



MANA PROJECT
STUDIO



PRÉSENTENT

カウボーイ・ベップ

COWBOY BEBOP

ゲーム

LE JEU DE RÔLE

KIT DE DÉMARRAGE

THE WORK WHICH BECOMES
A NEW GENRE ITSELF,
WILL BE CALLED

COWBOY BEBOP

Le jeu de rôle

KIT DE DÉMARRAGE

Le jeu de rôle officiel de l'un des *anime* les plus appréciés de tous les temps.

Racontez vos propres histoires de chasseurs de primes de l'espace dans cet univers jazzy où se mêlent westerns, films noirs et films de duo de flics.

Enrichissez-vous en un clin d'œil, mais préparez-vous à faire face aux conséquences, car ce sera là la véritable leçon!

Tout ce qu'il vous faut pour jouer, c'est une fiche de personnage et quelques dés à six faces.

*Tiens, regarde cet œil.
Oui, le droit, il est artificiel, je l'ai perdu dans un accident.
Et depuis ce jour, avec cet œil droit, je regarde le passé
alors qu'avec le gauche je regarde le présent.
Et j'ai compris que tout ce qu'on pouvait voir
ne correspondait pas toujours à la réalité.*



Toutes les images et tous les concepts de ce livre et tirés de la série animée *Cowboy Bebop* sont © SUNRISE.
Ce produit est sous licence de SUNRISE, INC. pour Don't Panic Games.

カウボーイ COWBOY BEBOP

レジェンド LE JEU DE RÔLE

LE JEU DE RÔLE

KIT DE DÉMARRAGE



CHEF DE PROJET LUDIQUE MICHELE PAROLI

GESTIONNAIRE DE LA LICENCE CEDRIC LITTARDI

CONCEPTEUR DU JEU DAVIDE MILANO

DÉVELOPPEMENT DAVIDE MILANO

MARTA PALVARINI

CONCEPT DU JEU CLAUDIO PUSTORINO

CLAUDIO SERENA

CONCEPTION GRAPHIQUE SILVIA DE STEFANIS

MICHELE PAROLI

ÉDITION ET RELECTURE MAZ HAMILTON

TRADUCTION JÉRÔME VIVAS-BUREL

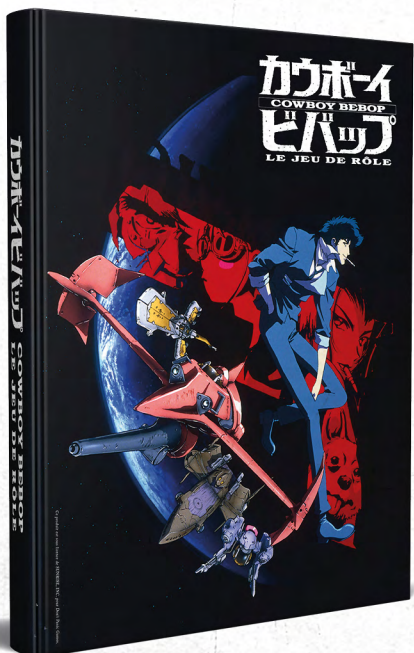
Toutes les images et tous les concepts de ce livre et tirés de la série animée *Cowboy Bebop* sont © SUNRISE.

Ce produit est sous licence de SUNRISE, INC. pour Don't Panic Games.

SOMMAIRE

<i>CE QUE VOUS VIVREZ...</i>	5
<i>FONDEMENTS</i>	6
<i>RÈGLES</i>	9
<i>CHASSEURS DE PRIMES</i>	18
<i>BIG SHOT</i>	25
<i>SEE YOU, SPACE COWBOY...</i>	30
<i>MISE EN PLACE RAPIDE</i>	32
<i>PRIME: TED BOWER</i>	35
<i>SESSION</i>	38
<i>GLOSSAIRE</i>	46
<i>FICHES DE PERSONNAGE</i>	52





De l'équipe de **Don't Panic Games** qui vous a offert *Cowboy Bebop: Space Serenade*, *Naruto Ninja Arena*, *Attack on Titan: Le Dernier Rempart* et *Tokyo Ghoul: Bloody Masquerade*

En partenariat avec **Mana Project Studio**, le studio de création derrière *Journey to Ragnarok*, *Historia*, *Nightfell*, *Norse Grimoire* et *Seven Sinners*

Cowboy Bebop, le jeu de rôle présente un système de jeu inédit, développé en collaboration avec **Fumble GDR** et **Davide Milano**.

Une expérience novatrice, qui amène le monde de l'animation japonaise à rencontrer le jeu de rôle sur table!

Une occasion unique d'explorer le monde de *Cowboy Bebop*, de croiser votre personnage favori et de découvrir toujours plus l'univers!

CE QUE VOUS VIVREZ...

LE MONDE

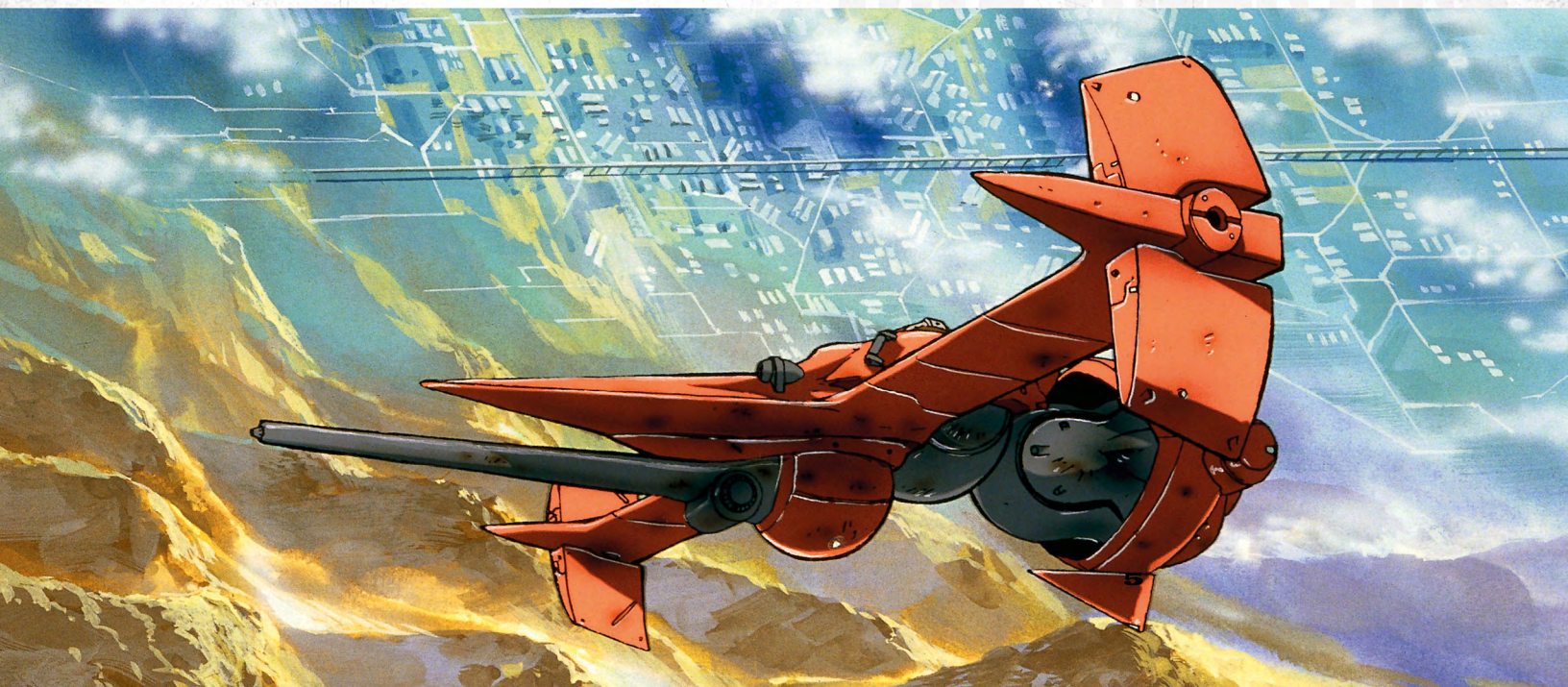
Le système solaire de *Cowboy Bebop* est un territoire frontalier multiculturel, qui évoque à la fois les westerns et le San Francisco des années 1970, mais dans lequel des chasseurs de primes se déplacent à travers des *gates* astrales après qu'un accident a détruit la Lune et forcé l'humanité à abandonner en très grande partie la surface de la Terre.

Nous avons un aperçu de Mars, de Vénus, des lunes de Jupiter et de nombreuses stations spatiales, mais nous n'aurons jamais une vision précise de la vie dans le système solaire de 2071. Par conséquent, dans le livre de base, les meneurs de jeu disposeront d'accessoires et d'outils pour bâtir et décrire leurs propres lieux: des bars louches, des casinos clinquants, des immeubles des Dragons rouges, ou encore des stations de l'ISSP.

LES THÈMES

Ramasser des primes est une nécessité constante pour un chasseur de primes, mais Spike et le reste de l'équipage abandonnent souvent les millions d'urons qui leur sont dus. En réalité, la cible d'une prime s'avère toujours bien plus qu'un visage sur une affiche: sa tragique histoire se dévoile sous les yeux de nos protagonistes, qui font alors face à un dilemme basé sur leurs découvertes.

Dans ce jeu, donc, une prime est à la fois quelqu'un à traquer et une excuse pour raconter une histoire. Le narrateur est aidé dans cette tâche par la fiche de session, qui lui permet de suivre ce que les personnages ont découvert et, en fin de compte, le choix que devront faire les héros.



FONDEMENTS

Voici ce dont parle ce jeu: le cœur et l'âme des parties que vous jouerez et le genre d'histoire que vous raconterez avec vos camarades.

LA FICTION

L'ARGENT MANQUE TOUJOURS, MAIS CE N'EST JAMAIS UN PROBLÈME

Les personnages de *Cowboy Bebop* ne peuvent pas se permettre de se prélasser dans leur vaisseau, mais bien qu'ils semblent toujours fauchés, ils n'ont jamais de souci pour payer le péage des gates, glisser un pot-de-vin à un informateur ou trouver le bon costume pour s'immiscer dans une fête.

Certains d'entre eux sont même ravis d'abandonner de l'argent facile par question de principe.

LE PASSÉ REVIENDRA VOUS HANTER

Les personnages se rapprocheront de leurs souvenirs, des moments importants de leur passé dont le dénouement n'a pas encore eu lieu et auxquels ils devront faire face pendant le récit, avant de finir par les accepter. Ainsi seront révélées des facettes des héros, restées cachées jusqu'alors.

LA MORT EST TOUJOURS DRAMATIQUE, MAIS JAMAIS ACCIDENTELLE

La mort des personnages et de leurs acolytes n'est jamais gratuite: elle fait partie du développement de l'histoire et doit toujours offrir une émotion, une valeur et un sens à l'expérience ludique. En général, un chasseur de primes quitte le récit après avoir complètement accepté son passé.



LE JEU

CONDUISEZ VOTRE PERSONNAGE COMME UNE VOITURE VOLÉE DANS UN FILM D'ACTION

Les joueurs ne doivent pas retenir leurs coups: les personnages doivent prendre des risques, en appréciant le frisson que procure la route la plus dangereuse et la plus palpitante, au détriment de la plus sûre et de la plus logique. Mettez le pied au plancher, tout le monde se fiche de quelques égratignures!

SCÉNARISTE, RÉALISATEUR, ACTEUR ET PUBLIC

Ce jeu vise à simuler une série télé, mais voilà le truc: chaque participant occupe tous les rôles ci-dessus. Chacun peut faire avancer le récit en ajoutant librement des détails au sujet de son alter ego ou en apportant des précisions intéressantes sur d'autres personnages. Un bon joueur joue sur son personnage; un très bon joueur joue sur tous les personnages; un excellent joueur joue sur tous les personnages (en coopération avec ses camarades) et, dans le même temps, suit les règles du jeu où qu'elles le mènent.

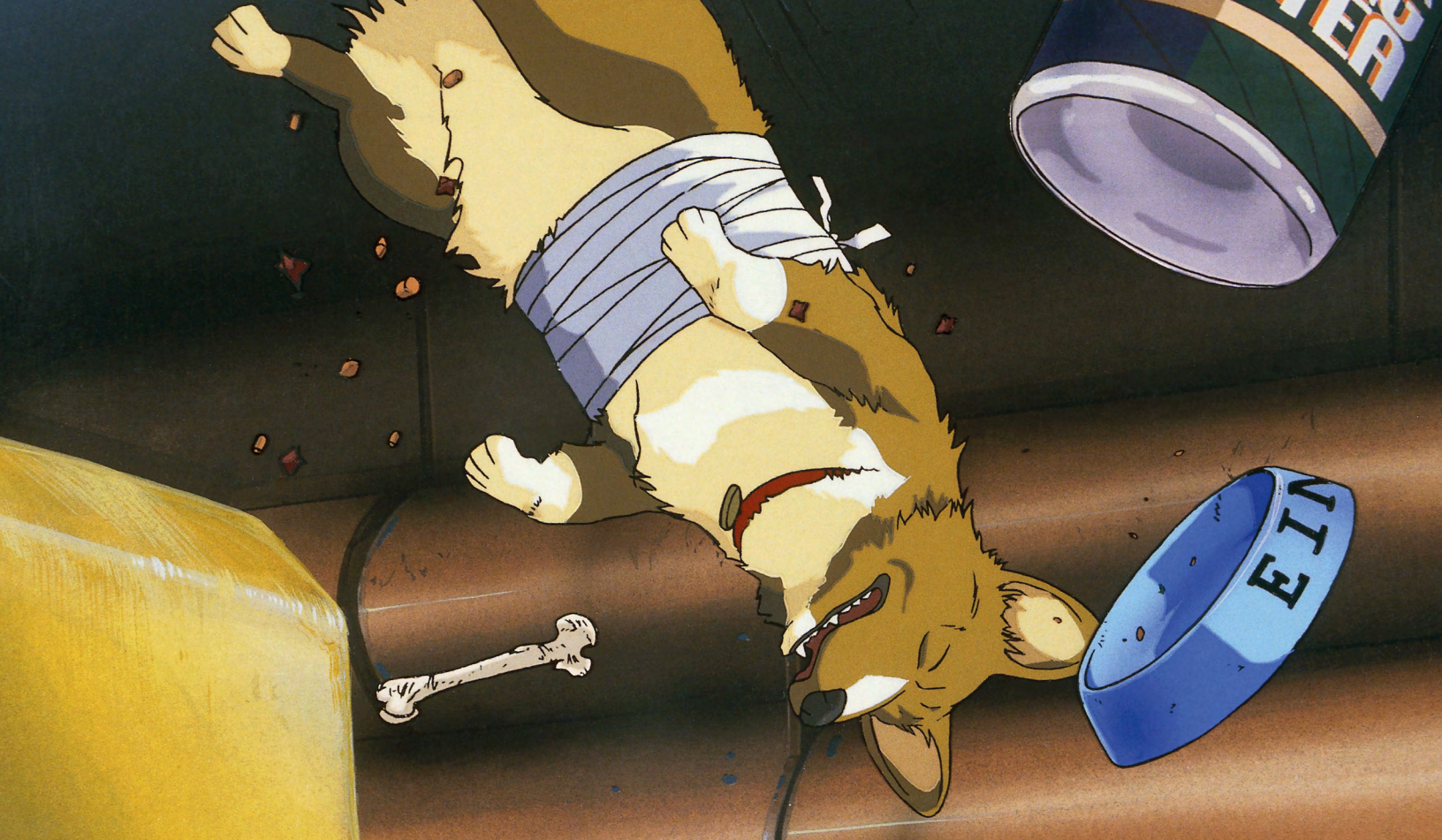
LES PERSONNAGES SE CONSTRUISENT AVEC DES ACTES

La fiche de personnage n'est qu'un accessoire visuel, une aide utile pour bâtir une scène dans le style d'un *anime*. Vous n'y trouverez rien concernant la moralité, les idées ou les sentiments du héros, car la seule façon de les montrer dans un bon *anime* passe par les actions et les choix. Songez à ce que ferait votre personnage et surprenez votre public... vous y compris.

INSPIRATIONS ET REMERCIEMENTS PARTICULIERS

Ce jeu est fortement influencé par les concepts de *Monsterhearts* d'Avery Adler, de *Blades in the Dark* de John Harper et de *Wicked Ones* de Nielson/Rea/Costa: leur subversion des clichés ludiques et des structures ludiques raffinées marque une étape importante dans les JDR modernes. Nous avons utilisé tout cela pour vous offrir un moteur de règles unique qui vous permettra d'entrer dans le groove de personnages qui sont en quête d'une prime... mais qui finissent par se trouver eux-mêmes.





TECHNIQUES DE SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Il est impératif que tous les joueurs et joueuses s'accordent sur les thèmes à traiter et sur ce qu'ils préfèrent éviter pendant une session. **Les lignes et les voiles**, une technique standardisée par Ron Edwards, peuvent vous y aider.

Une **ligne** est une limite infranchissable: vous ne pouvez pas la dépasser. Par exemple, si le groupe décide de ne pas parler de torture, ce sujet doit être évité. C'est une ligne.

Si, d'un autre côté, tout le monde se sent à l'aise pour admettre que la torture existe dans l'univers du jeu, voire qu'elle peut survenir en jeu, mais que vous préféreriez ne pas la décrire en détail, vous pouvez alors utiliser un **voile**: la torture existe bien, mais si elle apparaît, laissez les détails de côté, et personne n'est contraint de jouer la scène. Intégrer le voile selon la technique cinématographique du fondu au noir, ou comme si quelqu'un appuyait sur le bouton «Avance rapide» de la télécommande.

Il est essentiel de préciser tout de suite à vos camarades de jeu qu'un sujet vous met mal à l'aise ou que vous voulez absolument l'éviter. **Arrêtez alors de jouer**: faites comme si l'on avait appuyé sur le bouton «Arrêt» de la télécommande. Rappelez ensuite à tout le monde (ou créez) la ligne ou le voile concerné. Le bien-être de chacun est bien plus important que le jeu en soi.

De plus, souvenez-vous que *Cowboy Bebop* traite de thèmes pour adultes, mais sans jamais sombrer dans le morbide ou le voyeurisme quant à la violence. L'œuvre se concentre sur une histoire bien rythmée, captivante et agréable.

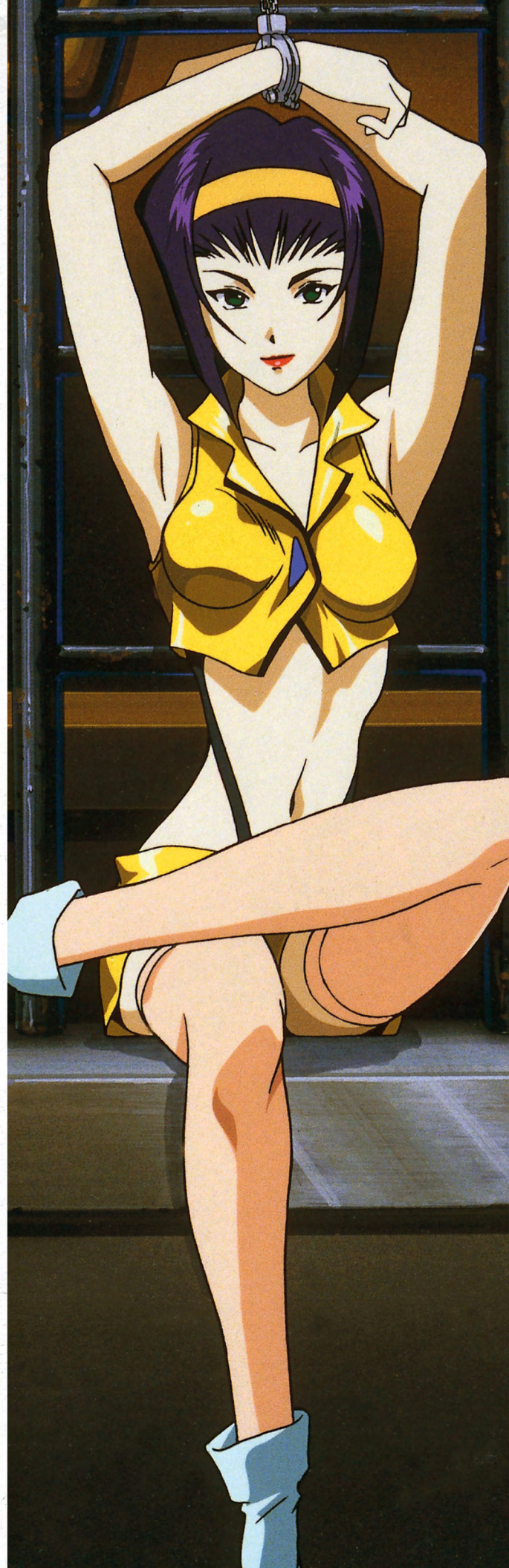
RÈGLES

Cowboy Bebop, le jeu de rôle est, eh bien... un jeu de rôle. Ce qui veut dire que la structure ludique s'accompagne d'une histoire: les joueurs prennent des décisions quant au récit, en utilisant les règles du jeu comme un guide, et expliquent comment ces règles se reflètent dans la fiction. Les mécaniques de jeu influencent le récit, et les événements de ce dernier influencent les décisions de règles.

Tous les joueurs sauf un endossent le rôle de **chasseurs de primes (CP)**: chacun d'entre eux dispose d'une *fiche de personnage*, qui décrit à la fois son alter ego dans la fiction ludique et un ensemble de règles spécifiques à ce personnage. Ce CP utilise ces règles pour le jeu et décide comment son personnage agit, pense ou se sent. Les héros captureront-ils leur cible ou se rangeront-ils à ses côtés? C'est aux CP de le décider.

Le dernier joueur prend le rôle de **Big Shot**: il gère le cadre de jeu, l'environnement et tous les autres personnages. Alors que les joueurs dépeignent leurs alter ego à travers leurs actes et leurs choix, Big Shot doit préparer ces choix en présentant au groupe des situations intéressantes menant à des dilemmes. La prime peut être un tueur sans pitié ou une victime opprimée en quête de vengeance: c'est à Big Shot de le décider.

THE WORK, WHICH BECOMES
A NEW GENRE ITSELF,
WILL BE CALLED
COWBOY
BEBOP





SURVOL

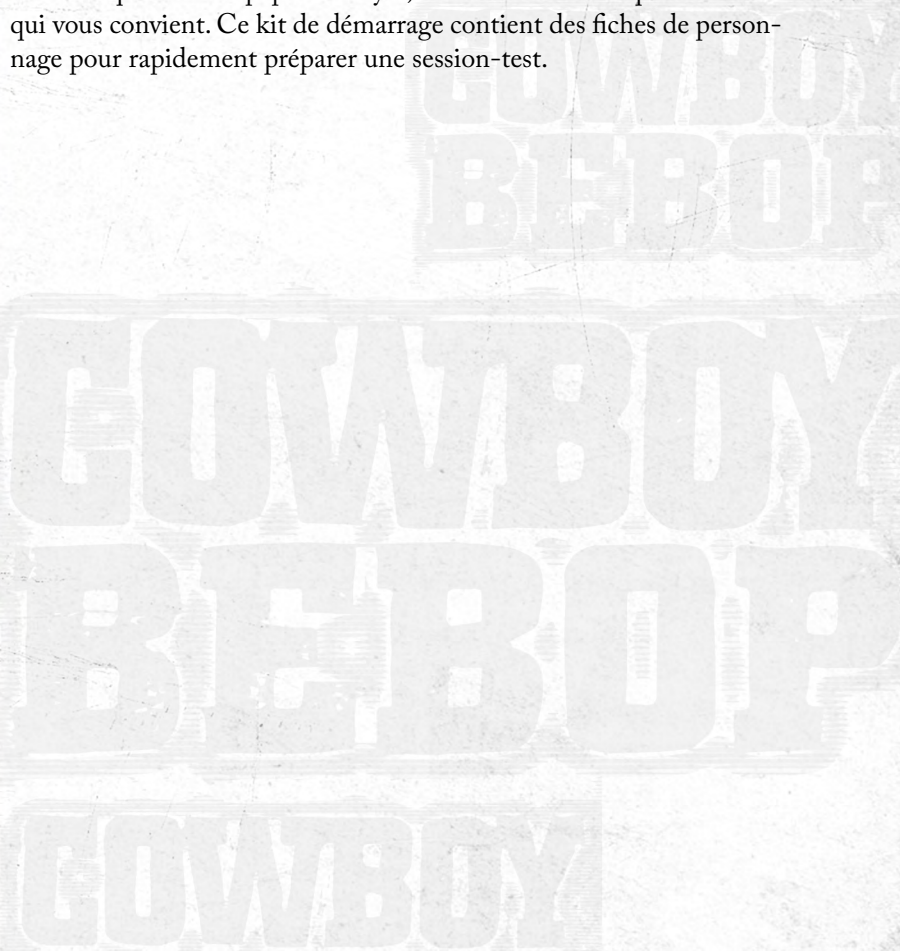
Le jeu est organisé en **sessions**, un peu comme un *anime* ou une série télé est composé d'épisodes: dans chacune de ces sessions, les personnages chassent une prime, découvrent quelque chose sur cette dernière et sur eux-mêmes, dans un récit chargé d'action et d'émerveillement, de combats et de discussions, d'introspection et de courses-poursuites.

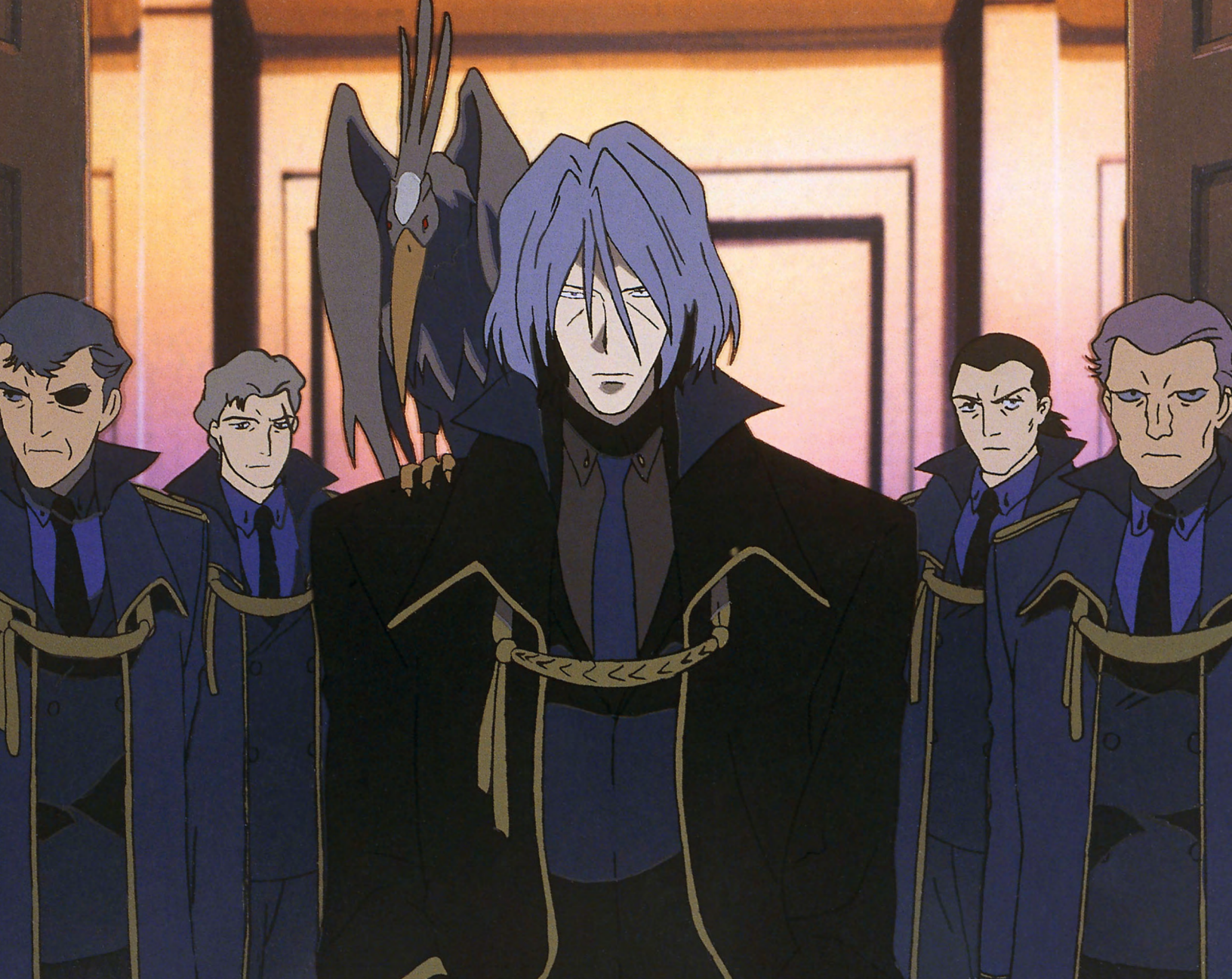
Une session dure entre une et deux heures, voire bien moins si elle contient beaucoup d'action ou bien plus si elle comporte beaucoup d'enquête, ou encore si vous ne maîtrisez pas tout à fait les règles.

Chaque session est divisée en trois mouvements; chacun d'entre eux concerne une scène particulière de votre récit, dans laquelle les personnages s'efforcent d'atteindre un objectif principal, et peut-être quelques objectifs secondaires, tout en évitant les dangers qui ne manquent pas de se présenter. Au fil de la session, chaque mouvement offre de plus en plus d'options aux joueurs.

Pour atteindre leurs objectifs, les CP décident tour à tour des actions de leur personnage et en déterminent l'issue grâce à des **tests**, qui fourniront deux des ressources du jeu: les *cartons*, gérés par les CP, et les *fausses notes*, gérées par Big Shot. Dépenser ces ressources permet de s'approcher de son but... mais attire également le danger.

Pour jouer, vous aurez besoin de dés à six faces (que nous appellerons dorénavant des **d6**). En général, neuf par CP suffiront. Il vous faudra aussi de quoi écrire: papier et stylo, matériel informatique... tout ce qui vous convient. Ce kit de démarrage contient des fiches de personnage pour rapidement préparer une session-test.





TESTS

Vous créez votre récit par des moments de jeu durant lesquels un personnage fait face à un défi. Qu'il réussisse ou échoue, ses actions entraînent des revirements, de bons résultats et des conséquences intéressantes (ou dangereuses): l'issue de ces actions risquées est connue par le biais de *tests*.

Un *test* est quelque chose qu'entreprend un CP pour faire avancer les deux aspects de la session: **la fiction et les règles.**

Le personnage du CP doit:

- vouloir atteindre un certain objectif;
- risquer des conséquences intéressantes.

Si ces deux conditions sont remplies, vous avez affaire à un *test*.



Effectuer un test génère deux ressources ludiques: les *cartons* et les *fausses notes*. Le CP peut dépenser les cartons pour se rapprocher de son but, voire l'atteindre. Big Shot peut dépenser les fausses notes pour renforcer l'intérêt de la scène, en rendant les actions plus difficiles ou en rapprochant le danger.

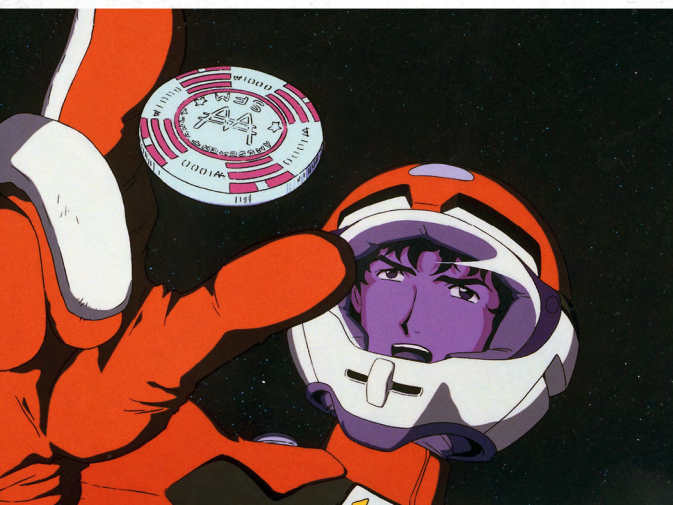
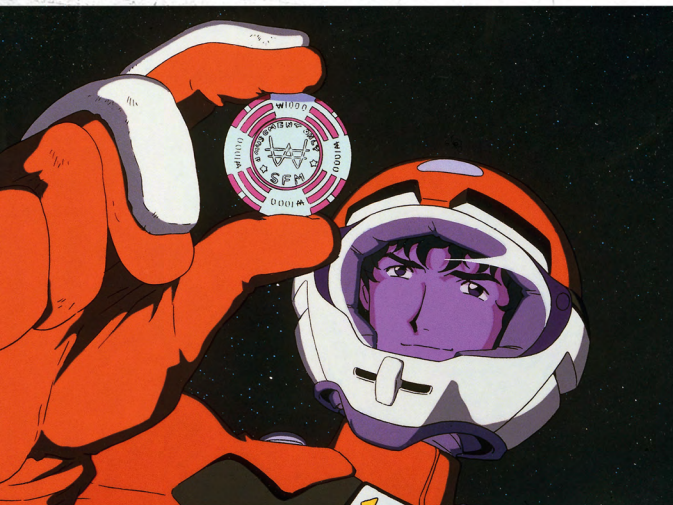
Pour effectuer un test, suivez les étapes ci-dessous:

CHOISISSEZ L'APPROCHE

Chaque personnage dispose de cinq approches différentes pour effectuer un test. Chacune d'entre elles correspond à une façon particulière de remplir son objectif:

Si vous voulez montrer que votre personnage...

- *résiste à quelque chose qui le submerge*, vous utilisez une approche de **rock**. Elle implique des actions cool, où le personnage essaie de faire quelque chose malgré une grande pression, en gardant son calme et son sang-froid face au danger.
Quelle est cette opposition écrasante?
- *est une force inarrêtable*, vous utilisez une approche de **dance**. Elle implique des actions d'une exubérance, d'une vigueur et d'une témérité considérables, un flux d'énergie infini qui attire tous les regards.
Qu'est-ce qui alimente cette puissance?
- *fait face à ses sentiments intérieurs*, vous utilisez une approche de **blues**. Elle implique la spiritualité, la conscience de soi et la compréhension des émotions, ainsi que la capacité à réfléchir sur soi-même pour atteindre l'illumination.
Quel est le sentiment qu'il doit analyser?
- *influence autrui*, vous utilisez une approche de **tango**. Elle implique de se montrer charmant et séducteur, ou intimidant et terrifiant, afin que les autres personnes obéissent à vos paroles ou réagissent favorablement à votre présence.
Par quel moyen les contrôlez-vous?
- *comprend son environnement*, en s'y fondant avec intelligence, vous utilisez une approche de **jazz**. Elle implique d'analyser, de comprendre en profondeur, de mettre à profit ses compétences, de savoir quoi faire et comment s'y prendre, de saisir le rythme et d'y adhérer.
Qu'est-ce qui est au cœur de ce moment?



genre itself, will be called
BEBOP!

QUE VOIT-ON À L'ÉCRAN?

Le CP explique alors comment il souhaite affecter la fiction et ce qui se déroule «à l'écran», comme s'il s'agissait d'une scène *d'anime*. Il doit utiliser quelques *traits* (en gras dans les exemples ci-dessous) en lien avec l'approche choisie afin d'ajouter de la saveur à sa description de l'action. Chaque trait renforce l'implication du personnage, en augmentant le nombre de dés lancés, les chances de réussite... et les risques de problèmes.

EXEMPLE:

BIG SHOT: «Tu dois atteindre la prime avant qu'elle pénètre dans la chambre forte de la villa du maire. Une bande de gardes armés et à la gâchette facile te barre l'entrée du domaine. Que fais-tu?»

Approche de rock: «Je tire quelques balles en direction des gardes avec mon fidèle **revolver**, puis je m'enfuis afin de les pousser à me prendre en chasse et ainsi libérer la voie pour mes camarades.»

Approche de dance: «Mon personnage, les yeux fermés, apparaît devant eux. Elle leur dit qu'elle est désolée, puis dégaine son katana, **Larme d'acier**, et les ouvre en deux.»

Approche de blues: «Marcus tire une bouffée sur son **cigare** et évoque l'époque où il fréquentait la prime. Il tente de se rappeler une vieille ruse qu'elle avait l'habitude d'utiliser pour entrer dans la villa, afin de la mettre lui-même à profit.»

Approche de tango: «Le **rouge à lèvres** écarlate de mon personnage renforce un sourire désarmant qui prend les gardes par surprise. J'enchaîne avec *"Saluuut les gars. Quelqu'un pourrait m'aider à trouver le chemin de ma chambre, à l'étage? Je suis siiiiv perdue!"*. Ça devrait faire l'affaire pour les charmer et les attirer plus loin.»

Approche de jazz: «*"Je préférerais que le sang ne coule pas... surtout le mien!"*», dit John en utilisant ses **tech-jumelles** pour analyser la zone à la recherche d'une entrée secondaire moins gardée.»

CONSTITUER LE GROUPEMENT DE DÉS

Le CP constitue un groupement de d6, qui contient:

- un nombre de dés égal au numéro du mouvement en cours (un dé pour le premier, deux pour le deuxième, etc.)
- un dé supplémentaire par trait issu de l'approche choisie et utilisé dans la description de la fiction. Parfois, le CP n'a aucun trait à utiliser: ce sont des choses qui arrivent.





CARTONS ET FAUSSES NOTES

Le CP lance alors le groupement et additionne les résultats de tous les dés.

Le *test* peut produire jusqu'à deux cartons:

- un si la somme des résultats égale ou dépasse la difficulté du mouvement en cours;
- un si le CP récolte au moins deux6.

Le *test* produit aussi une fausse note par 1obtenu.

...ON FORCE?

Si vous n'obtenez pas les deux cartons, vous pouvez en récupérer un en générant deux fausses notes supplémentaires.

Ensuite, si aucune fausse note n'a été obtenue, le CP en génère une. Chaque test entraîne au moins une fausse note.

Le CP peut ensuite *corriger* une fausse note en *endommageant* un trait (il le raje sur sa fiche) et une autre en cochant une *cartouche* (page 14). Il peut donc corriger jusqu'à deux fausses notes. Big Shot récupère toute fausse note restante afin de l'utiliser. Cette étape est un échange entre Big Shot et le CP, basé sur l'état actuel du récit. Éviter d'endommager un trait ou de dépenser une cartouche laisse à Big Shot plus de fausses notes à utiliser.

Le CP dépense alors ses cartons et Big Shot utilise ses fausses notes pour, tous deux:

- se rapprocher d'un objectif ou rapprocher les dangers en **avançant un cadran** (page 16);
- **modifier de 1 la difficulté** du mouvement pour les prochains tests. Chaque carton la réduit, chaque fausse note l'augmente.

Chaque option peut être sélectionnée plusieurs fois, dans le cas de cartons ou de fausses notes multiples. Toute ressource non dépensée est perdue (Big Shot peut toutefois engranger des fausses notes à utiliser plus tard; voir *Risques et fausses notes*, page 27).

Enfin, le CP raconte comment son personnage obtient ce résultat (et ces *dommages*) et Big Shot explique comment les fausses notes affectent la fiction.



... ON PARIE?

Si le CP n'est pas satisfait du résultat du test, il peut *miser*: il relance le groupement en **ajoutant un dé**.

Le premier lancer est ignoré et le second dicte le résultat final.

Si le CP n'obtient pas ses deux cartons sur ce second lancer, il endommage un trait impliqué dans le test et le coche avec une croix, qui représente des **dommages sévères**: ce trait ne peut plus servir pour le reste de la session, après laquelle le CP le récupère.

AVANTAGE & DÉSAVANTAGE

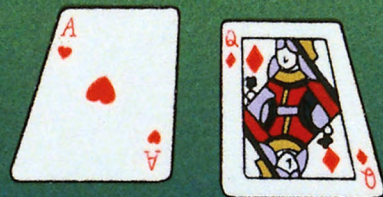
Nous verrons plus loin que certains effets des règles entraînent l'*avantage* ou le *désavantage* du CP lors d'un test. L'*avantage* implique de lancer un dé supplémentaire et de retirer l'un des dés au résultat le plus faible. Le *désavantage*, quant à lui, signifie que le CP lance un dé supplémentaire, mais retire l'un des dés au résultat le plus élevé. Il n'est pas possible de bénéficier de plusieurs avantages ou de subir plusieurs désavantages; de plus, avantage et désavantage s'annulent mutuellement.

EXEMPLE

La CP a choisi l'approche de dance dans l'exemple précédent. Nous sommes dans le deuxième mouvement, le groupement comprend donc trois dés: deux pour le mouvement et un pour le trait *Larme d'acier*. Les dés donnent un5, un4 et un2, pour un total de11: la difficulté du mouvement est de10, et la CP obtient alors un carton. Puisqu'il n'y a aucun6, elle peut forcer le jet pour faire le carton qui lui manque. Forcer implique aussi de jouer deux fausses notes, mais comme aucun dé n'a donné de1, la CP en subirait une malgré tout. Dans ce cas, elle n'obtient finalement qu'une seule fausse note supplémentaire: elle décide de forcer. La CP annule ensuite une fausse note en endommageant son trait *Larme d'acier* et demande à Big Shot de conserver la deuxième afin de ne pas cocher une cartouche. Big Shot accepte, et le résultat final est donc de deux cartons et une fausse note. La CP consacre un carton à poursuivre la prime et le second à réduire la difficulté du mouvement. Big Shot, de son côté, utilise la fausse note pour rapprocher la prime de la chambre forte.

CP: «C'est une sacrée bagarre, mais après quelques secondes, les gardes sont à terre et mon personnage leur fait face, *Larme d'acier* couverte de sang. Cette image la secoue bien trop, et elle ne pourra pas se servir de son katana pendant un moment.»

Big Shot: «Excellent. Tu n'as pas fait beaucoup de bruit, mais tu as quand même perdu pas mal de temps. La prime est de plus en plus proche de la chambre forte.»



At this club, open to all comers to
the club named "Mistons Play House" in Harlem,
they play jazz sessio
ing jazz men with now sense are gathering.



CADRANS

Les cadrans sont des outils destinés à représenter clairement l'imminence d'un revirement.

On les symbolise le plus souvent par des cercles divisés en quatre, six, ou huit segments (abrégiés en H-4, H-6 et H-8) et liés à un événement. Les cartons et les fausses notes peuvent être dépensés pour cocher un segment d'un cadran (ce qu'on appelle «avancer le cadran»): quand tous les segments sont cochés, le cadran est «complété» et la péripétie se produit.

Les cadrans peuvent servir à fixer des objectifs: si les personnages veulent accomplir quelque chose d'important, ils doivent utiliser leurs cartons pour remplir le cadran associé.

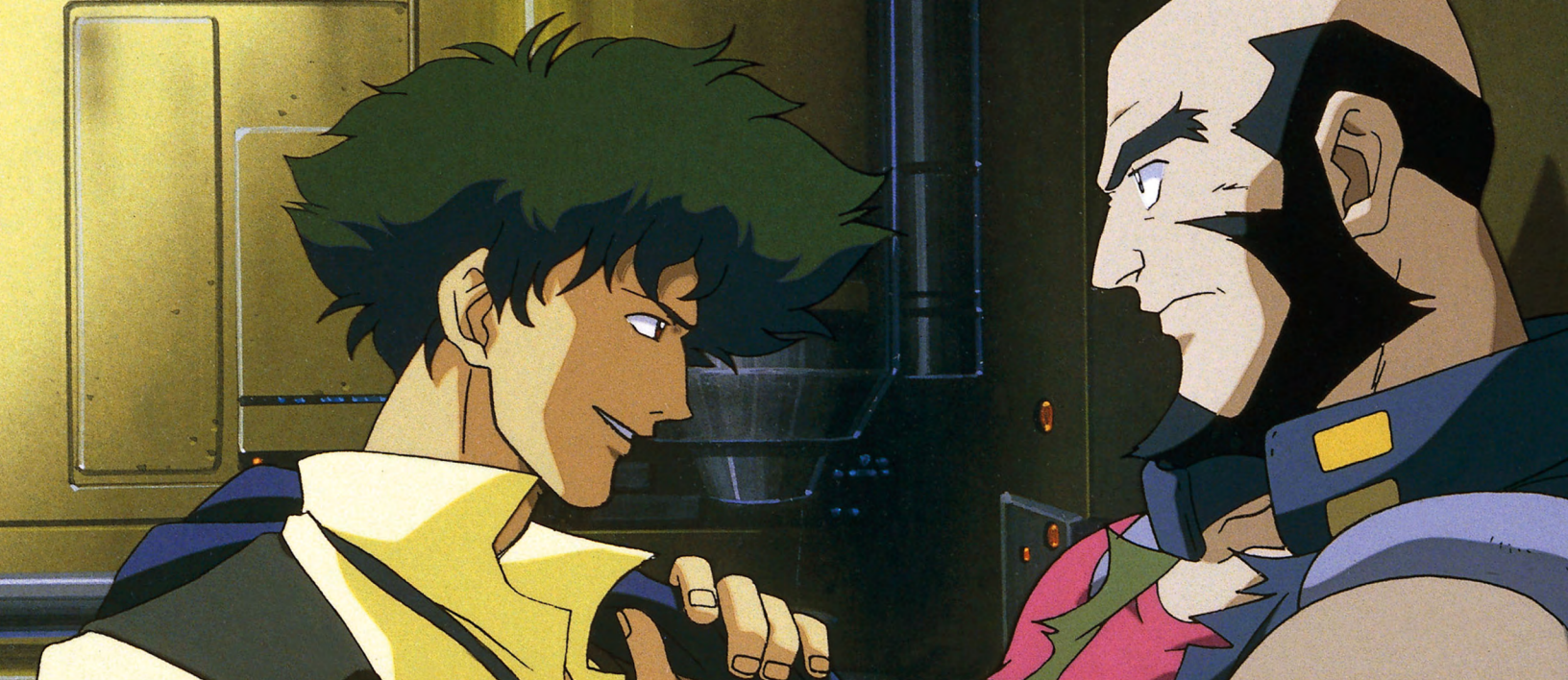
Un cadran peut aussi servir à créer des menaces: Big Shot peut dépenser des fausses notes pour remplir un cadran lié à un événement que les personnages cherchent à éviter, comme l'explosion d'une bombe, la fuite de leur cible ou leur découverte par une patrouille dans un lieu interdit. Ainsi, l'impression d'une menace imminente motivera le récit et le jeu.

Un cadran signifie «vous devez raconter tel volume d'histoire pour accomplir cela, ni plus, ni moins.»

Pour chaque mouvement, Big Shot doit préparer un cadran pour l'objectif principal des personnages, et une autre liée à l'échec de la scène. Tout joueur peut demander la création d'un cadran pour un objectif secondaire, mais Big Shot a le dernier mot à ce sujet.

Big Shot doit aussi assigner **une approche à chaque cadran**: les CP doivent utiliser cette même approche pour cocher l'ultime segment du cadran. Souvenez-vous: si vous créez un cadran et ne le complétez pas avant la fin du mouvement, ce qu'il implique ne se produit pas.

Les cadrans suivent une règle d'or à ne pas oublier: **pas de retour en arrière!** Rien ne peut effacer un segment coché sur un cadran. Si quelqu'un veut empêcher cette bombe d'exploser, il doit *remplir un cadran différent*, appelée «la bombe est désamorcée», qui retirera de la partie le premier cadran.



Il arrive que deux cadrans aux conséquences opposées soient complétés en même temps. Décidez tous ensemble de cette exception implique dans la fiction, et appliquez alors toutes les règles décrites dans les pages suivantes.

NOTE: en général, les CP dépensent leurs cartons pour remplir le cadran de leur objectif, et Big Shot consomme les fausses notes pour compléter le cadran de la menace... mais cette règle n'est pas gravée dans le marbre. Parfois, des revirements poussent les CP à changer d'objectif...

EXAMPLE

Dans l'exemple ci-dessus, le mouvement contient deux cadrans: «les personnages trouvent la prime», qui représente la réussite des personnages, et «la prime entre dans la chambre forte», qui signifie l'échec du mouvement. Les CP ont consommé un carton pour remplir un segment du premier, et Big Shot a dépensé une fausse note pour avancer le second.

MOUVEMENTS

Une session de jeu se divise en trois chapitres, des mouvements, intitulés, dans l'ordre:

- OK
- 3,2,1...
- Let's jam!

Chaque mouvement présente une difficulté (voir page 26), un objectif que les personnages doivent atteindre et des périls qui attendent de leur tomber dessus. Au début d'un mouvement, Big Shot expose la **condition de victoire** (un cadran que les CP doivent remplir et qui correspond en général à leur objectif) et la **condition de défaite** (un cadran qui symbolise une menace, en général remplie par Big Shot grâce aux fausses notes). Chaque mouvement offre de nouvelles options, tant aux CP (voir page 21-23) qu'à Big Shot (voir page 28).



CHASSEURS DE PRIMES

Comme expliqué plus haut, tous les joueurs sauf un endossent le rôle de **chasseurs de primes**: ce sont les CP.

Chaque CP possède un personnage qui lui est propre et décide de la façon dont cet alter ego agit et réagit, en choisissant l'approche et les ressources à utiliser, ainsi que son rôle dans la fiction. Chaque personnage se voit associer une fiche de personnage, qui décrit ses traits et d'autres règles.

VOTRE BUT

Votre but en tant que CP consiste à choisir les objectifs de votre personnage, à intégrer vos actions aux décisions des autres CP, à lancer votre alter ego à la poursuite de ces objectifs et à apprécier tant ses victoires que ses défaites.

VOS OUTILS

Vous disposez d'une fiche de personnage avec tous les outils nécessaires pour jouer: les *traits*, le *rythme*, le *souvenir*, les *cartouches* et le *groove*.

TRAITS

Les traits servent à définir **l'apparence et le comportement** de votre personnage. Il peut s'agir d'objets qu'il transporte, d'un art martial qu'il pratique, d'une coupe de cheveux, de prothèses cybernétiques... tout ce qui façonne l'image du personnage dans notre *anime*.

Chaque trait est inscrit dans l'un des quinze hexagones de votre fiche de personnage. Il en existe trois pour chaque approche: blues, rock, dance, jazz et tango.

Pour que vous puissiez utiliser un trait dans un test, ce trait doit apparaître dans l'action que vous présentez, mais n'a pas besoin d'être en lien avec cette dernière. Vous devez simplement le décrire ou expliquer comment votre personnage l'emploie. Un trait comme «longue queue de cheval» peut servir dans un test de dance au cours duquel le personnage tire au fusil automatique si vous mentionnez cette «longue queue de cheval» lors de l'étape «Que voit-on à l'écran?».

Un personnage commence le jeu avec quatre traits, sans dépasser deux traits dans une même approche.



LES SAGES CONSEILS D'ED SUR LA CRÉATION DE TRAITS

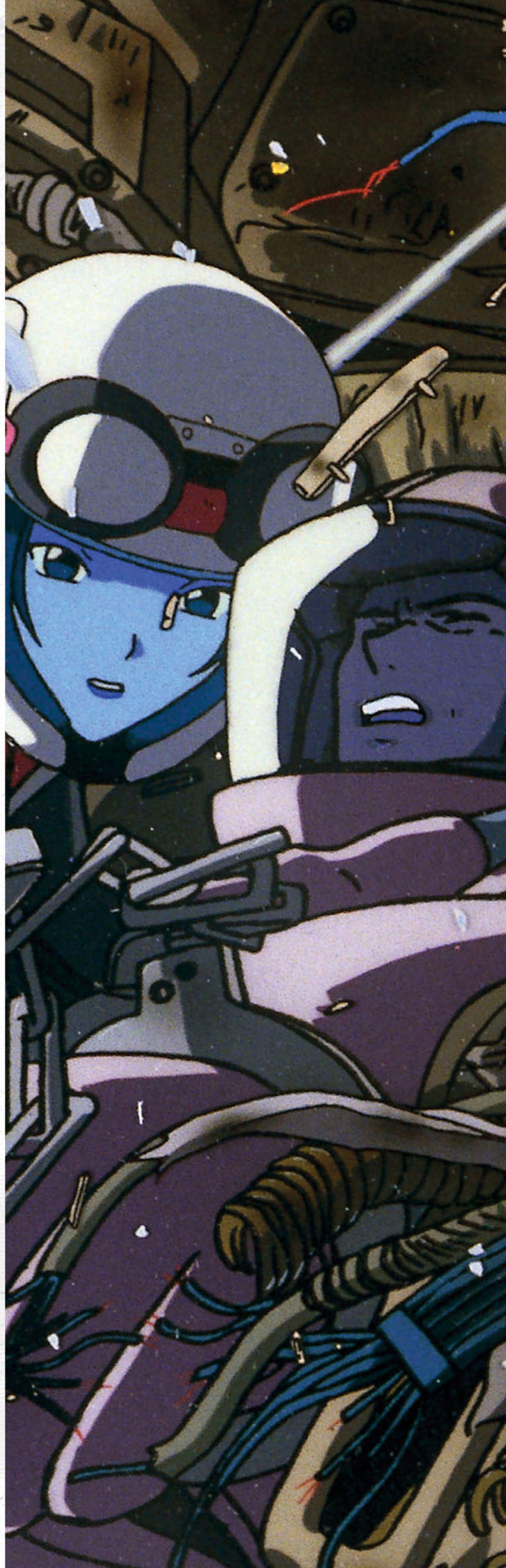
Quand vous choisissez des traits, vous dites comment ce personnage interagit avec l'univers, avec le danger, avec autrui et avec ses propres sentiments. Un objet ou une caractéristique n'expliquera rien sur les raisons du comportement d'un personnage: c'est vous qui le ferez, à travers ses actions.

Vous donnerez ainsi de la profondeur au personnage.

Vous créerez ainsi ce personnage.



**FAITES D'ED UN MEMBRE
DE L'ÉQUIPAGE DU BEBOP!**





RYTHME

Le rythme représente les ressources dont peut bénéficier votre personnage.

Vous commencez chaque session avec 1d6 points de rythme, et vous pouvez en acheter d'autres en offrant des *risques* à Big Shot. Vous pouvez détenir un maximum de six points de rythme.

Dépensez du rythme pour accomplir différentes choses en fonction du mouvement en cours (voir page 22).

Votre souvenir est une courte phrase inscrite sur votre fiche de personnage. Il décrit le passé qui hante votre alter ego. Ce passé n'est pourtant pas figé: il émergera en cours de jeu.



SOUVENIR ET CARTOUCHES

Votre souvenir est un poids, mais aussi une ressource: vous pouvez y puiser en cochant des cartouches. Ces dernières sont représentées par les chambres du barillet qui figure sur votre fiche de personnage. Tirez une *cartouche* disponible pour **ajouter deux dés à un groupe-ment**. Décrivez alors brièvement un événement du passé de votre personnage, en expliquant en quoi il vous aide.

Vous pouvez aussi cocher des cartouches pour corriger les fausses notes d'un test. Décrivez alors brièvement ce qui vous a gêné.

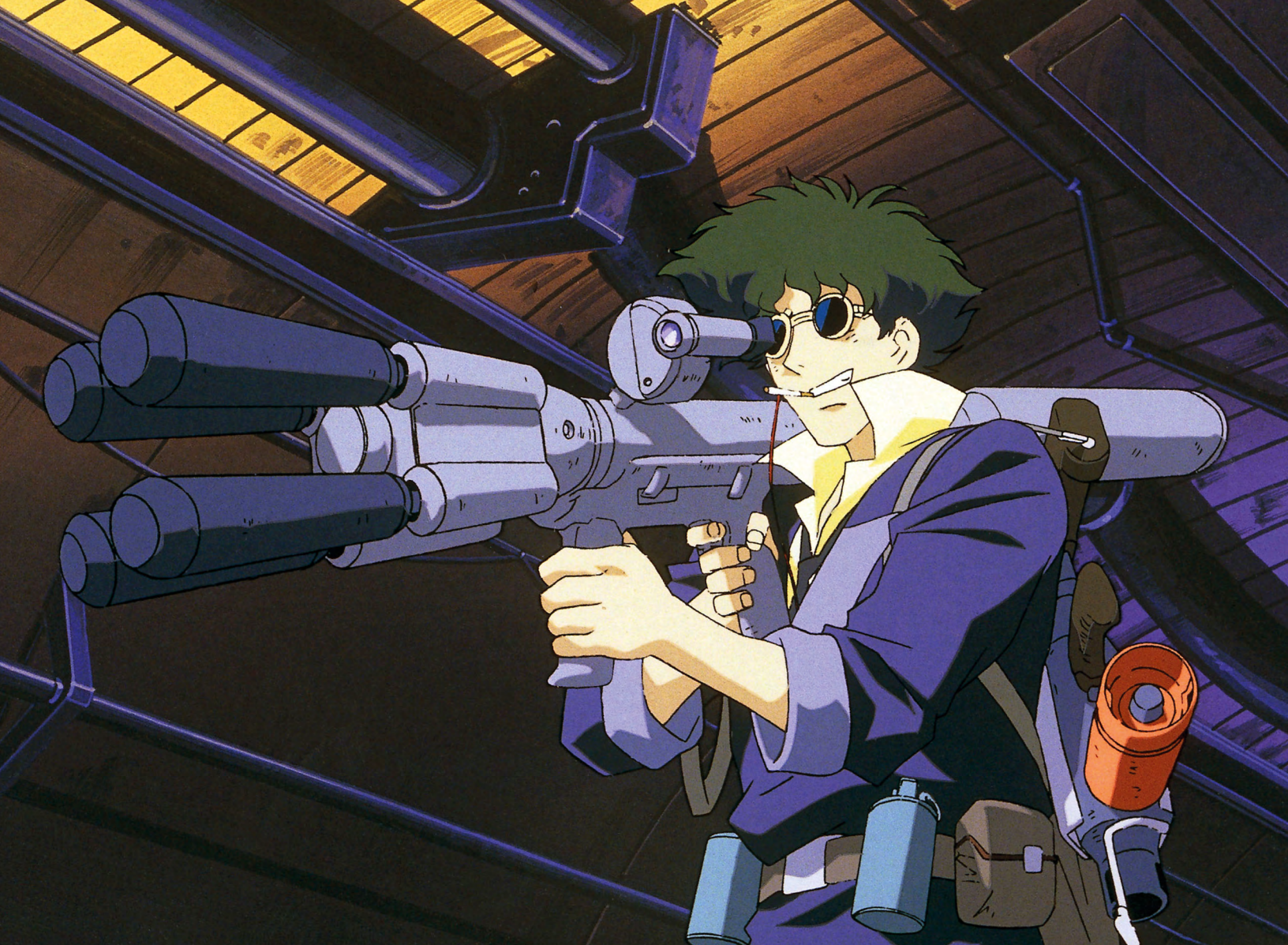
Lorsque vous tirez votre dernière cartouche et videz ainsi votre barillet, le mouvement prend fin sur un échec amer pour votre personnage, submergé par son passé. Tous les joueurs, Big Shot y compris, peuvent déterminer ensemble ce qui se produit. Au cours de la session suivante, votre personnage fera **face à son passé**, revenu le hanter! C'est l'heure d'une session personnelle!



Si un personnage coche sa dernière cartouche ou si le mouvement *Let's jam!* se solde par un échec, au moins un CP doit inscrire le titre de la session en cours sous son souvenir et ainsi obtenir un *fardeau* (voir page 30).

La session personnelle et le fardeau constituent des règles que vous découvrirez, en détail, dans le livre de base.





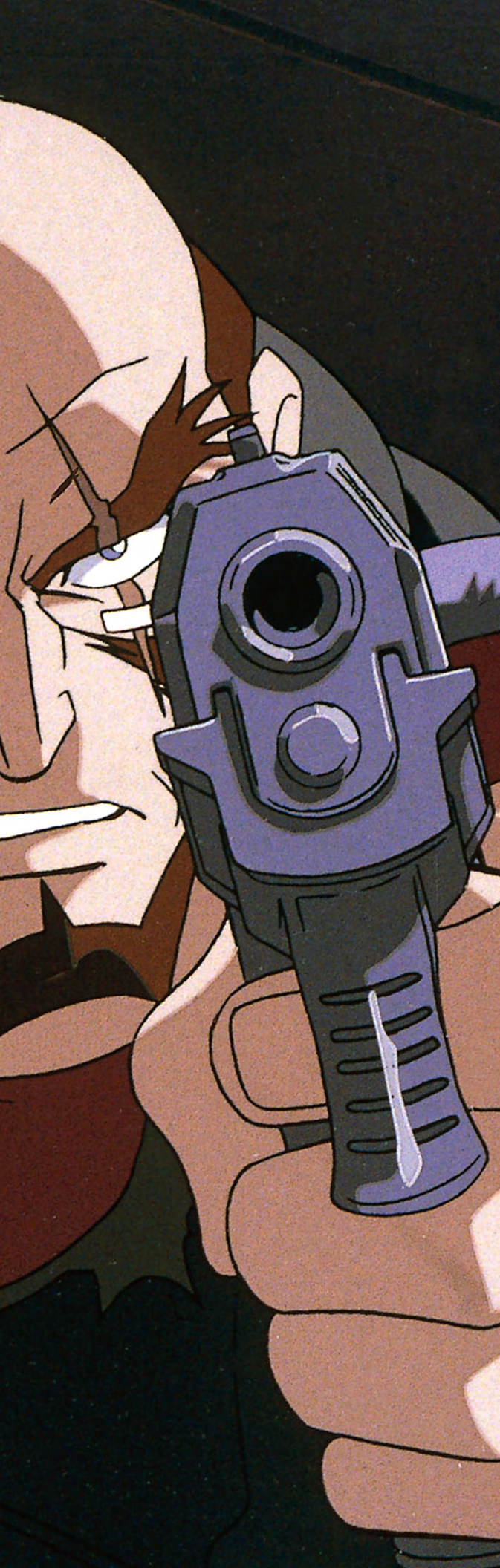
GROOVE

Votre fiche de personnage contient aussi un *groove*, un talent spécial qui représente le caractère exceptionnel de votre alter ego et lui permet d'accomplir des actions extraordinaires.

Le groove se décompose en deux parties: un titre, qui cadre l'effet du groove sur la fiction, et une règle, qui décrit **la façon dont vous détournez les règles** du jeu. Consultez la page 34 pour plus d'informations à ce sujet.

Le groove doit être unique: si deux personnages disposent du même groove, des choses étranges risquent de se produire.

Prenez garde!



QUE PUIS-JE FAIRE?

Vous pouvez effectuer des tests, en décidant des actions de votre personnage et de la façon dont il essaie d'atteindre ses objectifs.

Après chaque test, vous pouvez dépenser un carton pour:

- avancer un cadran d'un segment;
- réduire de 1 la difficulté du mouvement.

Durant un test, vous disposez d'options, des **riffs**, pour améliorer vos chances de réussite:

- **Forcer:** juste après avoir lancé les dés, si vous n'avez pas obtenu le maximum de deux cartons, vous pouvez déclencher deux fausses notes afin de faire un carton. Si vous êtes prêt à y mettre le prix, votre personnage peut se surpasser.
- **Solo!** dépensez un point de rythme pour faire un carton grâce à une action spectaculaire en lien avec votre groove. Vous ne pouvez jouer qu'un solo par session.
- **Montrer ses blessures:** décrivez comment les dommages que votre personnage a subis lui compliquent la vie, puis effectuez un test avec désavantage. Après avoir résolu le test, effacez un ou deux dommages sur votre fiche de personnage.
- **Miser:** mettez l'un de vos traits en jeu pour ignorer le résultat d'un test, et relancez votre groupement en y ajoutant un dé. Si vous ne faites pas les deux cartons (en surpassant la difficulté du mouvement et en obtenant deux 6), marquez des dommages sévères sur le trait mis en jeu. Quel qu'en soit le résultat, utilisez ce nouveau lancer pour résoudre le test.

À partir du mouvement 3, 2, 1..., vous disposez de deux options supplémentaires:

- **Aider:** dépensez un point de rythme pour conférer l'avantage au test d'un autre CP. Décrivez, dans l'étape «Que voit-on à l'écran?», comment votre personnage aide son camarade. À la fin du test, éliminez les dommages d'un trait.
- **Improviser:** dépensez un point de rythme et choisissez une approche. Vous pouvez utiliser les traits de cette approche au cours d'un unique test effectué avec une approche différente.

Durant le mouvement *Let's jam!*, vous disposez aussi d'une autre option supplémentaire:

- **Jam!:** cette option fonctionne comme aider, mais vous conférez aussi l'utilisation de votre groove au test de votre camarade. Bien entendu, l'autre CP peut aussi utiliser son propre groove en plus du vôtre: c'est l'idée!

THE NEW WHICH BECOMES
A NEW GENRE ITSELF
WILL BE CALLED
COWBOY
BEBOP

BE-BOP

BIGSHOT

...ATTENDS, DES ANIMAUX?

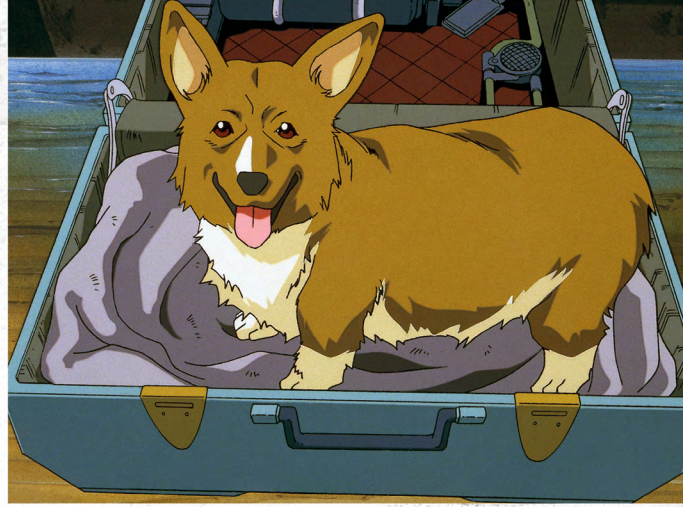
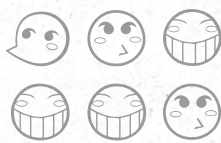
Vous pouvez aussi choisir une démarche inhabituelle et jouer un animal familier, un personnage non humain. En très grande partie, tout fonctionne de la même manière que pour un personnage ordinaire, mais votre sélection d'objets emblématiques en guise de traits peut être plus restreinte.

Vous disposez d'une multitude de caractéristiques physiques pour dépeindre votre alter ego animal: des dents pointues, une fourrure épaisse, une queue préhensile, des yeux de chiot, un odorat hypersensible, un cerveau amélioré dans un laboratoire... la seule limite, c'est votre imagination. N'oubliez pas que le trait doit être quelque chose que l'on peut voir, afin que vous le représentiez dans le style de *l'anime*.

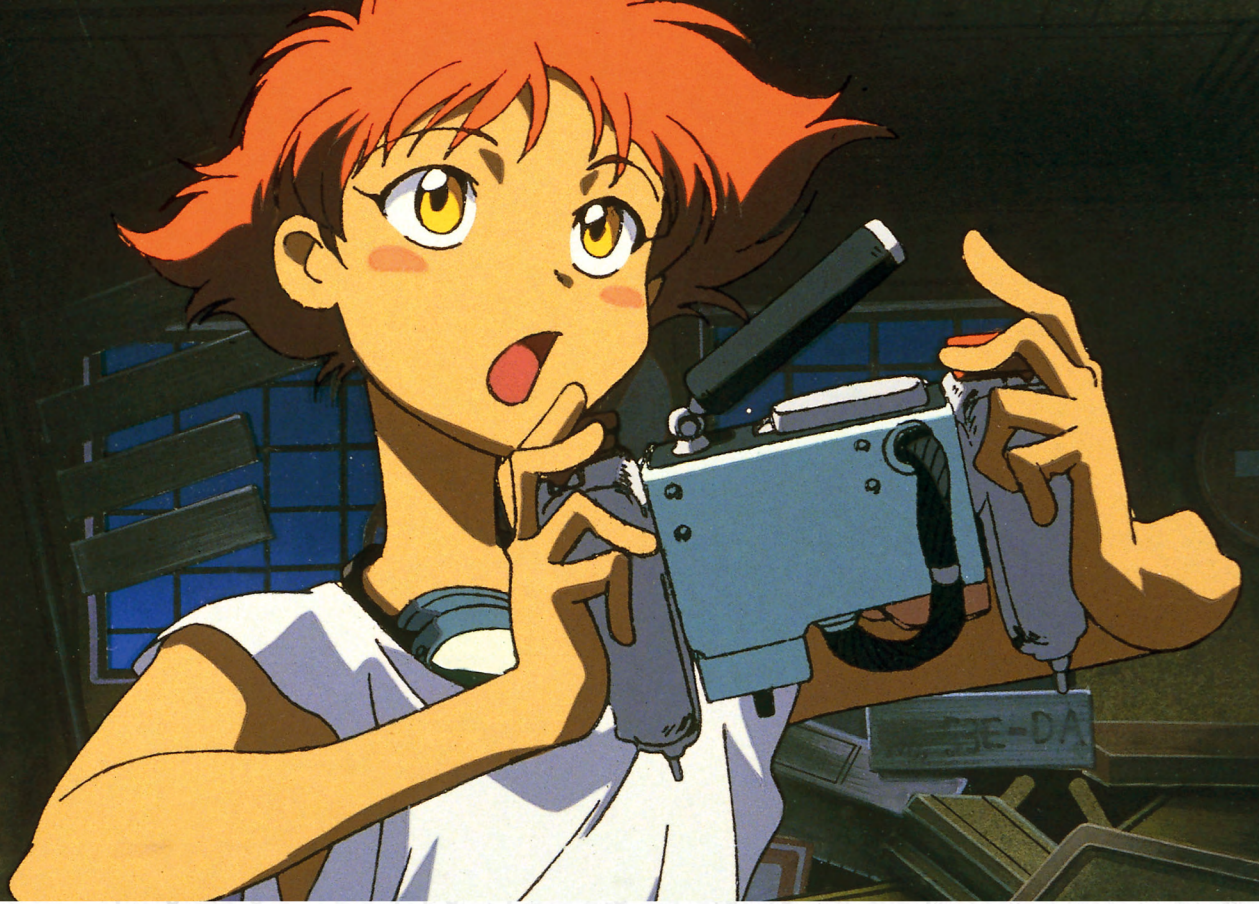
Discutez aussi avec les autres joueurs: un équipage entier de corgis améliorés peut être... intéressant... mais sortira *peut-être* un peu hors du cadre de ce jeu.



EN AVANT, EIN!



ET BLACK
N SPIKE SPIEGEL
LENTINE
ALBION BEBOP



**LES SAGES
CONSEILS D'ED
SUR LA CRÉATION
DE TRAITS**

*Placez votre personnage au cœur de l'action et ne craignez pas de le voir échouer: l'équipage du Bebop perd souvent!
Chaque succès, comme chaque défaite, est une excellente occasion de voir quelque chose d'intéressant: essayez donc de remporter la victoire, et préparez-vous à apprécier toute issue.*

ALLONS CHERCHER LA MYSTÉRIEUSE CRÉATURE SPATIALE!

BIG SHOT

L'un des joueurs endosse le rôle de **Big Shot**.

Big Shot ne contrôle aucun personnage précis, mais gère **tous les personnages** du récit qui ne sont pas ceux des CP. Il introduit chaque mouvement, décrit la situation, dépense des risques pour l'animer et rend la scène intéressante, dangereuse et sauvage.

Chaque partie de ce jeu, comme tous les épisodes de *Cowboy Bebop*, est appelée une session. Chaque session est un récit qui se développe sur trois actes, appelés des mouvements, chacun doté d'un nom précis et de règles spéciales. Un mouvement prend fin quand son cadran d'objectif est rempli (en général par les personnages qui dépensent des cartons), quand son cadran d'échec est rempli (en général par Big Shot qui dépense des fausses notes) ou quand un personnage vide le barillet de ses souvenirs.

Une session concerne le plus souvent la traque d'une prime: la tête de quelqu'un est mise à prix et les personnages doivent chasser cette personne pour obtenir la récompense. La prime ne se laisse pas attraper facilement et pourra sans problème s'échapper tant que les personnages n'ont pas découvert son secret... et quand cela arrive, l'objectif final peut être tout à fait imprévisible.

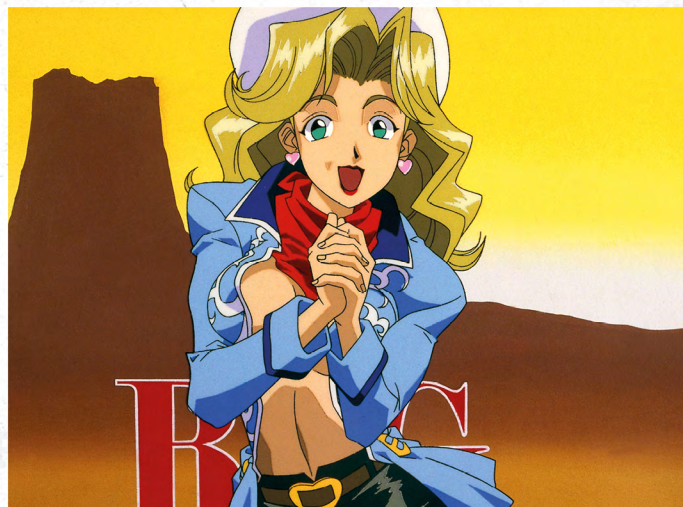
VOTRE BUT

Votre but en tant que Big Shot consiste à présenter des situations aux objectifs savoureux et aux enjeux alléchants afin que les CP puissent prendre des décisions intéressantes.

Vous vous opposez aux personnages (jamais aux CP) pour le plaisir des joueurs, vous y compris.

VOS OUTILS

Le jeu vous fournit des outils pour établir des objectifs et des enjeux dignes d'intérêt: des *cadrans*, des *risques*, des *genres* et des *traits*, ainsi que le *secret* et le *groove* de la prime.





CADRANS ET MISE EN SCÈNE

Vous échoie la gestion des cadrans: vous décidez si un objectif mérite la mise en place d'un cadran, quels dangers attendent les personnages, et quelles réussites ou quels échecs font avancer le récit. Quand un mouvement commence, vous devez expliquer aux joueurs quel objectif doit être complété pour **réussir** le mouvement et quels dangers peuvent le faire **échouer**, en préparant un cadran pour chaque option.

Vous devez associer chaque cadran à une **approche** spécifique: les CP doivent faire au moins un carton avec cette approche pour cocher l'ultime segment du cadran et le clôturer. Ils peuvent faire preuve de souplesse et s'y prendre comme ils le souhaitent, en lançant les dés comme ils le veulent, mais c'est à vous d'orienter vaguement leur dernier effort. Vous devez aussi annoncer aux joueurs la **difficulté** de départ de chaque mouvement:

- 5 pour OK
- 10 pour 3,2,1...
- 15 pour Let's jam!

En tant que Big Shot, vous pouvez **augmenter cette difficulté** en dépensant des fausses notes (voir page 14) et du risque (voir page 27).

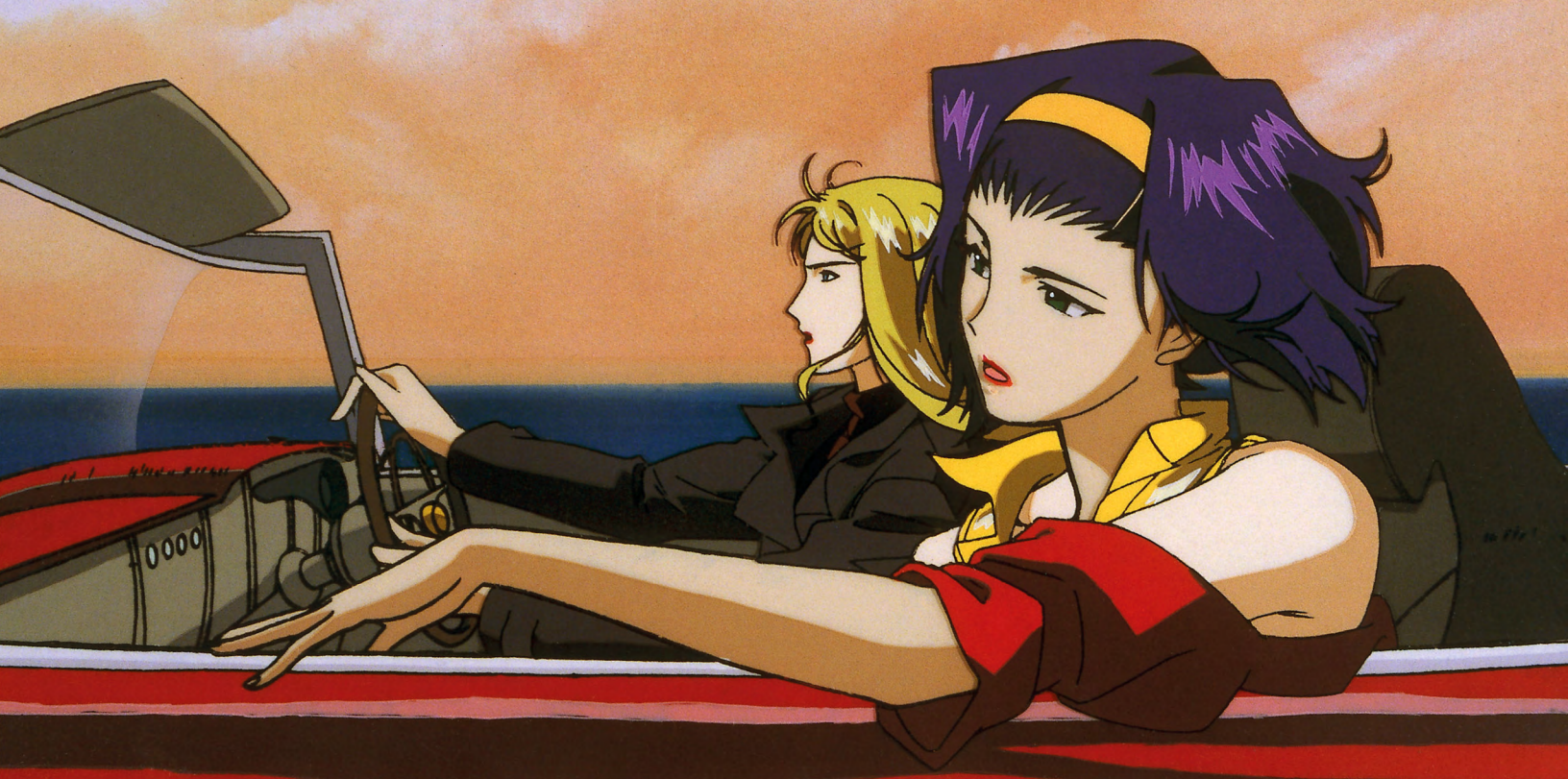
Cette tâche consistant à déterminer la façon dont se termine un mouvement sur le plan narratif, à assigner des objectifs clairs et à décider de la difficulté d'une situation est appelée la *mise en scène*, et vous devez communiquer explicitement ces informations. Ne craignez pas de les révéler à l'avance: le jeu et les autres joueurs vous surprendront, de toute façon, alors laissez-les faire.

GENRE ET TITRE

Si un CP obtient un 6 en lançant le dé pour son rythme au début d'une session, il choisit le genre et le titre de cette dernière. Si personne n'obtient de 6, ce choix vous revient.

Le genre correspond à l'une des cinq approches: rock, dance, blues, jazz ou tango. Durant une session, tous les tests utilisant l'approche concernée bénéficient d'un dé supplémentaire dans leur groupement. Le genre détermine aussi quel type de secret les CP doivent découvrir (voir ci-dessous).

genre itself, will be called
BEBOP!



TRAITS & SECRET

Vous pouvez octroyer des traits à la session, un peu comme les traits des personnages, afin de représenter ce que ces derniers ont obtenu. Tous les alter ego des CP peuvent utiliser ces traits. S'ils **complètent un mouvement avec succès**, inscrivez un trait pour une approche de votre choix, sur une note repositionnable que vous collez sur la fiche de session. Les CP peuvent désormais utiliser ce trait jusqu'à la fin de la session, et il ne peut pas être endommagé.

La prime cache aussi un **secret**, un trait lié au genre de la session. Les CP ne peuvent pas capturer la prime tant qu'ils n'ont pas trouvé son secret.

Les CP peuvent **découvrir le secret** et l'obtenir sous la forme d'un trait de session en **complétant** le mouvement 3,2,1... avec succès.

Si le mouvement 3,2,1... se solde par un échec, créez un objectif à H-4 au début du mouvement *Let's jam* pour laisser une chance aux CP de révéler le secret: ils peuvent toujours gagner, mais le temps leur est compté.

RISQUES ET FAUSSES NOTES

Les risques et les fausses notes sont des ressources que vous utilisez pour corser les défis que relèvent les joueurs. Dans ce kit de démarrage, risques et fausses notes sont interchangeables.

Vous commencez la session avec autant de risques qu'il y a de joueurs (vous y compris, donc), plus un. Vous pouvez déboursier un risque pour ajouter une fausse note à un test, et vous pouvez consommer une fausse note pour engranger un risque à utiliser plus tard. Tout risque non dépensé pendant la session est perdu.



Vous obtenez des fausses notes grâce aux tests des CP, et vous devez les dépenser immédiatement pour augmenter la difficulté du mouvement en cours, avancer un cadran ou engranger un risque.

GROOVE

Comme les personnages des CP, la prime dispose aussi d'un groove, un talent spécial qui révèle des qualités exceptionnelles et explique pourquoi elle est si difficile à attraper. Ce groove se décompose entre un effet narratif (la raison pour laquelle les CP ne peuvent pas capturer la prime) et une règle spéciale.

Quand le secret est découvert, l'effet narratif prend fin et la prime peut être attrapée.



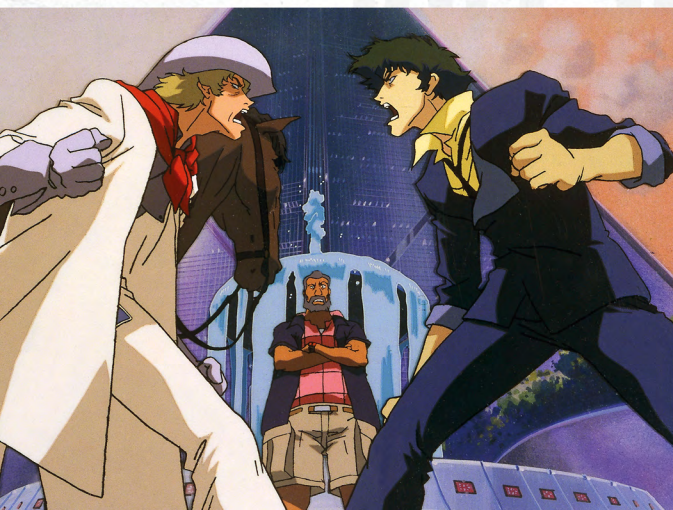
QUE PUIS-JE FAIRE?

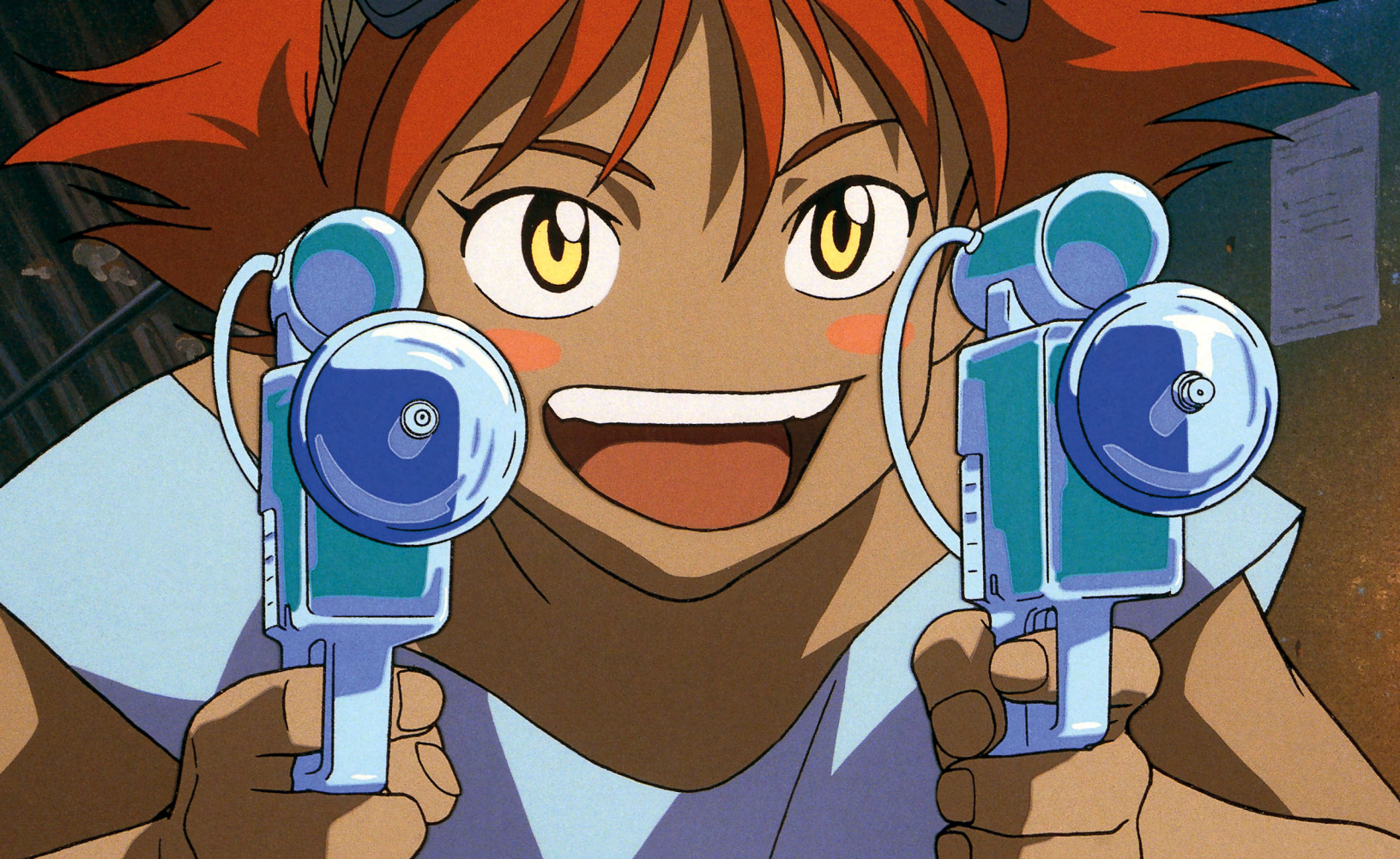
- Au début d'une session, **choisissez le genre de cette dernière, ainsi que son titre**. Si un CP obtient un 6 pour déterminer ses points de rythme, la décision lui revient. Aidez-le.
- Au début de chaque mouvement, **mettez en scène la situation**, en annonçant les conditions de réussite et d'échec, et dépensez si vous le souhaitez des risques pour augmenter la difficulté de base.
- Décrivez la situation au début d'un mouvement puis après chaque test afin de **fournir du contexte** aux CP.
- **Choisissez le prochain CP** qui agit. Tant que vous ne vous estimez pas assez à l'aise avec le système de jeu, commencez par le joueur à votre gauche et continuez dans le sens des aiguilles d'une montre: cet ordre conviendra très bien.
- Demandez à un CP «que voit-on à l'écran?» pour **introduire un test**.
- Pour chaque cadran, **choisissez l'approche nécessaire** pour le clôturer.
- Vous pouvez dépenser un risque pour ajouter une fausse note au résultat d'un test.
- Vous pouvez dépenser une fausse note pour:
 - avancer un cadran;
 - augmenter de 1 la difficulté du mouvement en cours;
 - engranger un risque.



KIT DE DÉMARRAGE

Ce kit de démarrage vous propose une fiche de session avec des cadrans prêts à l'emploi et des aides de jeu comportant des suggestions pour deux genres: rock et blues.





**LES SAGES
CONSEILS D'ED
SUR LA CRÉATION
DE TRAITS**

*Soyez fan des personnages et placez-les dans des situations tendues
et dangereuses, car c'est là qu'ils peuvent être cool, charmants, adorables
et que tous les joueurs peuvent craquer pour eux.
Ne retenez pas vos coups: rendez-les appréciables.*



LA GARDE NE SE REND PAS!

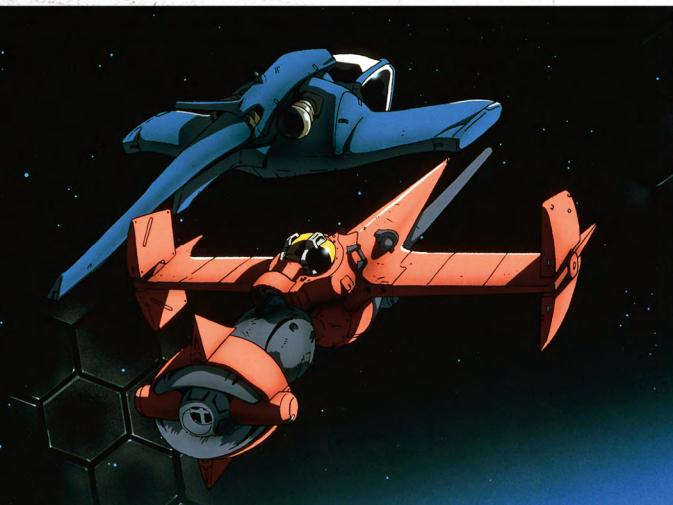


SEE YOU SPACE COWBOY...

C'est l'heure de conclure. Chaque CP a l'occasion, à la fin, de montrer comment la session a affecté son personnage.

Si la session se conclut par une réussite, en remplissant complètement le cadran d'objectif du dernier mouvement, chaque CP peut, au choix, gagner un nouveau trait ou changer un trait existant, en notant un rappel de ce qui s'est passé.

Si la session échoue à cause d'un cadran de menace ou d'un cadran opposé qui se referme au cours du dernier mouvement, tous les personnages reçoivent un fardeau. Si la session échoue en raison du souvenir d'un personnage dont toutes les cartouches sont cochées, ce personnage reçoit un fardeau. Le CP concerné doit inscrire le titre de la session sous son souvenir. Ce fardeau détermine quelque chose quant à la fin du récit et votre campagne de jeu: tous les détails seront présentés dans le livre de base.



NOTE1: les personnages ne se développent pas en gagnant de nombreux traits, mais bien en affrontant leur passé.

NOTE2: parfois, une session se termine de façon amère, quand le cadran d'objectif et le cadran de menace sont refermés en même temps. Décidez ce que cela implique en vous appuyant sur le récit.



TU PENSERAS À RAMENER UN SOUVENIR À ED!



Ensuite, c'est l'heure de finir et de débriefer: discutez des éléments qui vous ont plu et de ceux qui vous ont déplu. Écouter ensemble un générique de fin peut aider.

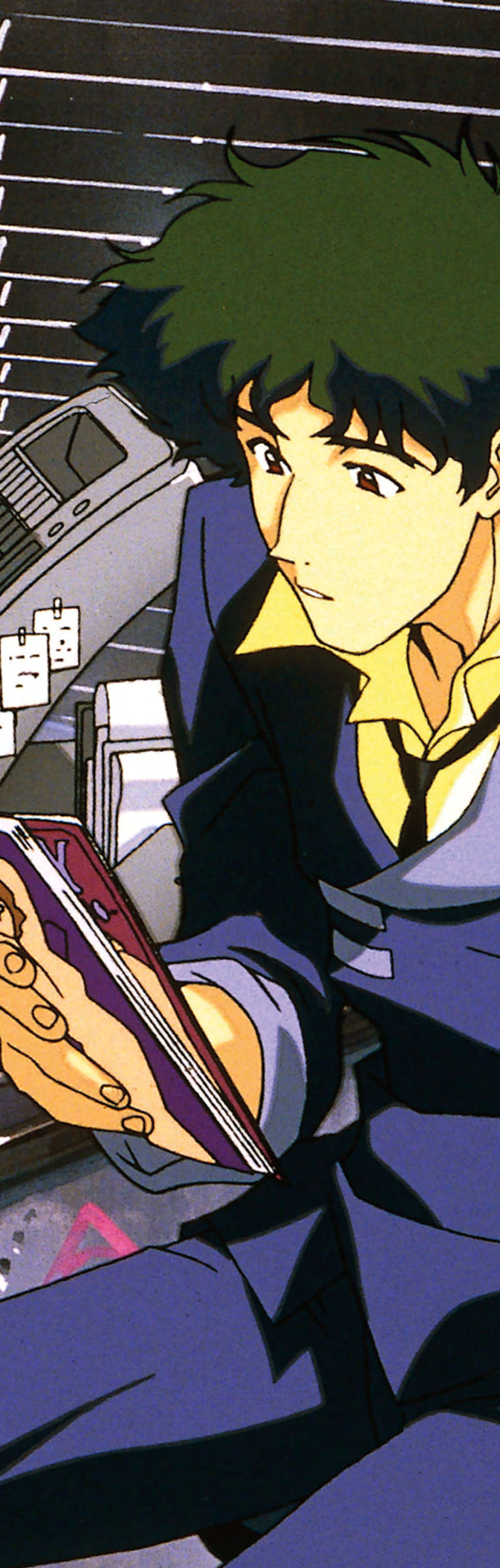
THE WORK...
A NEW GENRE IN ITSELF...
WILL BE CALLED...
**COWBOY
BEBOP**

*The real folk blues
Je veux juste connaître le bonheur véritable
Tout ce qui brille n'est pas or*



カウボーイ
COWBOY BEBOP
ビバ
LE JEU DE RÔLE





MISE EN PLACE RAPIDE

CRÉATION DE PERSONNAGE (POUR LES CP)

- Chaque CP sélectionne l'un des personnages prêtirés (chaque fiche à la fin de ce livret présente l'un des cinq grooves disponibles dans ce kit de démarrage), le décrit, le nomme et s'apprête à jouer, ou reçoit une fiche de personnage vierge et suit alors les étapes ci-dessous.
- Chaque CP choisit un concept, une description générale de son personnage et un souvenir, qu'il inscrit en guise de titre à son passé. Le personnage n'a pas besoin d'être très détaillé: il est important de lui laisser de la place pour se développer. Vous trouverez plus loin une table de suggestions si vous manquez d'inspiration.
- Chaque CP choisit quatre traits pour son personnage, puis inscrit chacun dans un hexagone libre, sans dépasser deux traits par approche. Les tables de suggestion vous proposent des traits associés à certains concepts et souvenirs.
- Chaque CP nomme le vaisseau de son personnage et crée un équipement spécial sous la forme d'un trait de l'appareil.
- Chaque CP nomme son alter ego.
- Amusez-vous avec les autres joueurs.

MISE EN PLACE DE LA SESSION (POUR BIG SHOT)

- Prenez connaissance du groove et du secret de la prime.
- Commencez la session par une courte scène du quotidien.
- Demandez aux CP de lancer un dé pour le rythme: quiconque obtient un 6 peut choisir le genre de la session, et ainsi influencer sur le secret de la prime.
- Donnez un titre à la session, idéalement associé au genre musical. Si un CP a obtenu un 6 à l'étape précédente, ce choix lui revient.
- Amusez-vous avec les autres joueurs.

SUGGESTIONS: TRAITS

1. Collier voyant
2. Fusil
3. Vieux revolver
4. Lunettes de soleil à verre miroir
5. Blazer bleu
6. Masque
7. Flasque de scotch
8. Carnet
9. Paquet de cigarettes
10. Cyberprothèse
11. Corps musculeux
12. Regard d'un noir profond
13. Cicatrice effrayant
14. Main leste
15. Yeux de chiot
16. Fort accent
17. Sourire charmeur
18. Chevelure rousse en bataille
19. Animal de compagnie
20. Tenue provocante
21. Derringer
22. Datapad
23. Lunettes de protection

SUGGESTION: SOUVENIRS

- Mon ancien clan me cherche.
- Ma famille n'est plus avec moi.
- J'étais flic.
- J'ai oublié mon passé.
- J'ai été abandonné.
- Je me suis échappé d'un laboratoire.

Concept	Traits suggérés
Brute	Bandana, Collier voyant, Fusil, Corps musculeux
Détective	Cigare, Flasque de scotch, Carnet, Regard d'un noir profond
Ex-flic	Vieille plaque, Vieux revolver, Lunettes de soleil à verre miroir, Prothèse cybernétique
Ex-truande	Robe élégante, Poing américain, Cicatrice terrifiante





Ancien
terroriste

Pistolet, Masque de rat marin

Pistolero

Pistolet, Paquet de cigarettes, Main leste

Animal de
compagnie

Collier, Fourrure douce, Yeux de chiot

Shérif

Chapeau, .44 Magnum, Fort accent

Mondaine

Derringer, Robe provocante, Sourire charmeur

Féru(e) d'in-
formatique

Datapad, Lunettes de protection,
Chevelure rousse en bataille

Tordu

Katana, Animal inhabituel, Fiole de red-eye

Souvenir

Traits suggérés

Mon ancien clan me cherche.

Blazer bleu, Jeet kune do

Ma famille n'est plus avec moi.

Ordinateur complètement
trafiqué, Lunettes de réalité
augmentée

J'étais flic.

Prothèse cybernétique,
Vieux revolver

J'ai oublié mon passé.

Derringer,
Rouge à lèvres écarlate

J'ai été abandonné.

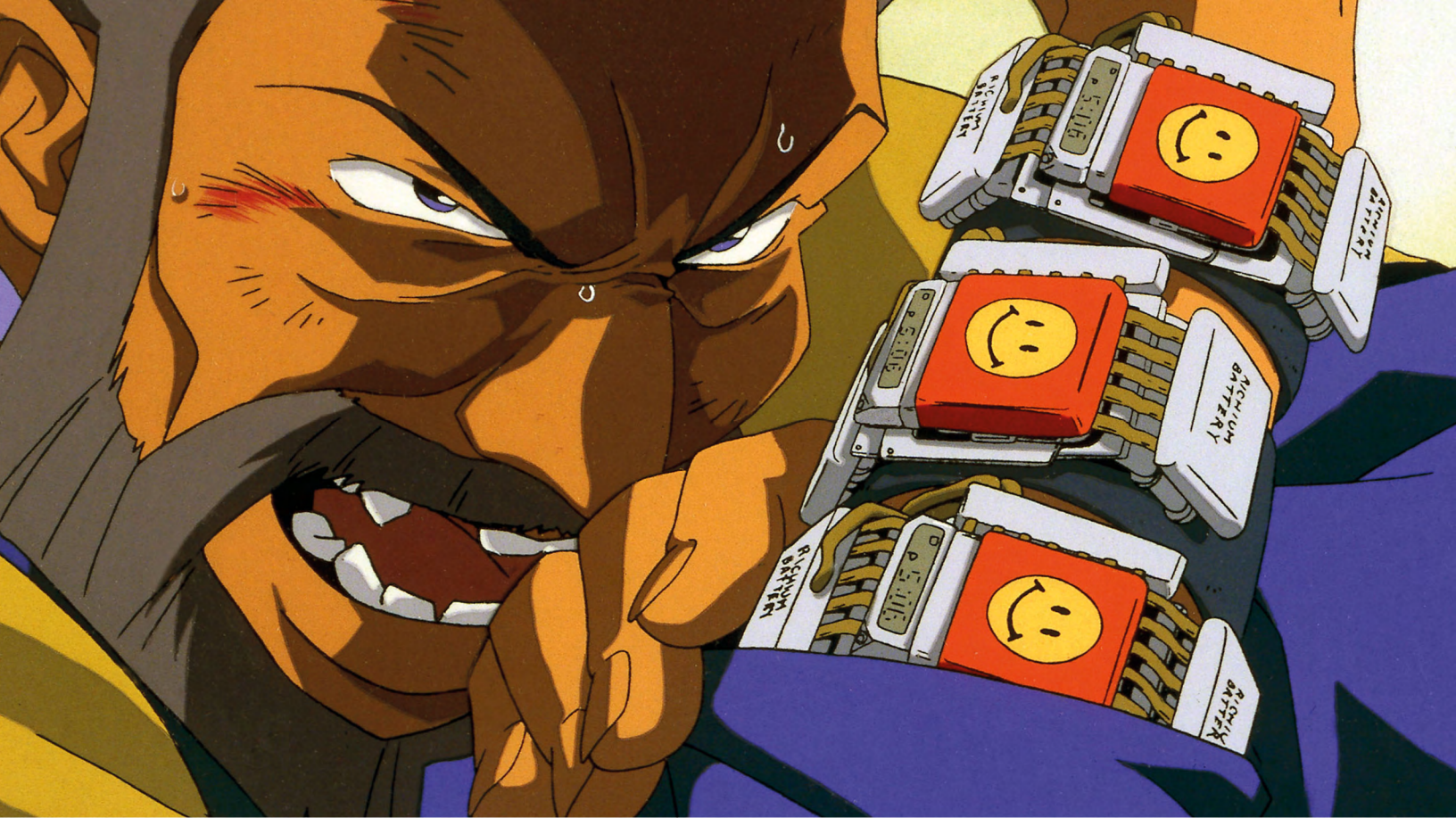
Tignasse claire, Appareil
de piratage informatique

Ouaf ouaf! (Je me suis échappé
d'un laboratoire.)

Yeux de chiot,
Fourrure douce, Collier

GROOVES DE PERSONNAGE

- **Plus rapide que l'œil:** peut utiliser les traits de jazz pour les tests de rock ou de dance
- ***Menottes lâches:** peut utiliser les traits de tango pour les tests de dance ou de jazz
- ***Imaginatif et original:** peut déclencher une fausse note pour transformer un résultat de 2, 3, 4 ou 5 en 6
- ***Contre toute attente:** lors d'un test avec désavantage, chaque paire de dés avec le même résultat compte comme un carton supplémentaire (ce qui permet d'obtenir plus de deux cartons)
- ***Détermination inébranlable:** lors d'un test avec désavantage, les traits endommagés de toute approche peuvent servir à ajouter des dés au groupement



PRIME: TED BOWER

Ted est un terroriste qui cache ses explosifs dans des objets à l'apparence inoffensive pour détruire ses cibles.

GROOVE DE LA PRIME: MAÎTRE-ARTIFICIER

Effet narratif: Ted dispose d'une bombe cachée dans l'endroit le plus utile, et il se tient prêt à la faire exploser au meilleur moment.

Règle spéciale: dépensez un risque pour activer cet effet. Jusqu'à la fin du mouvement, les CP lancent un dé de moins lors de chaque test de l'approche liée au genre, et les tests des autres approches génèrent au moins deux fausses notes.

SECRET

- **Rock:** la cible de Ted est le maire, qui a tué ou kidnappé sa famille.
- **Dance:** tout le monde pensait Ted mort, tué par le chef de la police. Quelque chose cloche.
- **Blues:** Ted déteste le capitalisme, mais ses raisons restent inconnues.
- **Tango:** Ted est amoureux de la victime du caïd de la pègre locale.
- **Jazz:** un riche philanthrope finançait Ted avant de l'entuber.



CONSEILS

- Démarrez le premier mouvement en activant le groove de la prime pour offrir aux CP un terrain de jeu explosif.
- Ted peut prendre un otage grâce à un objet piégé.
- Donnez de l'importance aux objets. Ted place des bombes à l'intérieur, même si ce n'est jamais révélé.

Cette session peut se dérouler de deux façons:

1. L'équipage est impliqué dans un attentat et rencontre ainsi Ted;
2. L'équipage remonte la piste et se trouve pris dans un autre attentat, au cours duquel il doit sauver des otages;
3. Le dernier mouvement voit la confrontation finale entre l'équipage et Ted.

ou

1. L'équipage est sur le point de capturer Ted, mais un chasseur de primes ou un groupe rival s'en mêle;
2. L'équipage remonte la piste... tout comme ses rivaux, et un combat éclate;
3. Au cours de la confrontation finale, les deux équipages résolvent leur rivalité pendant que la prime... attendez, où est Ted?

Référence à l'anime: pour jouer le personnage comme dans la série animée, vous devez utiliser le genre du blues et faire preuve de créativité dans l'emploi d'autres objets pour représenter les efforts d'un chasseur de primes rival. Les bombes sont cachées dans des ours en peluche.



**EN CE MOMENT,
JE POURSUIS UNE CHOSE
TOTALEMENT INCONNUE.**

ET BLACK
SPIKE SPIEGEL
LENTINE
WBOY BEBOE

COWBOY BEBOP

BIG SHOT

QUI: Theodore Bower

QUOI: des explosifs dans des objets

OÙ: spatioport/banque/villa du maire



GROOVE: Maître-artificier

Ted a toujours une bombe au bon endroit, qui attend d'exploser au meilleur moment. Dépensez un risque pour activer: jusqu'à la fin du mouvement, les CP lancent un dé de moins lors de chaque test de l'approche liée au genre, et les tests des autres approches génèrent au moins deux fausses notes.



ROCK

La cible de Ted est le maire, qui a tué ou kidnappé sa famille.

BLUES

Ted déteste le capitalisme, mais ses raisons restent inconnues.

JAZZ

Un riche philanthrope finançait Ted avant de l'entuber.

DANCE

Tout le monde pensait Ted mort, tué par le chef de la police. Quelque chose cloche.

TANGO

Ted est amoureux de la victime du caïd de la pègre locale.

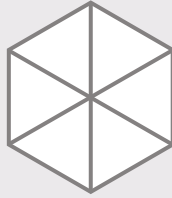
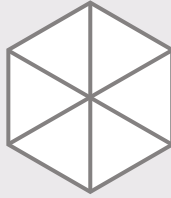
カウボーイ COWBOY BEBOP シブシブ LE JEU DE RÔLE



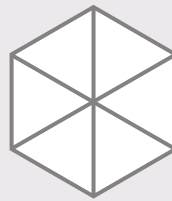
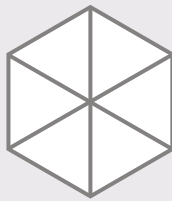
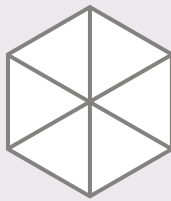
SESSION: _____

TRAITS DE LA SESSION

○
○
○

DIFFICULTÉ**CADRANS****RÈGLES****OK****3****Objectif****Menace****4****5****6****7****Groove de la prime –****Maître-artificier:** dépensez un risque pour activer cet effet.

Jusqu'à la fin du mouvement, les CP lancent un dé de moins lors de chaque test de l'approche liée au genre, et les tests des autres approches génèrent au moins deux fausses notes.

CP – RIFFS: see p22.**8****3, 2, 1...****Objectif****Objectif secondaire****Menace****9****10****11****12****13****14****15****CP – Aider:**

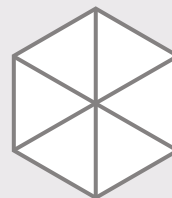
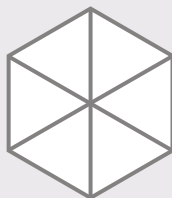
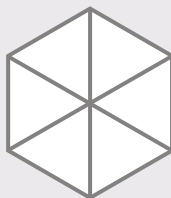
un CP peut dépenser 1 point de rythme pour aider l'un de ses camarades lors d'un test. Le personnage aidé bénéficie de l'avantage sur son test: il ajoute un dé au groupement, et retire l'un des dés au résultat le plus faible avant d'additionner les résultats.

CP – Improviser:

dépensez un point de rythme et choisissez une approche. Vous pouvez utiliser les traits de cette approche au cours d'un unique test effectué avec une approche différente.

Bounty's Groove:

comme ci-dessus.

LET'S JAM!**16****Objectif****Objectif secondaire****Menace****17****18****19****20****CP – Jam!:**

comme aider, mais le test bénéficie des grooves des deux personnages.

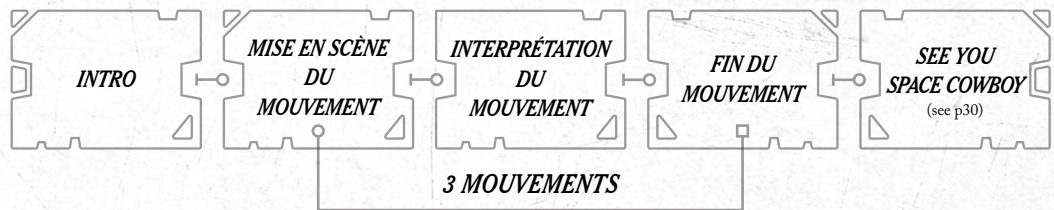
Groove de la prime:

comme ci-dessus.

BIG SHOT

Vous jouez Big Shot: dans le jeu, votre rôle consiste à décrire la scène, à placer les personnages face à des défis et à être fan de leurs histoires. Vous gérez le déroulement du jeu et les transitions d'une scène à l'autre, et vous répondez aux questions sur l'environnement et les autres personnages. Si ces réponses peuvent mettre les chasseurs de primes dans la panade, c'est le moment d'effectuer un test!

DÉROULEMENT DE LA SESSION



INTRO

- Chaque CP lance un dé pour son rythme.
- Chaque CP peut acheter 1point de rythme contre un risque, jusqu'à détenir 6points de rythme au maximum.
- Engrangez un risque par joueur (vous y compris), plus un.

MISE EN SCÈNE DU MOUVEMENT

- Fixez la difficulté de base (5/10/15 pour les mouvements 1/2/3).
- Dépensez du risque pour augmenter la difficulté (1 risque = difficulté+1).
- Inscrivez l'objectif et la menace sous les cadrans.
- C'est parti! Demandez aux CP ce que vont faire leurs personnages. Choisissez qui commence ou laissez-les décider.

INTERPRÉTATION DU MOUVEMENT

Dépensez des fausses notes issues des tests des CP afin de, pour chaque fausse note:

- ajouter +1 à la difficulté;
- cocher un segment d'un cadran;
- engranger un *risque*;

Rappelez aux CP les options à leur disposition dans chaque *mouvement*.

FIN D'UN MOUVEMENT

- Cadran de l'objectif refermé: le mouvement est une réussite. Récompensez les CP avec un trait de session (p. 26). S'il s'agit du deuxième mouvement, le secret est révélé. S'il s'agit du troisième mouvement, la session est une réussite.
- Cadran de la menace refermé: le mouvement est un échec. S'il s'agit du troisième mouvement, la session est un échec (p. 30).
- Cadran de l'objectif et de la menace refermés en même temps: le mouvement se termine de façon amère. Récompensez les CP avec un trait de session, et s'il s'agit du deuxième mouvement, le secret est révélé, mais la situation empire. S'il s'agit du troisième mouvement, déterminez ensemble le fardeau à inscrire, ainsi que l'amère conclusion de cette session.

RISQUES



ACCROCHES SCÉNARISTIQUES ET COMPLICATIONS

Génériques

Rock

Blues

Nouvelle menace

Arrivée de sbires

Passage à l'acte d'un chasseur de primes rival

Environnement hostile

Effondrement d'un bâtiment

La foule pense que vous êtes les méchants

Séparation de l'équipage

Voie fermée

Conflit entre membres de l'équipage

Personnage isolé

CP ou personnage secondaire capturé

La prime s'échappe avec un CP ou un personnage secondaire

L'ennemi apprend une information importante

Un ennemi connaît votre implication

Perdu dans un lieu dangereux

Vaisseau endommagé

Vaisseau endommagé

Vaisseau endommagé

Quelqu'un meurt

Un personnage secondaire meurt

Un ami en commun meurt

OBJECTIFS ET MENACES

Rock

Blues

OK

Obj.: chassez-le!
Menace: la station s'effondre

Obj.: trouvez l'indice
Menace: il y avait une autre bombe!

3, 2, 1...

Obj.: découvrez ce qui a été volé
Obj. sec.: sauvez les otages
Menace: BOUM!

Obj.: découvrez ce qui a été volé
Obj. sec.: sauvez les otages
Menace: BOUM!

LET'S JAM!

Obj.: pénétrez chez le maire
Obj. sec.: découvrez le trésor caché
Menace: boum boum

Obj.: persuadez la prime d'abandonner ses plans
Obj. sec.: tuez la prime
Menace: boum boum

ROCK

Secret: le maire a tué les proches de la prime, qui veut désormais se venger. Vous pouvez décider que la famille a juste été enlevée; à vous de voir, dans ce cas, si la prime est au courant.

OK

Plongez les personnages au cœur de l'action!

Lisez ou paraphrasez ce qui suit: «L'explosion est gigantesque et le quai sur lequel vous venez tout juste d'atterrir commence à s'effondrer. Partout dans le spatioport, les gens se mettent à hurler de panique et à s'enfuir. Vous apercevez quelqu'un sur le toit du bâtiment des autorités portuaires: on dirait bien la prime que vous avez vue à la télé. Il y a de l'argent à toucher, juste là, derrière les flammes!»

D'une façon ou d'une autre, les CP découvrent des indices qui les conduisent à la banque.

3, 2, 1...

Lisez ou paraphrasez ce qui suit: «Vous approchez de la banque et tout semble parfaitement normal, jusqu'à ce que vous entriez dans le bâtiment. Soudain, toutes les lumières passent au rouge et le sol sous les pieds de plusieurs clients émet un clic avant de s'affaisser quelque peu. "Désolé pour le dérangement", annonce une voix dans le haut-parleur. "J'ai placé des pièges explosifs à certains endroits du bâtiment, et l'on dirait bien que quelqu'un a marché dessus. S'il vous plaît, ne bougez pas, la police va bientôt venir vous sauver. Probablement. Juste, s'il vous plaît, ne bougez pas." Le haut-parleur émet un clic et tout le monde se fige de terreur. Certaines des personnes sur les plaques de pression commencent à hurler.»

Demandez aux CP ce qu'ils veulent faire. L'un d'eux se tient-il sur un piège?

En fin de compte, la prime a-t-elle réellement placé des explosifs sous la banque, ou n'est-ce qu'une ruse?

Les personnages trouvent un unique indice, qui les oriente vers la villa du maire! En revanche, ils n'ont peut-être pas découvert le secret de la prime...

LET'S JAM

Lisez ou paraphrasez ce qui suit: «La villa du maire est vaste et bien gardée. Vous savez que votre prime s'y trouve: vous devez juste comprendre pourquoi. Les gardes de la demeure sont inhabituels: vous savez reconnaître un bandit quand vous en voyez un. Y pénétrer ne sera pas une promenade de santé.»

Préparez-vous à la confrontation finale. Le trésor caché peut être tout ce que vous jugez adapté, de preuves des crimes du maire au fils enlevé de la prime.

Si les CP n'ont pas encore découvert le secret de la prime, ouvrez une H-4 d'objectif pour leur permettre d'y parvenir à l'aide d'un objectif adapté.

BLUES

Secret: la prime lutte contre le capitalisme, mais ses raisons restent inconnues.

OK

L'heure est à l'enquête

Lisez ou paraphrasez ce qui suit: «Il y a une grosse prime à toucher, dans cette ville: un pyromane doté d'explosifs ne cesse de faire sauter de grands bâtiments. La dernière déflagration a eu lieu sur les quais, où vous vous trouvez en ce moment, dans l'espoir de dénicher une piste fraîche. Il y a encore des gens coincés sous les décombres, et la police tente de fouiller la scène du crime. Ni les secours ni les forces de l'ordre n'apprécieront votre ingérence.»

D'une façon ou d'une autre, les personnages obtiennent un indice de valeur que la prime a perdu et qui les conduit à la banque. Si les choses tournent mal, ils seront tenus responsables de l'explosion.

3, 2, 1...

Lisez ou paraphrasez ce qui suit: «Vous approchez de la banque et tout semble parfaitement normal, jusqu'à ce que vous entriez dans le bâtiment. Soudain, toutes les lumières passent au rouge et le sol sous les pieds de plusieurs clients émet un clic avant de s'affaisser quelque peu. "Désolé pour le dérangement", annonce une voix dans le haut-parleur. "J'ai placé des pièges explosifs à certains endroits du bâtiment, et l'on dirait bien que quelqu'un a marché dessus. S'il vous plaît, ne bougez pas, la police va bientôt venir vous sauver. Probablement. Juste, s'il vous plaît, ne bougez pas." Le haut-parleur émet un clic et tout le monde se fige de terreur. Certaines des personnes sur les plaques de pression commencent à crier.»

Demandez aux CP ce qu'ils veulent faire. L'un d'eux se tient-il sur un piège?

En fin de compte, la prime a-t-elle réellement placé des explosifs sous la banque, ou n'est-ce qu'une ruse?

Les personnages trouvent un unique indice, qui les oriente vers la tour Szornov! En revanche, ils n'ont peut-être pas découvert le secret de la prime...

LET'S JAM

Lisez ou paraphrasez ce qui suit: «La tour Szornov est le plus haut bâtiment de la ville, symbole de la richesse et de l'influence des grandes compagnies qui dirigent en réalité l'endroit. La vue, sur le toit, est stupéfiante, mais ce n'est pas ce qui attire votre attention. Votre prime se tient devant vous, en train de fumer une cigarette. "Bienvenue. Je vous dirais bien de fuir, mais j'ai peur qu'il soit trop tard pour ça..."»

Le compte à rebours tourne et c'est aux personnages de trouver le moyen d'empêcher l'explosion. Ils peuvent convaincre la prime de cesser cette folie, ils peuvent la tuer et arracher le détonateur de ses doigts froids ou... eh bien, ils doivent faire ce qu'ils estiment juste.

Si les CP n'ont pas encore découvert le secret de la prime, ouvrez une H-4 d'objectif pour leur permettre d'y parvenir à l'aide d'un objectif adapté.

LE CHASSEUR DE PRIMES

Vous jouez l'un des personnages principaux du récit, comme tous les autres joueurs à l'exception de Big Shot. Vous devez expliquer à vos camarades ce que fait votre personnage, en entreprenant un test si la situation tourne au danger. Mettez-leur-en plein la vue!

1. CHOISISSEZ L'APPROCHE

ROCK: faites face au danger

DANCE: mettez-vous sous le feu des projecteurs

BLUES: connaissez-vous, comprenez autrui

TANGO: faites-leur faire ce que vous voulez

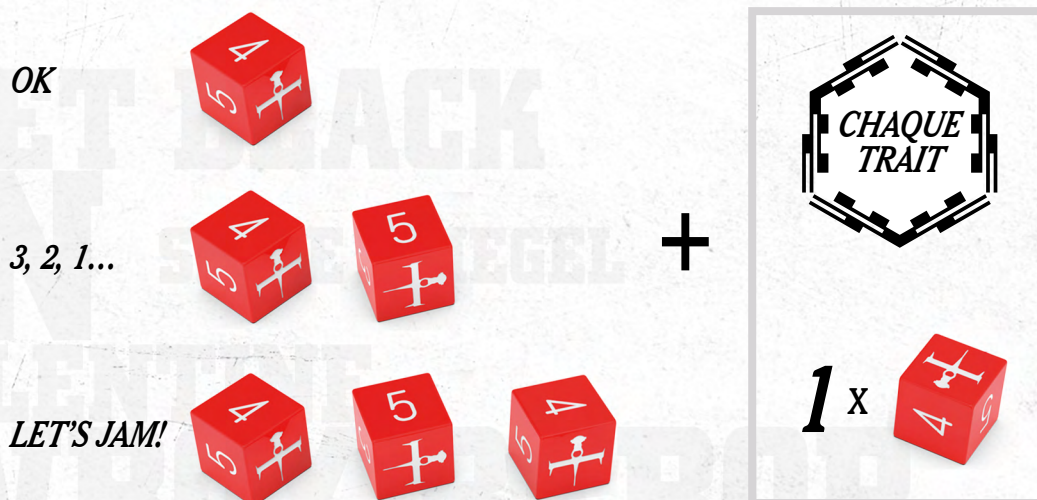
JAZZ: comprenez le rythme et suivez-le

2. DÉCRIVEZ L'ACTION

Veillez à utiliser des traits associés à l'approche que vous utilisez.

3. PRENEZ QUELQUES DÉS

Autant de dés que le numéro du mouvement en cours, et un par trait que vous utilisez. Vous pouvez n'avoir aucun trait dans l'approche choisie.



Vous montrez vos blessures? Vous faites votre test avec désavantage et, après l'issue du test, effacez jusqu'à deux dommages.

Vous montrez votre passé? Cochez une cartouche et prenez deux dés supplémentaires. N'OUBLIEZ PAS: si vous cochez toutes vos cartouches, la session va mal tourner pour votre personnage et pour ses camarades (mais les résultats pourraient vous surprendre).

4. LANCEZ LES DÉS ET COMPTEZ

- Le total égale ou dépasse la difficulté du mouvement? Vous faites un carton!
- Vous avez au moins deux 6? Vous faites un carton!
- Il y a des 1? Obtenez 1 fausse note pour chacun.

Il en manque?
Vous pouvez forcer!
Obtenez 1 carton et
2 fausses notes.

5. DÉPENSEZ LES CARTONS ET CORRIGER LES FAUSSES NOTES

S'il n'y a aucune fausse note, ajoutez-en une. Vous pouvez corriger un maximum de deux fausses notes. Pour cela, vous pouvez choisir une fois chaque option suivante:

- endommager un trait;
- cocher une cartouche.
- Donnez les fausses notes restantes à Big Shot.

Cette étape est un échange
entre Big Shot et le CP, basé
sur l'état actuel du récit.

Dépensez chaque carton pour:

- réduire de 1 la difficulté;
- avancer un cadran et en remplir 1 segment.

6. DITES À TOUT LE MONDE CE QUI S'EST PASSÉ

... et préparez la scène pour le Chasseur de Primes suivant!

GROOVE & RYTHME!

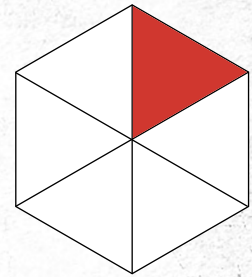
Le groove mentionné sur votre fiche de personnage vous permet de changer certaines de ces règles. N'oubliez pas de l'utiliser!

Une fois par session, vous pouvez dépenser un point de rythme dont vous disposez afin d'obtenir un carton automatique. Chaque mouvement vous autorise à utiliser votre rythme d'une autre façon. Vérifiez vos options!

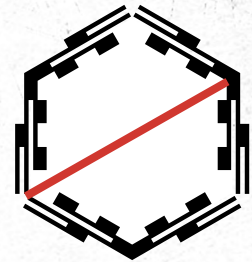
ON PARIE?

Si vous n'aimez pas le résultat, ignorez-le! Vous pouvez miser: mettez une mise sur l'un de vos traits et réitérez votre lancer, mais en ajoutant un dé au groupement.

Si vous ne faites pas les deux cartons, le trait mis en jeu subit des dommages sévères. Il est impossible de les éliminer au cours d'une session. Vous devez utiliser ce résultat, qu'il soit meilleur ou pire que le précédent.



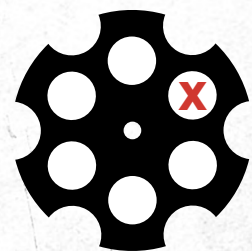
**AVANCER
UN CADRAN**



**ENDOMMAGER
UN TRAIT**



**DOMMAGES
SÉVÈRES**



**COCHER
UNE CARTOUCHE**



GLOSSAIRE

3,2,1...: deuxième *mouvement*; voir **Typologie des mouvements**.

AIDER (RIFF DE CP À PARTIR DU MOUVEMENT 3,2,1...): dépenser 1point de rythme pour conférer un avantage au test d'un autre CP.

APPROCHES: les cinq différentes manières de s'atteler à une tâche pour un test:

- **Rock:** vous agissez avec sang-froid sous la pression.
- **Dance:** vous agissez avec exubérance dans un flot d'énergie.
- **Blues:** vous comprenez les émotions en vous montrant spirituel.
- **Tango:** vous incitez autrui à faire ce que vous désirez en vous montrant charmant.
- **Jazz:** vous savez quoi faire, et comment vous y prendre, en analysant en profondeur.

AVANTAGE: ajoute un dé au groupement et retire l'un des dés au résultat le plus faible avant d'additionner les résultats.

BIG SHOT: joueur qui n'interprète pas un Chasseur de Primes et tient plutôt le rôle du cadre, de l'environnement et de tout personnage secondaire

BLUES: voir *Approches*.

CADRAN: chaque mouvement dispose d'un cadran d'objectif et d'un cadran de menace, tout comme tous les objectifs secondaires. Pour que les personnages réussissent, les CP doivent remplir au moins un cadran d'objectif. Un cadran peut être divisée en quatre, six ou huit segments. Dépenser un carton ou une fausse note permet de colorer l'un de ces segments. Quand tous les segments sont remplis, l'événement se produit.

CARTON: au cours d'un test, un CP fait un carton:

- si la somme des résultats des dés est supérieure ou égale à la difficulté du mouvement, ou;
- s'il obtient au moins deux 6.

Maximum de deux cartons par lancer de dés. Les CP peuvent dépenser un carton pour: avancer un cadran; réduire de 1 la difficulté du mouvement en cours. Si le CP n'est pas satisfait du résultat, des riffs s'offrent à lui: voir **Forcer, Solo!** et **Miser**.

CARTOUCHE: voir *Souvenir & cartouches*.

CHASSEUR DE PRIMES (CP): joueur qui interprète un personnage principal.

COCHER UNE CARTOUCHE (RIFF DE CP): voir *Souvenir & cartouches*.

D6: un dé à six faces; neuf suffisent pour jouer.

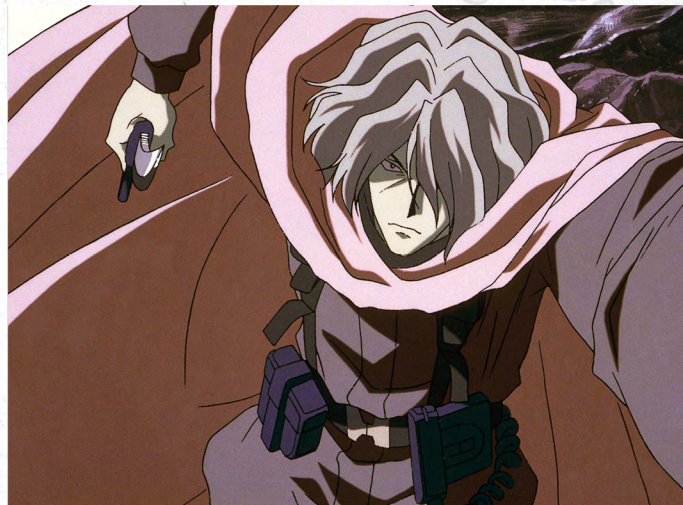
DANCE: voir *Approches*.

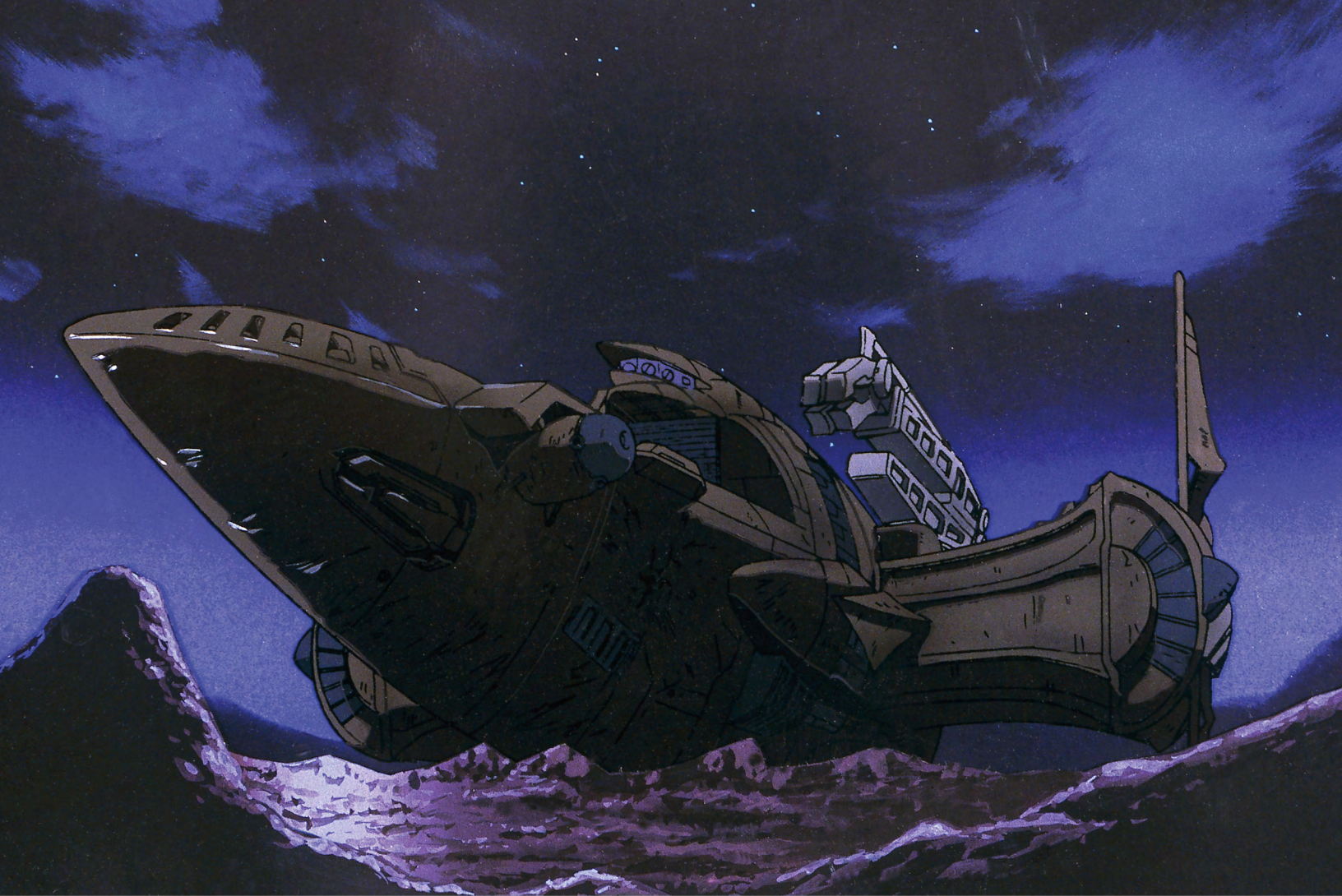
DÉSAVANTAGE: ajoute un dé au groupement et retire l'un des dés au résultat le plus élevé avant d'additionner les résultats. Un CP peut choisir de subir le désavantage d'un test en montrant ses blessures.

DIFFICULTÉ: représente la dangerosité du mouvement en cours. Voir *Typologie des mouvements* pour la difficulté de base de chaque mouvement. Big Shot peut altérer cette difficulté (voir **Fausse note**), tout comme les CP (voir **Carton**).

DOMMAGES SÉVÈRES: croix qui marque l'un des traits de la fiche de personnage lorsque miser ce trait ne permet pas d'obtenir deux cartons. Les dommages sévères ne disparaissent pas avant la fin de la session...

FAUSSE NOTE: résulte d'un test; Big Shot reçoit une fausse note par 1 obtenu. S'il n'y en a pas, le CP en ajoute une: tout test génère au moins une fausse note. Big Shot peut ensuite dépenser chaque fausse note pour augmenter de 1 la difficulté du mouvement en cours, avancer un cadran ou engranger un risque.





FICHE DE PERSONNAGE: carte d'identité du Chasseur de Primes, qui décrit le personnage et ses règles propres dans la fiction ludique.

FORCER (RIFF DE CP): juste après avoir lancé les dés, un CP qui n'a pas fait son maximum de deux cartons peut choisir d'ajouter deux fausses notes au résultat pour obtenir un carton. Son personnage peut accomplir de grandes choses si le CP est prêt à y mettre le prix.

GENRE: au début de chaque session, un CP qui obtient un 6 pour déterminer son rythme doit choisir le genre. Si aucun CP n'obtient un 6, le choix revient à Big Shot. Le genre correspond à l'une des cinq approches. Tous les groupements de dés des tests effectués avec cette approche bénéficient d'un dé supplémentaire.

GROOVE: capacité spéciale d'un personnage ou d'une prime. Chaque groove altère les règles d'une façon particulière.

GROUPEMENT DE DÉS: groupe de dés à six faces qu'un CP doit assembler pour effectuer un test. Ce groupement contient un nombre de d6 égal au numéro du mouvement en cours (un, deux ou trois), plus un d6 supplémentaire par trait issu de l'approche qu'utilise le CP et impliqué dans la description de l'action. Il est possible d'ajouter deux dés en cochant une cartouche, d'activer un groove de personnage ou, après le lancer de dés, de miser pour relancer avec un dé supplémentaire (mais consultez **Miser**).

IMPROVISER (RIFF DE CP À PARTIR DU MOUVEMENT 3,2,1...): dépenser 1point de rythme et choisir une approche. Le CP peut utiliser les traits de cette approche pour un unique test en lien avec une autre approche!

JAM! (RIFF DE CP, UNIQUEMENT DANS LE MOUVEMENT LET'S JAM!): fonctionne comme aider, mais le CP confère aussi l'utilisation de son groove au test de son camarade, en plus du groove de ce dernier.

JAZZ: voir *Approches*.

LET'SJAM!: troisième mouvement; voir *Typologie des mouvements*.

LIGNES ET VOILES: sujets précis à ne pas mentionner (lignes) ou à obscurcir (voiles) dans le récit, définis par tous les joueurs avant le début du jeu.

MISER (RIFF DE CP): placer une mise sur l'un des traits de son personnage pour ignorer les résultats d'un test et relancer le groupement en y ajoutant un dé supplémentaire. Si le CP ne fait pas les deux cartons (en surpassant la difficulté et en obtenant deux6), le trait sur lequel il a misé subit des dommages sévères. Le second résultat est utilisé quoi qu'il arrive.

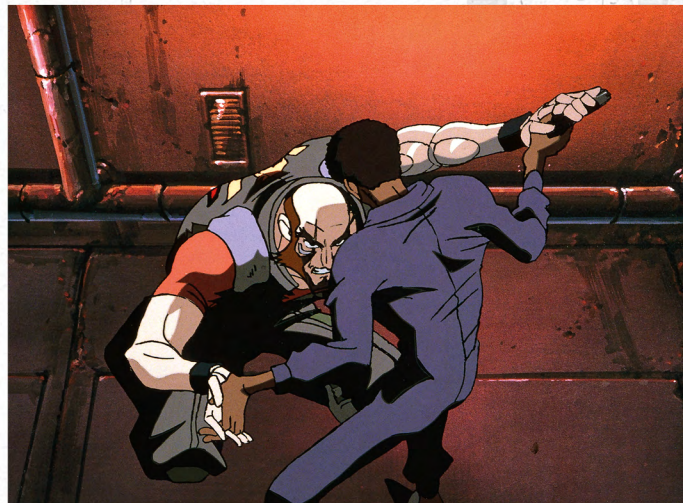
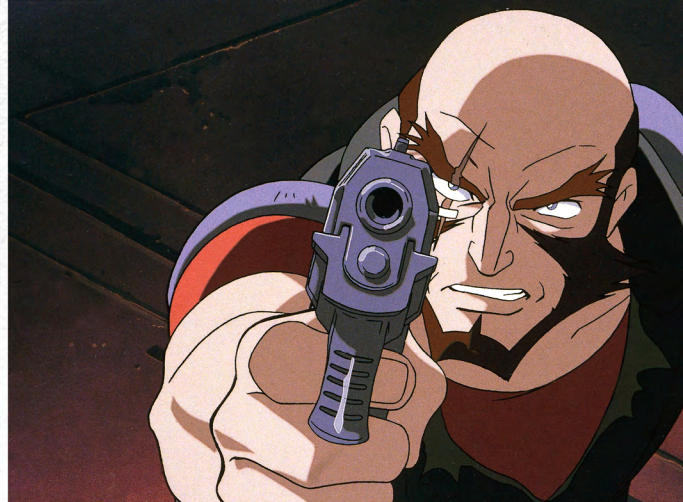
MONTRER SES BLESSURES (RIFF DE CP): décrire comment les dommages subis par le personnage lui compliquent la vie, effectuer un test avec désavantage, puis, à l'issue du test, effacer les dommages d'un trait ou deux sur la fiche du personnage concerné.

MOUVEMENT: représente le développement du récit. Les CP doivent remplir le cadran d'objectif du mouvement pour réussir celui-ci et échouent si Big Shot remplit le cadran opposée (en général un cadran de menace). Chaque mouvement est associé à une difficulté (voir *Typologie des mouvements*). Big Shot peut dépenser des fausses notes pour augmenter la difficulté d'un mouvement, et les CP peuvent dépenser des cartons pour la diminuer.

OK: premier mouvement. Voir *Typologie des mouvements*.

PERSONNAGE: l'un des protagonistes de l'histoire, interprété par un CP.

PRIME: chaque histoire concerne une prime. Les CP et leurs personnages poursuivent la prime, et la prime révélera quelque chose sur elle ou sur l'univers durant le récit. Chaque prime dispose d'un *groove*.





RISQUE: ressource que Big Shot peut engranger et dépenser. Big Shot dépense un risque pour ajouter une fausse note à un test. Il peut aussi consommer une fausse note pour engranger un risque à utiliser plus tard. Le risque non dépensé au cours de la session est perdu.

RYTHME: chaque CP commence une session avec 1d6 points de rythme. Il peut en obtenir un de plus en offrant un risque à Big Shot, et ce jusqu'à disposer de six points de rythme au maximum. Le rythme non dépensé en fin de session est perdu.

Dépenser du rythme permet de:

- jouer un solo (une fois par session);
- aider (à partir du mouvement 3,2,1...);
- improviser (à partir du mouvement 3,2,1...);
- lancer une jam (uniquement durant le mouvement *Let's Jam!*).

ROCK: voir *Approches*.

SESSION: épisode de votre récit collaboratif, divisé en trois mouvements différents (voir *Typologie des mouvements*), et qui se termine par un final intitulé «See You Space Cowboy...»

SOLO! (RIFF DE CP): dépenser 1point de rythme pour faire un carton qui implique une action spectaculaire liée au groove du CP; limité à une fois par session.

SOUVENIRS & CARTOUCHES (RIFF DE CP): trait spécial lié à un cadran à six segments de la fiche de personnage, représenté par les cartouches dans le barillet d'un revolver. Un CP peut cocher une cartouche pour ajouter 2d6 à l'un de ses groupements de dés, après avoir décrit comment le bagage émotionnel et le souvenir vivace de son personnage sont impliqués dans le récit et le test qu'il entreprend. Un CP peut aussi cocher une cartouche pour corriger une fausse note d'un test. Les CP doivent se préparer: quand toutes les cartouches sont cochées et le barillet vide, leur passé les rattrape. La prochaine session concernera le passé du personnage (ce qui sera détaillé dans le livre de base).

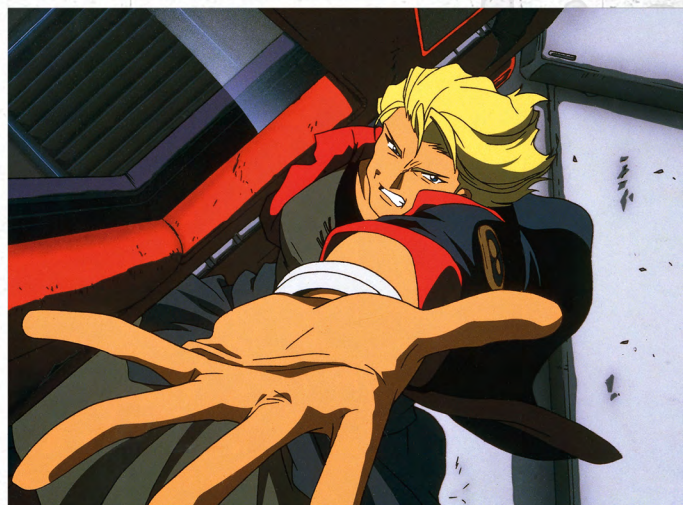
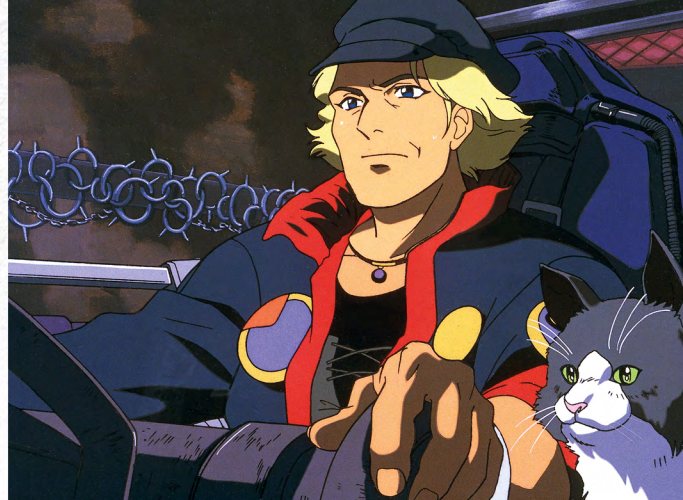
TANGO: voir **Approches**.

TEST: moment du jeu où un personnage fait face à un danger. Pour effectuer le test, le CP choisit une approche et décrit ce qui se passe, puis rassemble son groupement de dés, le lance, et compte les cartons et les fausses notes obtenus.

TRAIT: objet, compétence ou caractéristique unique que possède le personnage d'un CP. Chaque trait figure dans l'un des hexagones de la fiche de personnage; chaque hexagone est associé à l'une des cinq approches. Big Shot peut créer un trait pour la session, en guise de récompense pour les CP qui parviennent à réussir un mouvement. Ce trait peut être utilisé par tous les CP et ne peut pas être endommagé. Endommager un trait (riff de CP): un CP peut endommager un trait pour supprimer une fausse note d'un test, ce qui se fait en rayant ce trait. Un trait qui a subi des dommages ne peut pas servir lors d'un test. Le CP peut réparer des dommages en montrant ses blessures.

TYPOLOGIE DES MOUVEMENTS:

- **OK:** où Big Shot installe la première scène. La difficulté commence à 5 et les groupements de dés à 1d6.
- **3,2,1...:** les personnages se trouvent de plus en plus impliqués dans le récit, découvrent le cœur du problème et comprennent les dangers qui y sont associés. La difficulté commence à 10 et les groupements de dés à 2d6.
- **Let's jam!:** c'est l'heure de la confrontation finale. La difficulté commence à 15 et les groupements de dés à 3d6.





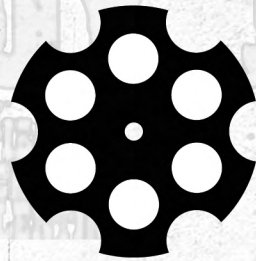
FICHES DE PERSONNAGE

Vous trouverez ici une fiche de personnage vierge pour créer votre propre chasseur de primes, ainsi que les fiches de cinq personnages prêts à l'emploi que nous avons conçus pour vous!

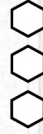
NOM:

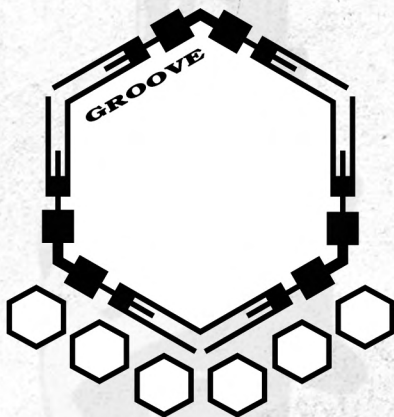
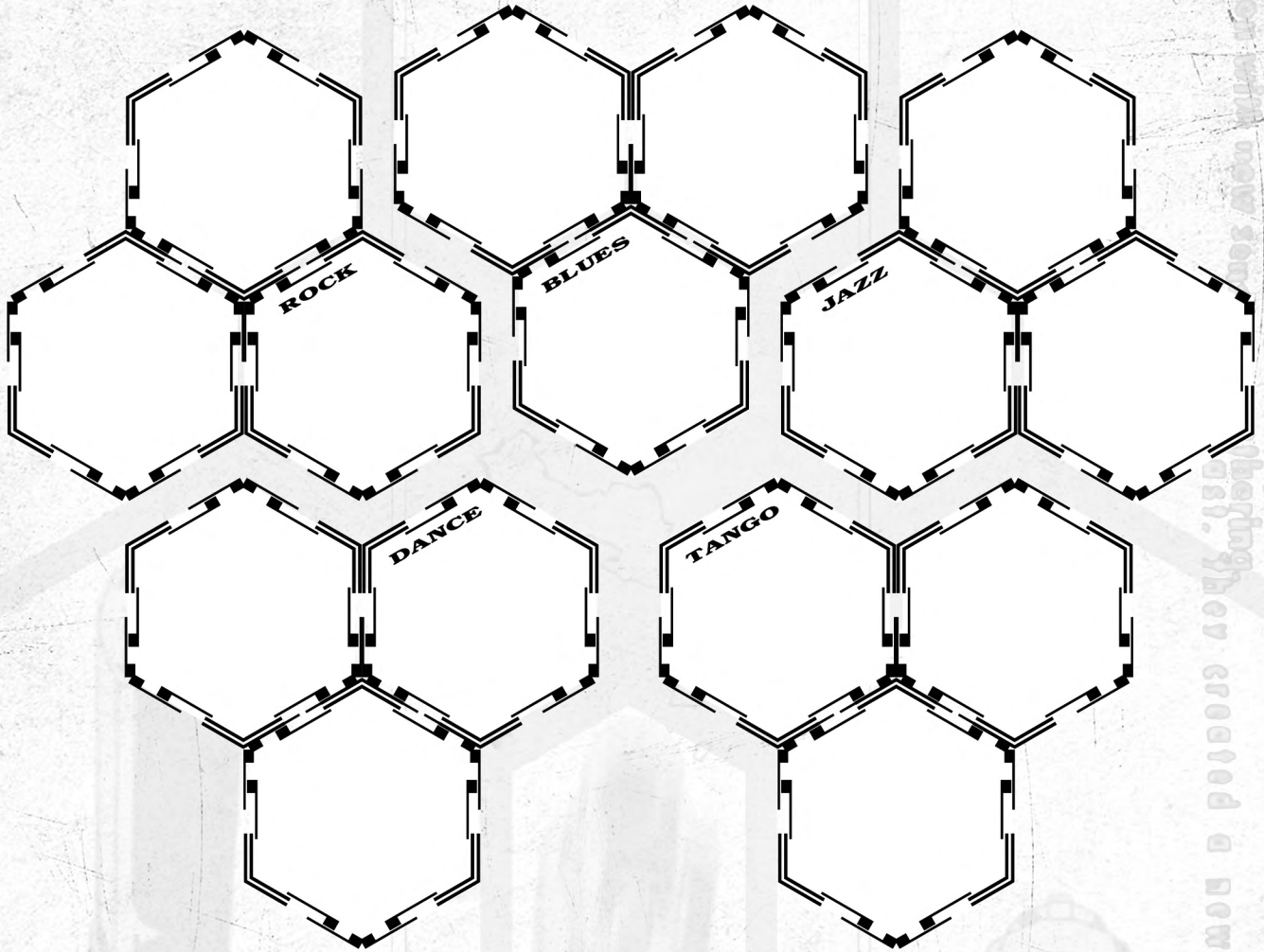
SOUVENIR:

CONCEPT:



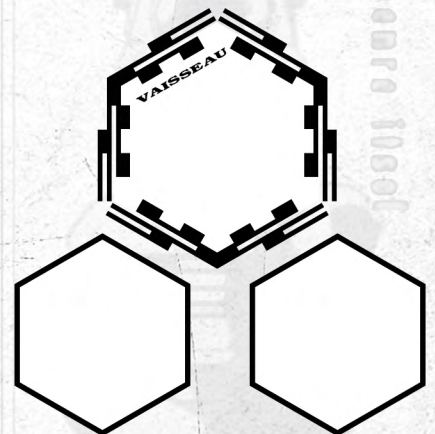
FARDEAU





RYTHME

**カウボーイ
COWBOY BEBOP
シブキ
LE JEU DE RÔLE**



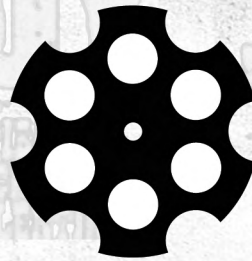
NOM:

SOUVENIR:

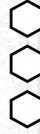
«J'étais flic.»

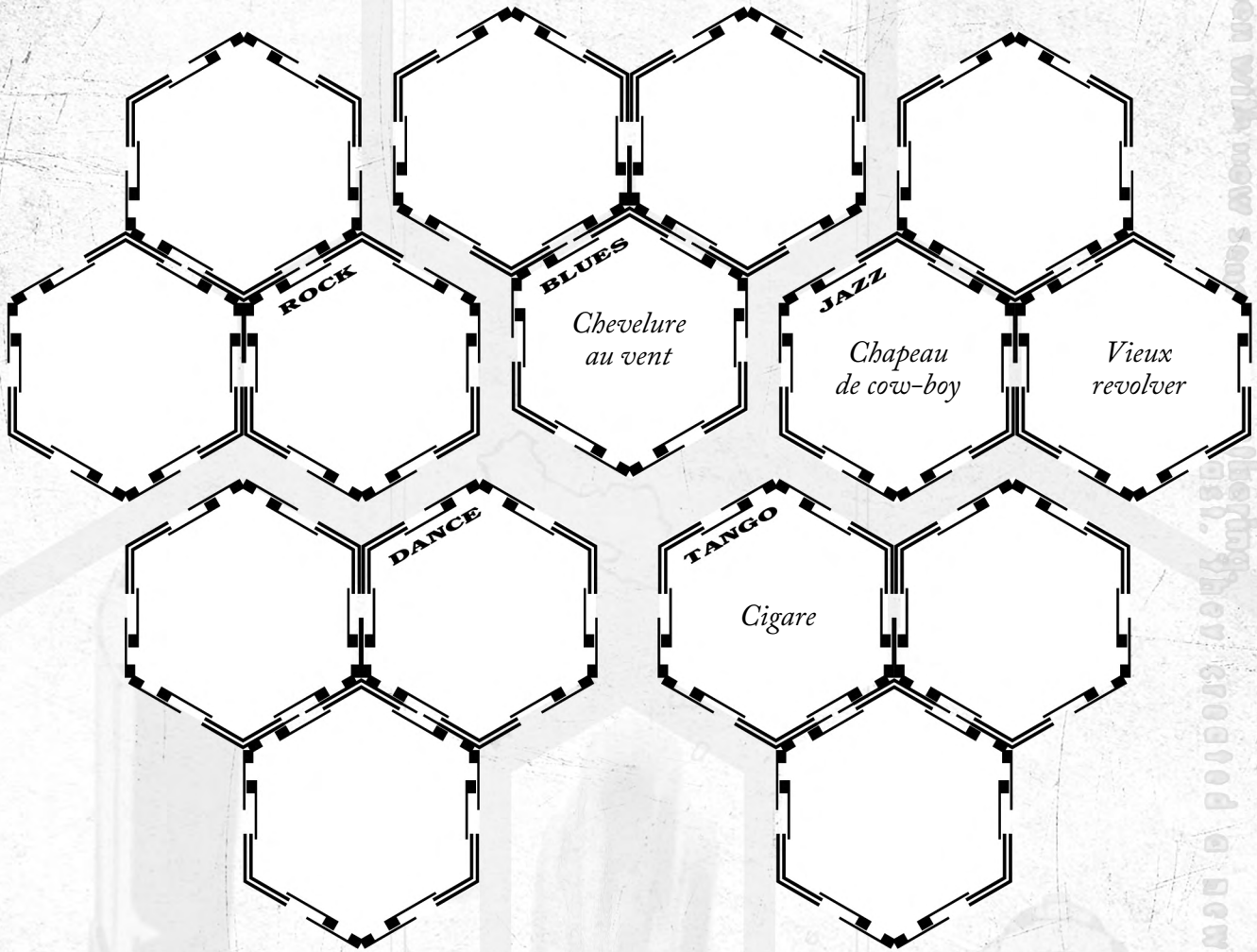
CONCEPT:

Pistolero vétéran



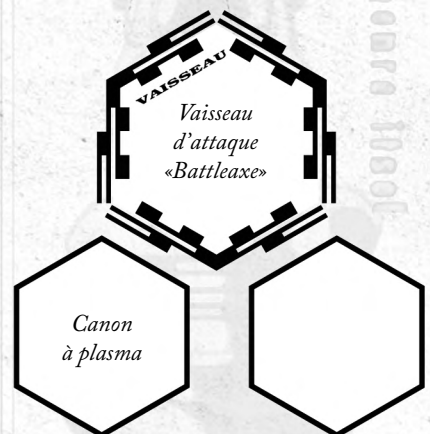
FARDEAU





RYTHME

**カウボーイ
COWBOY BEBOP
レジェンド
LE JEU DE RÔLE**



Canon à plasma

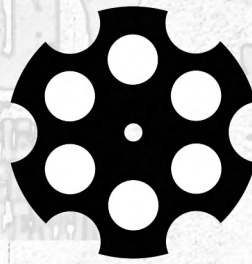
NOM:

SOUVENIR:

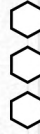
«Ma famille n'est plus avec moi»

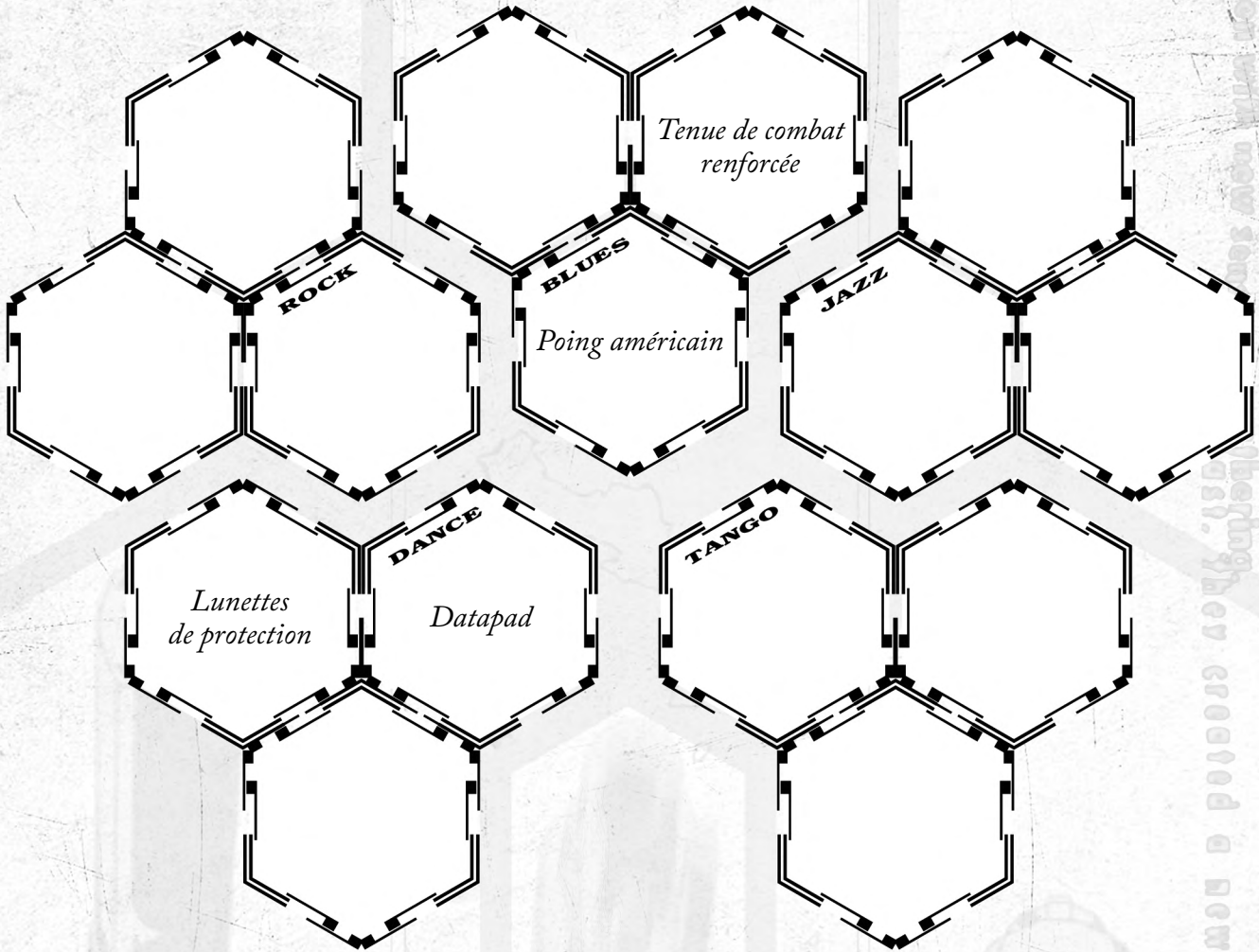
CONCEPT:

l'Ancien



FARDEAU





GROOVE

Détermination inébranlable: lors d'un test avec désavantage, les traits endommagés de toute approche peuvent servir à ajouter des dés au groupement

RYTHME

カウボーイ
COWBOY BEBOP
レジェンダリー
LE JEU DE RÔLE

VAISSEAU

Porte-conteneurs «Oldie»

Conteneur personnalisé spacieux

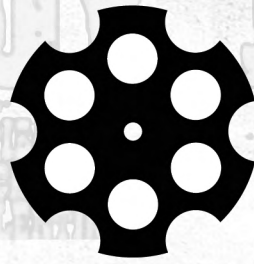
NOM:

SOUVENIR:

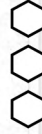
«Mon ancien clan me cherche.»

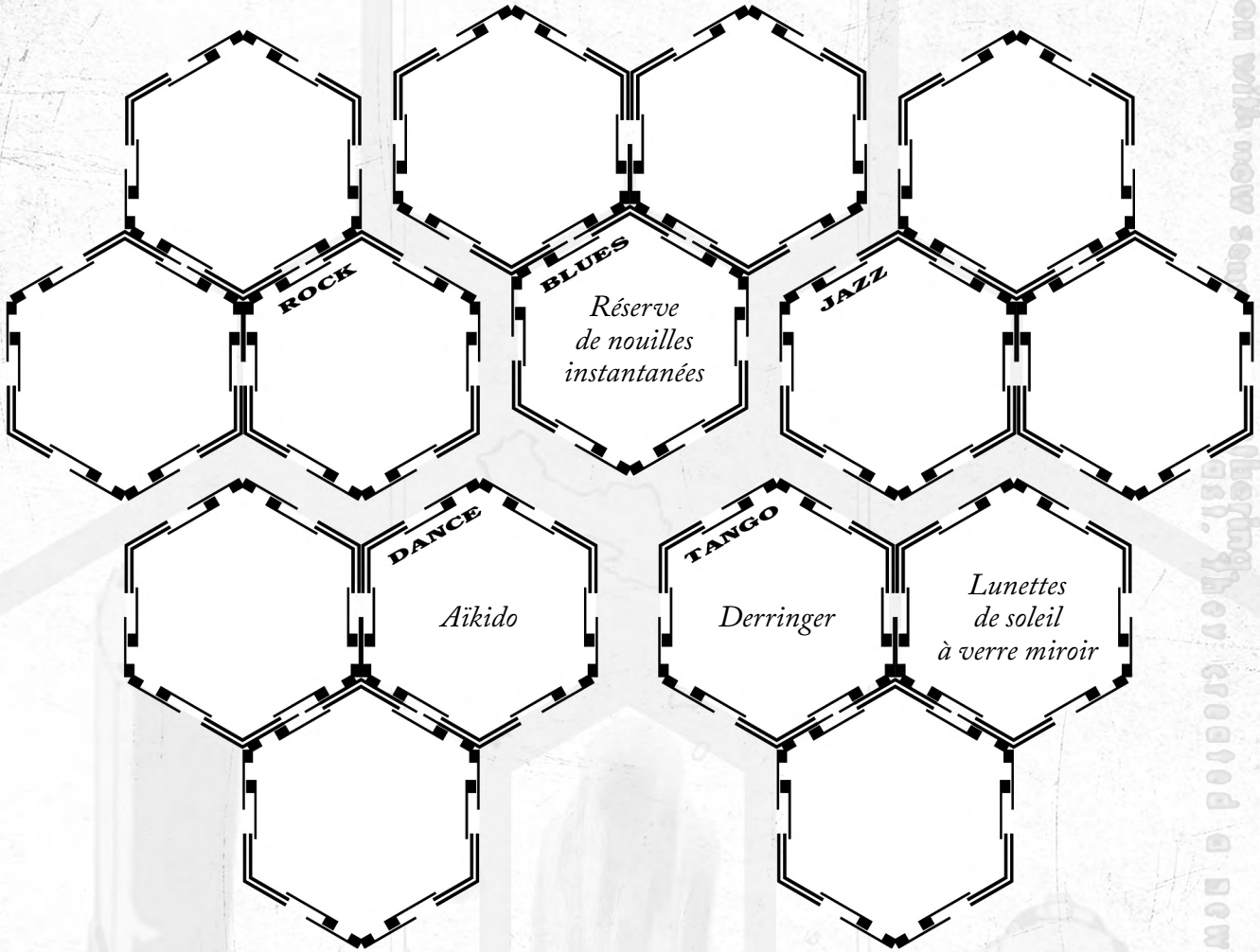
CONCEPT:

Ancien truand



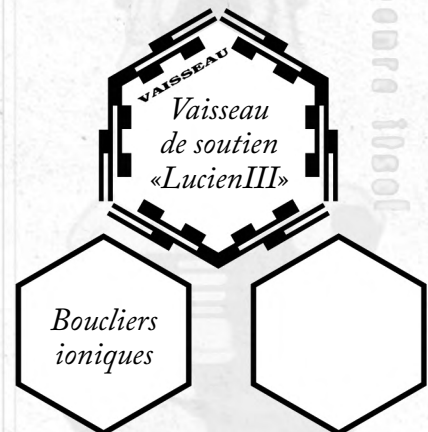
FARDEAU





RYTHME

**カウボーイ
COWBOY BEBOP
レジェンズ
LE JEU DE RÔLE**



Boucliers ioniques

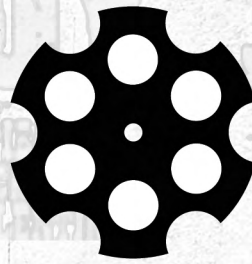
NOM:

SOUVENIR:

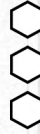
«J'ai oublié mon passé.»

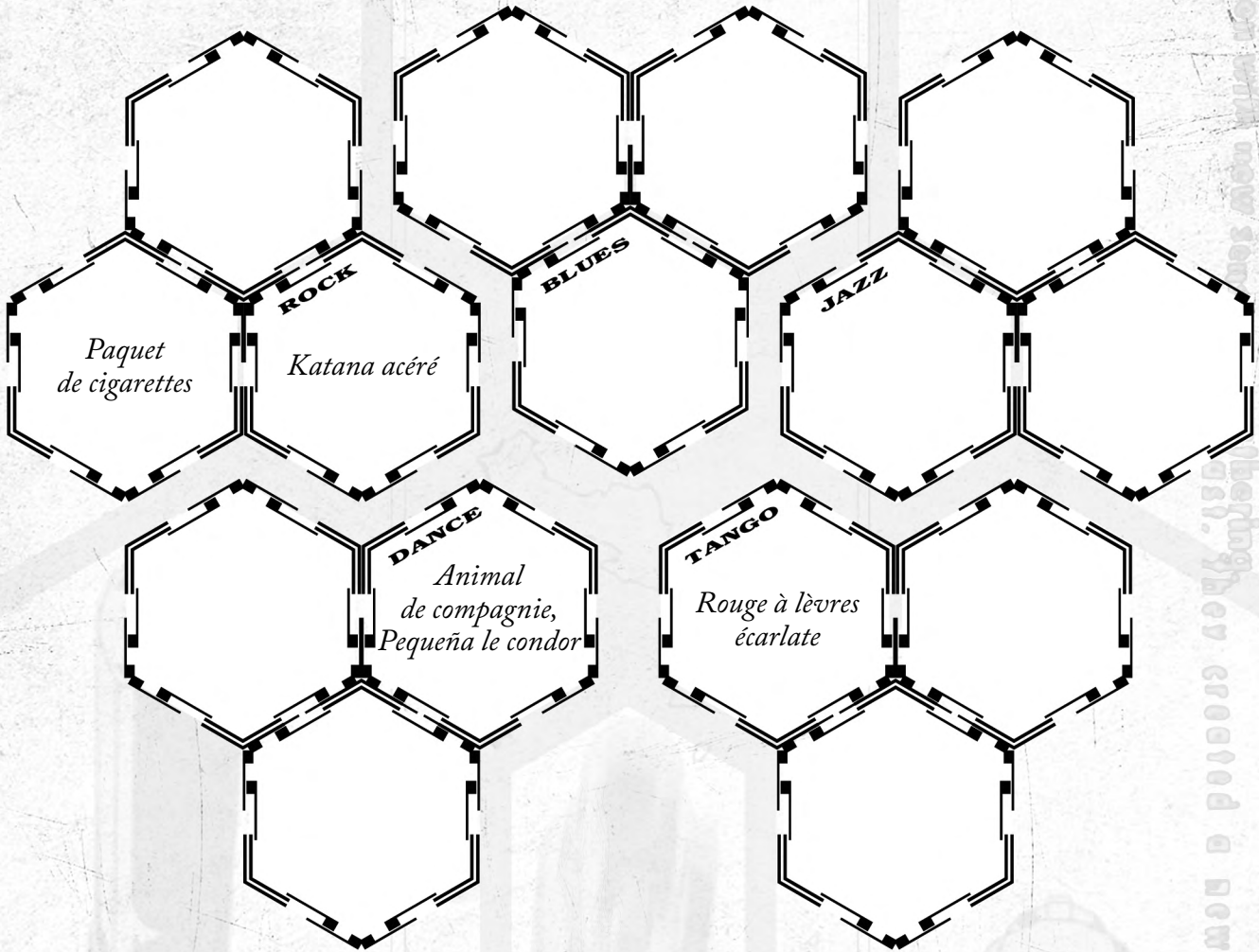
CONCEPT:

samouraï de l'espace



FARDEAU

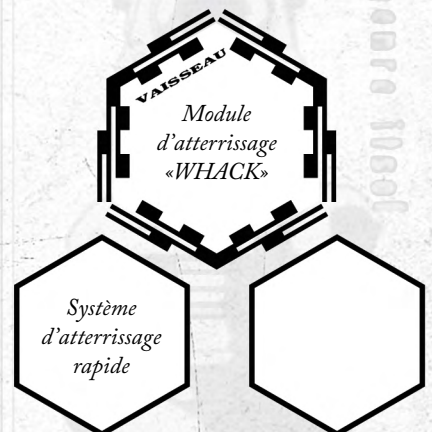




*Imaginatif et original:
peut déclencher une fausse
note pour transformer un
résultat de 2, 3, 4
ou 5 en 6*

RYTHME

**カウボーイ
COWBOY BEBOP
レジェンド
LE JEU DE RÔLE**



*Système
d'atterrissage
rapide*

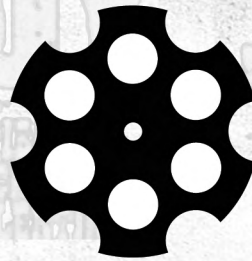
NOM:

SOUVENIR:

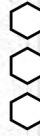
«Je me suis échappé d'un laboratoire.»

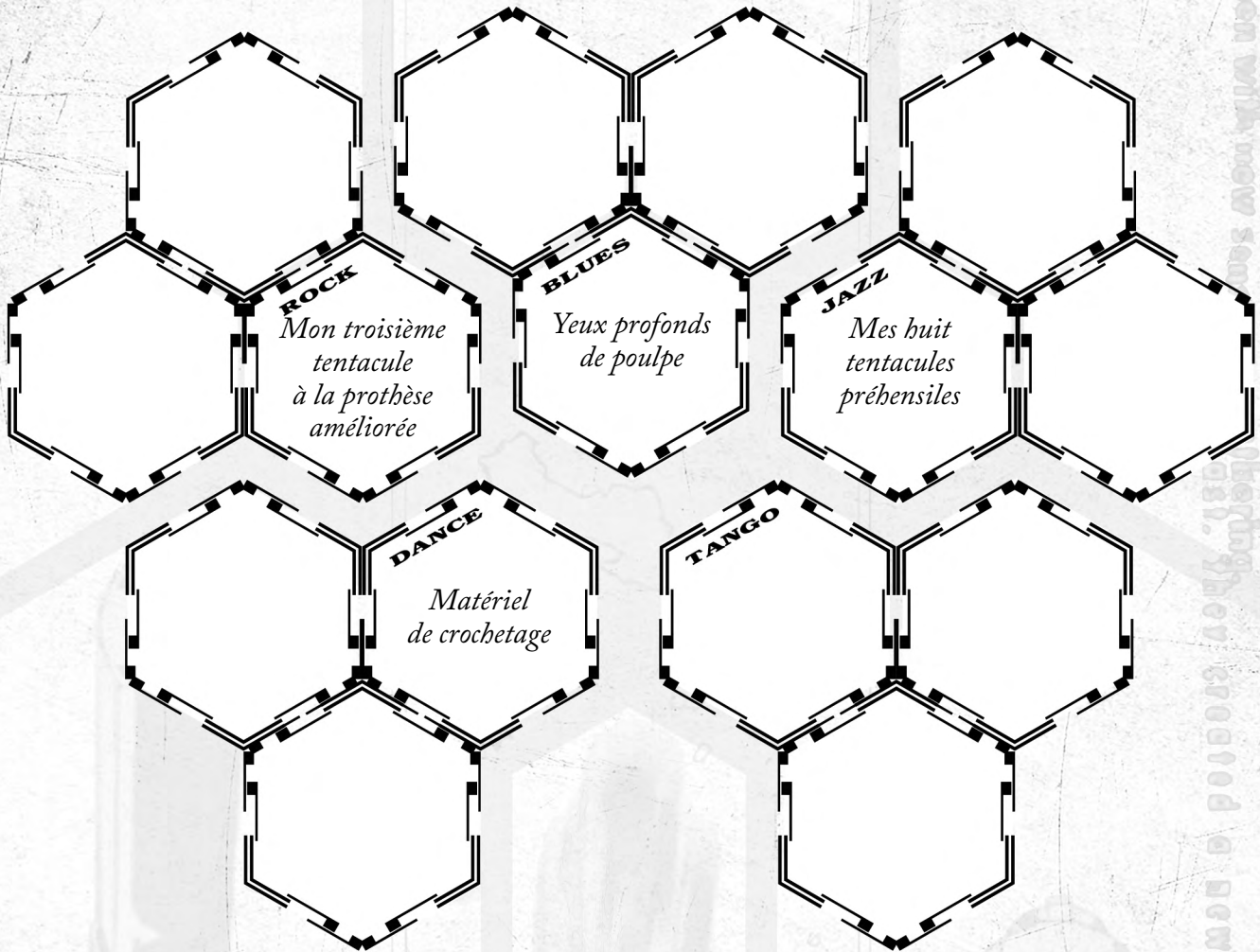
CONCEPT:

poulpe amélioré



FARDEAU





ROCK

Mon troisième tentacule à la prothèse améliorée

BLUES

Yeux profonds de poulpe

JAZZ

Mes huit tentacules préhensiles

DANCE

Matériel de crochetage

TANGO



GROOVE

Contre toute attente: lors d'un test avec désavantage, chaque paire de dés avec le même résultat = un carton (sans limite de 2cartons)

RYTHME

**カウボーイ
COWBOY BEBOP
レジェンダリー
LE JEU DE RÔLE**



VAISSEAU

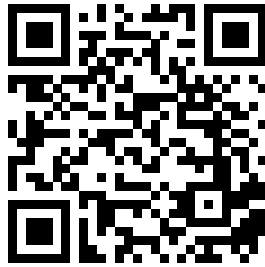
Ma vieille combinaison spatiale personnalisée



Roquettes corporelles



カウボーイ COWBOY BEBOP ビバップ LE JEU DE RÔLE



**SOUSCRIVEZ À LA NEWSLETTER
POUR ÊTRE INFORMÉ DES NOUVEAUTÉS!**

SEE YOU SPACE COWBOY...



COWBOY BEBOP LE JEU DE RÔLE – KIT DE DÉMARRAGE

© SUNRISE. Ce produit est sous licence de SUNRISE, INC. pour Don't Panic Games.



カウボーイ
COWBOY BEBOP
ビバップ
LE JEU DE RÔLE



ISBN 979-12-80109-3

