séductrice ne vivant que pour séduire le sexe opposé et finissant souvent sa vie avec au mieux un homme qu'elle n'aime pas et au pire un mac...à moins que ce ne soit l'inverse, le mari ou le mac? Bah, après tout, c'est pas ton problème. Ta façon de vivre t'est souvent reprochée mais c'est parce qu'ils ont peur. Peur de tout ce que tu représentes à leurs yeux.

Au combat, les hommes ont un malus de 20 en cave contre elle.

Elle subit un malus de 20 à ses testes de bagout face à des représentants du sexe opposé.

- Révoltée : Tous ces salauds dans nos rues qui font subir à plus faible qu'eux des choses horribles... Tu ne peux plus le supporter. Ca te fous en rogne! et pas n'importe quelle rogne! Tu veux tous les buter et tu ne te calmera pas avant qu'ils aient tous rejoint leurs ancêtres en enfer.

Être témoin d'une injustice procure immédiatement un bonus de 20 à 60 points au personnage dans la cave de son choix, au cas où elle décide d'intervenir.

Ne pas intervenir se traduit par un gain de 1 à 3 FBP.