

BASTONS DE RUE 2

Battez-les haut !

Bastons de rue 2 est un jeu de rôles.

Si vous n'y entravez qu'dalle, caltez vite fait, j'suis pas là pour affranchir les branques.

Création de personnage

Outre son **blase**, un personnage est défini par les caractéristiques suivantes :

Castagne, Gamberge, et Burlingue, dont la somme ne peut pas excéder 15 à la création de personnage.

En tant que dabe de la bigorne, le personnage débute en outre avec une **Vacherie** à choisir parmi les suivantes :

Cave : Le personnage peut faire un jet de Gamberge au lieu d'un jet de Castagne. Il ne peut se protéger, mais pas infliger de dégâts à moins d'avoir une pétoire en pogne.

Cador : Une fois par bigorne, le personnage peut ajouter faire un jet de Gamberge contre son adversaire pour le jauger. Chaque succès lui permet de relancer un dé Castagne au cours du combat.

Costaud : Le personnage considère tous les 1 de son jet de Castagne comme des 2.

Emplâtrer : Le personnage peut réserver 1d6 de son total de Castagne au moment du jet de Castagne et peut l'insérer ensuite à la position de son choix (qui ne peut être ni la première, ni la dernière), décalant ainsi tous les coups suivants. La position d'insertion est choisie avant le lancer du dé.

Esquive : Le personnage a la possibilité d'esquiver automatiquement un coup. Le joueur

doit pour cela noter la position du coup qui sera esquivé avant que l'adversaire n'effectue son jet de Castagne, et la révéler ensuite – le personnage ne pourra en revanche pas infliger de coup en riposte à cette position.

Feinte : Le personnage peut inverser les positions de deux d6 adjacents après avoir effectué son jet de Castagne et vu celui de son adversaire.

L'important est de se relever : Une fois par Combat, le personnage peut renoncer à toutes ses attaques. Son jet de Castagne n'est comparé qu'aux fins de déterminer s'il prend des coups. En échange de cette renonciation, chaque résultat de 5 ou 6 de son jet de Castagne lui fait regagner immédiatement 1 point de Burlingue.

Mataveur : À la fin de chaque Suif, le personnage peut doubler les pertes de Burlingue dues à ses armes.

Taquet au foie : Le personnage peut ajouter 2 points au résultat de l'un de ses d6. Il doit annoncer la position de son coup avant de faire son jet de Castagne.

Vif : La position de départ du jet de Castagne du personnage est la position 0 et non 1.

Système

Le système utilise des brouettes de d6, et de préférence de couleur différente selon les personnages-joueurs, pour qu'tout l'monde soit affranchi.

Toute action requiert un jet d'un nombre de d6 égal à la caractéristique utilisée, à savoir Castagne pour les actions physiques, Gamberge pour les actions mentales, et Burlingue pour la ténacité et l'aura virile du personnage :

Chaque dé dont le résultat est égal à 5 ou plus est un succès.

Difficultés

Facile = 1 succès
Moyen = 2 succès
Difficile = 3 succès
Improbable = 4 succès

Avoiner & écopper

La bigorne, c'est le nerf du jeu. Un échange de coups, appelé **Suif**, se déroule normalement (sauf Vacherie) en trois phases :

1. **Castagne** : chaque combattant jette autant de d6 qu'il a de points dans son score de Castagne.

2. **Chicane** : les dés jetés par un joueur sont lus par celui-ci de gauche à droite, le premier dé lu étant considéré comme ayant la position 1, le deuxième dé la position 2, etc.

3. **Peignée** : on compare les résultats du jet de Castagne, position par position (en miroir pour simplifier). Chaque dé représente le talent du personnage à la fois à attaquer et se défendre. A chaque position, celui dont le dé a le plus haut résultat l'emporte sur son adversaire et fait donc perdre un point de Burlingue à ce dernier. Les dégâts des armes sont ensuite ajoutés au total de points perdus par l'avversaire.

Si les combattants sont encore debout à la fin du Suif et qu'ils souhaitent encore se bigorner, on repart à la phase 1.

Quand le score de Burlingue d'un personnage tombe à 0, il vape mais ne clabote pas.

Récupération

À la fin de chaque bigorne, un personnage peut tenter de récupérer de ses blessures en effectuant un jet de Castagne. Chaque 6 de son jet de Castagne lui fait regagner 1 point de Burlingue.

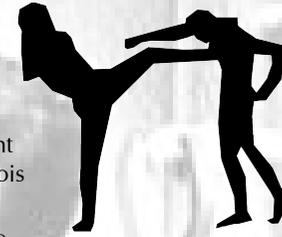
Armes

Les armes augmentent la perte de points de Burlingue d'un Suif si au moins un taquet a été avec succès au cours de celui-ci.

Une arme de demi-sel (poing américain, chaîne de vélo, ya) inflige 1 point de plus.

Une arme de vrai mec (batte, nunchaku, razif coupe-choux), 2 points de plus.

Avec une pétoire en pogne, on chicane par la Gamberge au lieu de la Castagne et on inflige +3 points au cours du Suif.



Expérience

+1 à une caractéristique par 2 scénarios réussis, et +1 Vacherie par 5 scénarios réussis.

Scénarios

Gonzes en rogne vs. Ninjas-lézards

Le président Renny Coté a été enlevé par des loquedus en pyjama coloré (les loquedus, pas le président). Les personnages-joueurs, des gonzes plutôt en rogne, sont chargés par un barbouze d'emplâtrer ces (nombreux) branquignols (C2, G1, B1) et de sauver le dabe du pays. Il leur faudra traverser autoroute, égouts, forêt et une base secrète tout en les affrontant, avant de foutre une peignée au chef (C8, G5, B9) de ces glands.



Lézards jumeaux, triplés ou quadruplés (voire plus selon le nombre de joueurs)

La gisquette (ou le gnard) dont tous les PJ sont amoureux a été enlevé(e) par le gang des Castagneurs noirs (C4, G1, B3). Ils devront traverser la zone, une usine, et les bois avant de trouver sa planque. Faudra faire avaler son bulletin de naissance à leur dabe (C7, G7, B8, Costaud) à coups de parpaings dans le buffet pour récupérer la geraldine (ou le mec)... qui ne voudra conclure qu'avec le plus mahousse des personnages-joueurs. Mais gaffe ! Il a une pétoire. Au final, les personnages devront se castagner entre eux pour savoir qui est le plus bonnard.

BASTONS DE RUE 2

Battez-les haut !

Blase Castagne
Burlingue Gamberge
Vacheries