

# THE PURGE AMERICAN NIGHTMARE



<http://www.newfoundersamerica.org/>

The Purge : American Nightmare est un jeu de rôle à vocation One Shot, faisant évoluer les personnages dans une ville américaine imaginaire le 18 Juillet, jour de la Purge Annuelle. Porté par les règles de Savage Worlds (modifiées pour être plus hardcore), ce jeu nécessitera beaucoup d'adresse de la part des joueurs afin de faire survivre leurs personnages dans cette jungle urbaine.

Auteur : Grégory HUYGHE





# SOMMAIRE

The New Founding Fathers .....	1
Les bienfaits de la Purge.....	3
Organisation de la Purge .....	4
Le déroulement d'une Purge.....	6
Les principaux participants .....	6
Les principales victimes.....	9
Arsenal disponible et autorisé .....	10
Personnage et règles spécifiques.....	24
Création de personnage.....	24
Archétypes .....	25
Règles spécifiques (hardcore).....	34
Rencontres possibles.....	39



**JULY 18**

*Come Clean, America*



*Support the Purge.*

[WWW.NEWFOUNDERSAMERICA.ORG](http://WWW.NEWFOUNDERSAMERICA.ORG)

**REMINDER:**

**DURING THE ANNUAL PURGE,  
LAW ENFORCEMENT  
WILL BE SUSPENDED**



**#SURVIVETHENIGHT**



## THE NEW FOUNDING FATHERS

Les crises économiques, sociales et sécuritaires rongeaient le cœur des USA, l'écartant de sa destinée manifeste. En plein tourment, les élections présidentielles de 2017 furent remportées par un nouveau parti politique : Les Nouveaux Pères Fondateurs de l'Amérique (NFFA pour New Founding Fathers of America).

Recueillant 75% des suffrages, le nouveau président élu, Bill Harvard, s'empessa de réaliser la plus importante de ses promesses : l'instauration du jour de la Purge Annuelle le 18 juillet.

Il inscrivit alors le 28<sup>ème</sup> amendement à la Constitution stipulant les règles suivantes:

- La Purge Annuelle doit démarrer tous les ans le 18 juillet au coucher du soleil à 19h, et finir le 19 juillet à l'aube à 7h.
- Durant la Purge, tous les crimes y compris le meurtre, seront considérés comme légaux. Les commissariats, casernes de pompiers, et hôpitaux, seront fermés jusqu'à la fin de la Purge.
- Les armes suivantes ne peuvent pas être utilisées durant la Purge : les armes de destruction massive, les explosifs à fragmentation au-delà de la classe HC/D 1-4, et enfin les armes bactériologiques.
- Les membres officiels du gouvernement de rang 5 ou supérieur bénéficient de l'immunité durant la Purge et ne doivent pas être blessés ou tués.
- Le non-respect des règles susmentionnées est passible de la mort par pendaison.

La première année la Purge fut assez timide mais très chaotique. Les gens n'étaient pas prêts pour un tel évènement, aussi bien les meurtriers potentiels que les futures victimes. Il y eu donc de nombreuses victimes à cause de coups et blessures, mais tout de même beaucoup de vols et de pillages.





L'effet sur la société fut en revanche majeur. Après un tel déferlement de pulsions bestiales, et la vue de dizaines de corps meurtris au lendemain matin et de magasins ravagés, les citoyens ayant survécu avaient le cœur apaisé, dégouté de tant de ravages. Les différents taux de criminalité connurent une baisse drastique les mois qui suivirent, moins 10, 20, voire 30%. Ce constat chiffré renforça la conviction du gouvernement dans l'utilité de cette Purge pour la nation.

Très vite la prochaine Purge devint un évènement majeur, encore plus attendu que le SuperBowl. Les entreprises de sécurité vendaient alarmes, fenêtres pare-balles, portes-blindées... Certains offraient leurs services de garde-du-corps, encore fallait-il leur faire confiance. Les riches transformèrent leurs résidences en bunker, tandis que les pauvres sentaient une peur croissante dans leurs tripes quand la date approchait.

Des groupes se formèrent, les gangs pour pouvoir se faire la guerre en toute impunité et en récolter les bénéfices le reste de l'année. Mais aussi d'anciens militaires et policiers désireux de reprendre les armes, soit pour tirer à vue, soit pour jouer les justiciers et éradiquer la vermine de leur pays. Des jeunes riches en recherche de sensations fortes s'achetaient gilet-pare-balles et fusils d'assaut afin d'aller tuer quelques clochards dans les quartiers pauvres. Les psychopathes en puissance aiguisaient leurs lames pour démembrer quelques proies. Enfin, des tournois en tout genre ne pouvaient avoir lieu que cette nuit-là, tel que le maintenant célèbre et redouté Twisted Metal, ou encore la mortifère Course à la Mort.

Les gens avaient trouvé leur défouloir, le pays se portait mieux, et en plus cette Purge avait fait gagner 3 points de croissance. Quoi rêver de mieux?





## LES BIENFAITS DE LA PURGE

La Purge est donc devenue une date nationale, un moment de rassemblement et de dévouement. De plus certains dépensent des milliers voire des dizaines de milliers de dollars pour s'y préparer. Les entreprises du bâtiment, de sécurité, d'armement et les garages automobiles font fortune. Le gouvernement lui-même doit se préparer pour cet évènement afin de fortifier ses commissariats, hôpitaux et autres lieux administratifs pour éviter tout débordement rébellionnel dangereux. Les frais de réparation à la sortie de la Purge sont faramineux, une guerre civile s'est déroulée durant 12h, et les marques sont nombreux. Bâtiments incendiés, chaussée défoncée ou magasins détruits, un mois de réparation / reconstruction est à prévoir.

Une taxe a d'ailleurs été créée pour financer ces dépenses, mais les retombées sur l'emploi sont énormes. Dans le secteur du bâtiment, il y a une croissance de 200% de l'emploi après la Purge jusqu'à la fin du mois d'août. Dans tous les autres secteurs (surtout ceux où travaillent les classes populaires) il faut remplacer toutes les personnes décédées. Le chômage est un lointain souvenir, les USA sont mêmes redevenus un aspirateur à migrants.

Le NFFA bénéficie d'un soutien populaire massif avec 80% des citoyens américains satisfaits de ce 28<sup>ème</sup> amendement. Les grandes entreprises y ont aussi trouvé leur intérêt. Seuls les pauvres et les classes moyennes – populaires ressentent une injustice, incapables de s'équiper pour survivre dignement lors de cette nuit folle. Mais depuis quand les pauvres ont-ils des droits ?

Le concept fonctionne tellement bien que certains pays envisagent de l'adopter tels que la Russie, le Japon ou le Brésil. D'autres au contraire y voient une atteinte morale à la dignité humaine, une négation totale de l'humanisme, ou encore le germe du chaos et de la guerre civile propre au libéralisme. La France et la Chine ont interdits tout évènement ressemblant à la Purge dans leurs constitution, et interdisent de leurs territoires tout individu connu pour y ayant participé.





## ORGANISATION DE LA PURGE

Il est possible de créer une "campagne" en faisant jouer les PJ plusieurs Purges d'année en année. Toutefois faites-leur en baver à chaque Purge, ce jeu est conçu pour réellement mettre à rude épreuve les PJ, et leur survie ne doit pas être chose aisée.

Pour l'équipement, tout dépend du type de scénario. Est-ce que ce sont des civils désarmés, des champions d'art martiaux, des flics transformés en justiciers nocturnes, des riches armés jusqu'aux dents ?

Toujours est-il qu'en parallèle de l'expérience, les PJ vont avoir l'occasion de gagner des points de purge. La règle est simple, pour remporter un point de purge, il faut purger, c'est-à-dire tuer. Que vous soyez une victime tuant son assassin, un justicier abattant un pervers, ou un psychopathe sanguinaire, une mort vaut un point de purge. A 7h du matin, vous comparerez vos points de purge avec les autres Joueurs.

Maintenant que la Purge a quelques années derrière elle, les choses se sont organisées et certains ont trouvé le moyen de faire de l'argent, beaucoup d'argent. Etant donné que les événements sont filmés et retransmis en direct et de chaque coin de rue, il est assez aisé de suivre les participants. Certains ont donc acquis une certaine notoriété d'année en année, et sont devenus des "stars" regardées à la télévision. Pour celles et ceux qui restent au chaud chez eux lors de cette nuit de sauvagerie, il est possible de voter en ligne sur les participants s'étant inscrit, et d'espérer remporter de l'argent en fonction du nombre d'exécutions accomplies par son poulain.

Le système est simple, la cote d'un participant augmente en fonction de ses Purges : nombre, style, et dangerosité des personnes éliminées sont les trois critères retenus. Les gens peuvent miser sur la simple survie du participant, sur le nombre de morts qu'il fera, ou sur son classement parmi les Purgistes. 20% des gains sont conservés par le Purgiste, les mises placées sur des Purgistes morts sont définitivement perdues.

La Purge Annuelle génère ainsi plusieurs milliards de dollars de bénéfices par an à la société gestionnaire de ces paris :







New Wealthy America. Ces gains permettent d'équilibrer les pertes dues aux destructions occasionnées lors de la Purge Annuelle. Le gouvernement est donc parvenu à installer cet événement annuel dans les mœurs et dans l'économie, lui procurant stabilité et adhésion populaire.

Ainsi dans vos aventures, les PJ peuvent croiser des PNJ dangereux et connus depuis une ou plusieurs Purges. Dans le cadre d'une campagne, l'argent que les PJ remportent grâce aux paris peut servir à leur procurer l'équipement nécessaire pour la prochaine Purge.





## LE DEROULEMENT D'UNE PURGE

### LES PRINCIPAUX PARTICIPANTS

#### - La Confrérie des Nouveaux Pères Fondateurs

---

Cette confrérie a été formée par quelques très riches familles des Etats-Unis d'Amérique, désireuses de soutenir les bienfaits de la Purge Annuelle pour leur pays.

Actions promotionnelles au cours de l'année, lobbying politique pour défendre la Purge, partenariats avec les fabricants d'armes, cette organisation est le plus grand soutien au gouvernement.

Ces familles revendiquent leur participation à la Purge Annuelle et les bienfaits que cela leur apporte. Bien sûr, leurs demeures bénéficient des dernières innovations techniques en matière de sécurité et jamais l'un de leur membre n'est mort durant cette nuit.

Très bien équipés, très bien renseignés, fanatiques dans l'assouvissement de leurs pulsions primaires, ces ultra-riches sont un fléau pour quiconque croise leur chemin.

Leur progéniture est bien souvent des plus cruelle. Fusils d'assaut, cocktails molotov, voitures blindés, gilet pare-balles, l'équipement n'est pas un problème pour eux. Prendre la vie des autres est un droit qu'il juge inviolable, surtout lorsqu'il s'agit des pauvres et sans-papiers.

#### - L'Ordre des Défenseurs

---

Ouvrtement opposée à la Purge Annuelle, cette organisation dont les membres sont anonymes et souvent membres des forces de police, des forces armées ou des corps de pompiers, a juré de défendre les civils au cours de cette nuit comme elle le fait tout au long de l'année.

Ses membres sont donc généralement bien entraînés, fin connaisseurs de leurs villes, et plutôt bien équipés.





Ils ne sont pas là pour purger, mais pour être un frein autant qu'ils le peuvent à cette mécanique infernale qu'est la Purge Annuelle.

#### - Les Commandos Purgistes

---

Le gouvernement, en plus de promouvoir à longueur d'année les bienfaits de la Purge Annuelle sur le taux de criminalité, la croissance économique et le bonheur des citoyens, a créé dans le plus grand secret des commandos constitués de militaires réformés, afin de propager le chaos dans certaines villes "trop sages".

Ces commandos, très bien équipés, très bien entraînés et constitués de brutes, sèment le chaos partout où ils passent, de préférence à l'encontre des classes moyennes inférieures et des pauvres.

#### - La Rébellion

---

Dirigé par un homme répondant au nom de Carmelo, la Rébellion est un mouvement politique ouvertement opposé à la Purge Annuelle, au gouvernement qui l'autorise et aux riches qui en profitent. Usant notamment d'armes non-autorisées telles que des grenades, les membres de la Rébellion proviennent surtout des couches pauvres de la société. La Rébellion attaque volontairement les Commandos Purgistes et les ultra-riches assassinant gratuitement des pauvres qu'ils font capturés par les gangs. Elle entretient de bonnes relations avec l'Armée des Indépendants et l'Ordre des Défenseurs.

#### - Les différents gangs et mafias

---

Les organisations criminelles règlent leurs comptes le soir de la Purge Annuelle quand elles peuvent attendre.

Les guerres de gangs prennent alors une tournure de guerre de rue, et les mafias tentent d'assassiner tous leurs concurrents gênants en profitant de cette immunité passagère.

Les gangs et mafias peuvent aussi purger pour se faire plaisir, par exemple en éliminant une famille et en violant les femmes de la maison.





- Les participants autonomes

---

Ce sont tous les individus qui agissent à titre individuel, pour des motivations purement personnelles.

Certains veulent seulement tester la Purge Annuelle, c'est le cas de nombreux jeunes tout juste majeurs. Tuer un ou deux clochards leur semble essentiel pour faire comme tout le monde, devenir des adultes prêts pour l'université.

D'autres ont quelques colères à expulser et veulent purger un petit peu, par exemple contre leur voisin qui fait trop de bruit tous les soirs.

Parfois des désirs amoureux conduisent à des séquestrations et des viols le soir de la Purge. D'autres fois le simple désir sexuel suffit à purger ses pulsions sur une charmante voisine, camarade de classe ou collègue.

La vengeance est aussi un moteur puissant pour la Purge. Un patron insultant, un homme qui a trompé son ex-femme, un membre de sa famille qui a si bien réussi dans la vie.

Enfin, des centaines de fous en tout genre, ayant comprimés leurs pulsions perverses et sordides toute l'année, relâche toute la pression ce soir-là. Psychopathes, sociopathes, pédophiles, c'est un lâcher de dégénérés dans les rues nocturnes que provoque la Purge Annuelle, et il vaut mieux pouvoir se défendre.





## LES PRINCIPALES VICTIMES

### - L'Armée des Indépendants

---

L'armée de l'Ombre est une organisation réunissant les classes moyennes inférieures, incapables de s'offrir les systèmes de sécurité les plus onéreux du marché, et donc à la merci des délires meurtriers des plus riches.

Cette organisation possède son site internet et prépare la Purge Annuelle avec la plus grande attention, dispensant conseils et recommandations à ces membres. Elle permet aussi de s'équiper pour des prix intéressants et ses membres se fédèrent souvent en petits groupes d'autodéfenses pour survivre à la Purge.

Les gens de cette classe moyenne inférieure ont les moyens de s'offrir une arme de poing, parfois un fusil de chasse et rarement un fusil d'assaut. Certains peuvent s'entraîner au tir ou à un sport de combat durant l'année.

Ces petits groupes d'autodéfense sont donc constitués de quelques personnes peu entraînées, opposées à la Purge, et faiblement équipées.

### - Les pauvres

---

Les pauvres forment la catégorie des mal-logés et des sans-abris. Démunis face aux riches qui peuvent s'adonner à leurs pulsions bestiales, ils n'ont même pas d'organisation telle que l'Armée des Indépendants. Livrés à eux-mêmes à défaut d'organisation spontanée et précaire, les pauvres constituent la cible idéale de tous les prédateurs.

Le pire destin est réservé aux clochards, hais par les riches, ignorés par les autres pauvres, et sans aucune défense.





## ARSENAL DISPONIBLE ET AUTORISÉ


L'arsenal autorisé est vaste mais le gouvernement a tout de même fixé quelques limites au pouvoir tout puissant de ses concitoyens avec le 28<sup>ème</sup> amendement. Voici une liste non-exhaustive du matériel autorisé :

### - L'armement


---

#### Armes blanches


Cran d'arrêt – 25 \$

Dégâts	Notes	
For+d4-1	-2Per	


Poignard – 50 \$

Dégâts	Notes	
For+d4	-1Per, peut être lancé	


Poing américain – 50 \$

Dégâts	Notes	
For+d4	-2Per, désarmé, +2 dégâts si non létaux	

Matraque – 100 \$

Dégâts	Notes	
For+d4	+1 parade, +2 dégâts si non létaux	

Bombe lacrymogène – 50 \$


Dégâts	Notes	
2d6	Non léthal, 10 utilisations	

Jet de combat peu importe la spécialisation







### Barre à mine – 200 \$

Dégâts	Notes	
For+d4	+1 parade, +2 force pour ouvrir	


### Batte de Baseball – 400 \$

Dégâts	Notes	
For+d6	+1 allonge, 2 mains, 2+ dégâts si non létaux	


### Hache de pompier – 400 \$

Dégâts	Notes	
For+d6	+1 allonge, 2 mains, +2 contre le bois	


### Machette – 400 \$

Dégâts	Notes	
For+d6	+1 allonge	

### Fouet – 400 \$

Dégâts	Notes	
For+d4	+2 allonge, empoignade et désarmement à distance	

### Tronçonneuse – 600 \$

Dégâts	Notes	
2d6+4	1 = attaquant blessé, -1 parade, +4 contre le bois	





## Armes de Poing

Ruger SR22 (22 LR) – 200 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
10/20/40	2d4	1	-	10	Semi-auto,-1 Per



Walther PPK (32 ACP) – 400 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
10/20/40	2d6-1	1	-	6	Ap1, semi-auto



Glock 17 (9mm) – 600 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
12/24/48	2d6	1	-	17	Ap1, semi-auto



Colt 1911 (.45) – 700 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
12/24/48	2d6+1	1	-	7	Ap1, semi-auto



S&W .357 Magnum – 1 000 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
12/24/48	2d8-1	1	-	6	Ap1, revolver



Desert Eagle (.50) – 1 500 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
15/30/60	2d8	1	-	7	Ap1, semi-auto



S&W .44 Magnum – 1 200 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
12/24/48	2d8	1	-	6	Ap1, revolver







### S&W .500 Magnum – 1 500 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
15/30/60	2d8+1	1	-	6	Ap1, revolver



### Pistolets Mitrailleurs

#### UZI 9mm – 1 500 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
10/20/40	2d6	3	-	32	Ap1, automatic



#### H&K MP5 (9mm) 1 700 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
12/24/48	2d6	3	-	30	Ap1, automatic



#### FN P90 (9mm) 2 000 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
12/24/48	2d6	3	-	50	Ap1, automatic



#### Sig Sauer MPX (.357) 2 600 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
12/24/48	2d8	3	-	30	Ap1, automatic







### Fusils d'Assaut

(-1 jet de tir dans bâtiments)


Stey Aug A3 (5.56) 2 500 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
40/80/160	2d8	3	-	30	Ap2, automatic, R	


H&K G36 (5.56) 2 500 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
48/96/192	2d8	3	6	30	Ap2, automatic	


M16 A4 (5.56) 3 500 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
48/96/192	2d8	3	6	30	Ap2, automatic, R	

Colt M4 (.308) 3 000 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
36/72/144	2d8+1	3	6	30	Ap2, automatic	

AK-47 (7.62mm) 1 000 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
44/88/176	2d8+1	3	6	30	Ap2, automatic, R, -1 jet de tir	


Il faut acheter le modèle récent AK-74 à 3 000 \$ pour avoir accès aux accessoires. Même stats sans le malus au jet de tir






### Fusils de Chasse


#### Canon scié (Cal.12) – 300 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
5/10/20	1-3d6	1/2	-	2	Shotgun	


#### Double coup (Cal.12) - 500 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
12/24/48	1-3d6	1/2	6	2	Shotgun	

#### Remington 870 (Cal.12) – 800 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
12/24/48	1-3d6	1	-	6	Shotgun	
48/96/192	2d10					

#### AA-12 (Cal.12 ou FRAG-12) – 5 000 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes*	
12/24/48	1-3d6	2	6	20	Shotgun, auto	
48/96/192	2d10					

\*Force d10 pour le tir automatique







### Fusils de Précision

(-1 jet de tir dans bâtiments)


Steyr Scout (5.56) – 1 500 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
80/160/320	2d8	1	-	5	Ap2	


M24 (.308) 2 500 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
80/160/320	2d8+1	1	-	5	Ap3, statique	

Dragunov (7.62mm) 4 000 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
80/160/320	2d8+1	1	-	10	Ap3, semi-auto, statique	

Barret M82 (12,7mm) – 10 000 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
200/400/800	2d10	1	6	10	Ap6, AL, statique	






### Mitrailleuses


(-1 jet de tir dans bâtiments)

M249 (5.56) – 15 000 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
48/96/192	2d8	5	6	200	Ap2, statique	


Note : Malus de -4 si portée à mains nues

Browning M2 (12,7mm) – 35 000 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
60/120/240	2d10	4	6	100	Ap4, AL, statique	

Note : Inutilisable si non montée sur un pied

M134 Minigun (.308) – 50 000 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes	
54/108/216	2d8+1	10	6	500	Ap2, statique	

Note : Inutilisable si non montée sur un pied






### Armes spéciales

#### Lance-flammes X15 – 1 600 \$


Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
Cône	2d10	1	-	10	Ignore armure



Arme lourde

#### X12 Taser Shotgun – 800 \$


Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
48/96/192	2d10	1	-	5	Shotgun, non légal



Arme à deux mains

#### Pistolet Taser X26 – 300 \$


Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
1/2/4	2d6	1	-	1	non légal



Arme de poing

#### Cocktail Molotov – 800 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
5/10/20	2d10	1	-	1	Gab. Petit




Lancer

### Armes de trait


#### Arbalète de chasse – 600 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
30/60/120	2d6	1	-	1	



#### Arc à poulies – 800 \$

Portée	Dégâts	C	F	M	Notes
60/120/240	2d6	1	-	1	






### Amélioration de l'armement

Les accessoires généralement disponibles pour une arme à feu sont le silencieux, la lunette de visée (déjà incorporée pour les fusils de précision), la visée nocturne, un chargeur doublant la capacité et un bipied. Pour faire simple, chaque accessoire coûte 1/10 du prix de l'arme.


Pour les munitions, chaque chargeur coûte 1/20 du prix de l'arme.

### Protections


Veste pare-balles – 400 \$

Armure	Notes	
+2/+4	Protège le torse	


Gilet tactique – 800 \$

Armure	Notes	
+2/+6	Protège le torse	

Gilet tactique avec céramique – 1 200 \$

Armure	Notes	
+2/+8	Protège le torse, l'entrejambe et les bras	


Pantalon balistique – 600 \$

Armure	Notes	
+2/+6	Protège les jambes	







### Veste pare-lames – 400 \$

Armure	Notes	
+4/+2	Protège le torse	

### Casque – 200 \$


Armure	Notes	
+4	Protège la tête, 50%	

### Masque – 200 \$

Armure	Notes	
+4	Protège le visage, 50%	

Casque + Masque = 100% de protection, tous les coups

### Bouclier tactique – 1 000 \$

Armure	Notes	
+0/+6	Parade +2, protège contre les attaques à distance de face	









- Les véhicules

Les véhicules sont une arme redoutable lors de cette terrible nuit. De l'agilité des motos à la protection des voitures, posséder une monture mécanique peut grandement augmenter vos chances survie, mais aussi vous aider dans votre Purge.


Moto type Roadster (idem Custom à 8 000 \$)

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
20/36	8(2)	2	3 000 \$	

Moto type Sportive


Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
35/55	8(2)	2	15 000 \$	

Moto type Tout-terrain

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
15/30	8(2)	1	2 000 \$	


Notes : +4 en Résistance lors des sauts ; tous-terrains (équivalent de quatre roues motrices)

Quad (idem Buggy)

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
15/30	9(2)	2	2 000 \$	

Notes : +2 en Résistance lors des sauts ; Quatre roues motrices


Citadine

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
10/36	10(3)	4	12 000 \$	






### Berline

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
20/40	11(3)	5	25 000 \$	


Notes : Airbags

### Monospace

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
15/36	11(3)	7	25 000 \$	

Notes : Airbags

### SUV

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
20/40	13(3)	5	40 000 \$	


Notes : Airbags, Quatre roues motrices

### Pick-up

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
20/40	13(3)	3	35 000 \$	

Notes : Quatre roues motrices, 5m<sup>3</sup> à l'arrière

### Camionnette


Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
10/36	11(3)	3	35 000 \$	

Notes : 10m<sup>3</sup> à l'arrière

### Sportive

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
30/54	10(3)	2	100 000 \$	

### Semi-remorque (idem pour un Bus)

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
5/30	16(4)	2	90 000 \$	

Notes : La remorque (30 000 \$) a une résistance de 14(2)





- Les améliorations de véhicules

---

Avoir un véhicule c'est mieux que rien, mais de grands malades s'amuse à transformer leur caisse en pure arme de guerre. Blindage, Antivol électrique, réserve d'oxygène, tout est possible tant que la carte bancaire l'accepte.

Equipement	Prix	Effets
Blindage léger	35 000 \$	+2 à l'armure du véhicule
Blindage lourd	60 000 \$	+4 à l'armure du véhicule, +2 dégâts de collision
Pneus increvables	15 000 \$	Insensible aux projectiles
Antivol électrique	15 000 \$	Impossible de forcer la voiture pour la voler
Réserve d'oxygène	20 000 \$	Etanche à l'air extérieur pour 10 rounds. 1 utilisation
Moteur améliorée	20 000 \$	+5 en Acc/VMaw
Trappe à clous	3 000 \$	Jet d'esquive pour le poursuivant, sinon perte de contrôle
Fumigène	5 000 \$	Malus -4 pour viser le véhicule durant 5 rounds. 1 utilisation
Projecteurs	2 000 \$	Malus -2 pour viser le véhicule de face ou par l'arrière
Sirènes	1 000 \$	Le plaisir de se faire passer pour la police
Pied pour mitrailleuse	5 000 \$	Pour monter une mitrailleuse à l'arrière d'un Pick-up





## PERSONNAGE ET REGLES SPECIFIQUES

### CREATION DE PERSONNAGE

Les compétences dans The Purge American Nightmare sont les suivantes, avec leurs spécialisations associées :

Athlétisme (Force)	
Combat (Agilité)	Mains nues, Armes blanches à une main, armes blanches à deux mains
Conduite (Agilité)	Voiture, Véhicule lourd, Moto
Connaissances (Intellect)	Par domaine
Crochetage (Agilité)	Mécanique, Electro-informatique
Discrétion (Agilité)	
Intimidation (Âme)	
Investigation (Intellect)	
Jeu (Intellect)	
Lancer (Agilité)	Couteaux, Cocktails molotov
Perception (Intellect)	
Persuasion (Âme)	
Pistage (Intellect)	
Réparation (Intellect)	Mécanique, Electro-informatique
Sarcasmes (Intellect)	
Soins (Intellect)	
Survie (Intellect)	
Tir (Agilité)	Armes de poing, Armes à deux mains, Armes lourdes, Armes de trait

Il n'y a que des humains, mais pour représenter les différences culturelles et sociales, les PJ ont un atout gratuit.

Un PJ démarre avec 1 000 \$. Un véhicule pour la Purge est un véhicule acheté pour la Purge. Il vaut mieux éviter de considérer que tous les PJ utilisent leur véhicule civil, au risque de transformer le jeu en Destruction Derby ingérable. Même ceux qui purgent mettent à l'abri leurs biens essentiels à l'année.





## ARCHETYPES

Les archétypes permettent de démarrer facilement une partie mais ne sont pas tous compatibles les uns avec les autres.

La nuit de la Purge est socialement très différenciée et les gens restent entre familles, amis, groupes ou couples.

Un commando gouvernemental ne pourra donc pas être dans le même groupe d'un pauvre, ou un justicier associé avec un cinglé. Au fil de la nuit les choses peuvent évoluer, mais au commencement de la Purge le groupe de PJ doit être cohérent et en accord avec le scénario du MP (Maître de la Purge).

Si le scénario l'exige, ignorez tout simplement l'argent et équipez vos PJ comme bon vous semble. Au contraire une autre approche peut être de respecter la règle fixant l'argent de départ et de laisser les PJ s'équiper, sans qu'il sache vraiment contre quoi ils devront faire face.

Les archétypes sont de niveau Proie. Le MP peut augmenter leur niveau pour en faire des PNJ coriaces. Les handicaps et les atouts proposés sont bien sûr modifiables.

Allez lire les règles spéciales, notamment "Adieu Wild Die" avant de créer les PJ.





- Le Riche

---



Les riches sont les mieux lotis pour cette nuit d'atrocités annuelle. Résidant dans des quartiers sécurisés, pouvant s'offrir le meilleur armement, ils sont libres de choisir la manière dont ils purgent et s'ils purgent. Les riches adultes préfèrent tout de même purger chez eux en achetant le sacrifice d'un pauvre chômeur ou d'un retraité malade, bien à l'abri derrière les murs sécurisés de leur résidence. Les jeunes en revanche aiment expulser leurs vices dans la rue en s'attaquant à des sans-abris.

Agilité	D6	Athlétisme		D6
Âme	D6	Combat	Ar. Blanches une main	D6
Intelligence	D10	Conduite	Voiture	D4
Force	D6	Connaissance	Scolaire	D10
Vigueur	D6	Intimidation		D4
		Lancer	Cocktails Molotov	D6
Allure	6	Perception		D8
Charisme	0	Sarcasmes		D8
Parade	5	Tir	Armes de poing	D6
Résistance	5			

Atouts : Riche + 2 autres

Handicaps : Arrogant + 2 autres mineurs

Équipement : Au minimum 3 000 \$ avec l'atout Riche





- Le Justicier



Le justicier est quelqu'un qui refuse la sauvagerie de cette nuit de Purge, que cela soit pour des raisons personnelles ou professionnelles (policier par exemple). Il agit en solitaire ou en groupe et tente de pallier à l'absence de forces de l'ordre et de services de secours. Le justicier est souvent une cible de choix pour les adorateurs de la Purge, qui voient en lui une aberration, un frein dans l'assouvissement de leurs besoins meurtriers.

Agilité	D6	Athlétisme		D6
Âme	D8	Combat	Mains nues	D6
Intelligence	D6	Conduite	Voiture	D6
Force	D6	Connaissance	De la ville	D8
Vigueur	D8	Investigation		D4
		Perception		D6
Allure	6	Persuasion		D6
Charisme	0	Pistage		D4
Parade	5	Tir	Armes de poing	D8
Résistance	6			

Atouts : Nerfs d'acier, Sixième sens + 1 autre

Handicaps : Code d'honneur + 2 autres mineurs

Équipement : Au minimum 1 000 \$





## - Le Commando

---



Les commandos Purgistes sont composés de forces spéciales et forces de sécurité privée, employées par le gouvernement dans le but d'éliminer des pauvres et des malades inutiles à la société. Ils favorisent aussi des comportements purgistes en créant la peur sur leur passage. Anonymes, obéissants et concentrés, les commandos Purgistes sont un danger mortel pour tout individu sur leur chemin.

Agilité	D8	Athlétisme		D8
Âme	D6	Combat	Ar. Blanches une main	D10
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D4
Force	D8	Connaissance	Tactique	D6
Vigueur	D8	Crochetage	Mécanique	D4
		Perception		D6
Allure	6	Tir	Armes à deux mains	D10
Charisme	0			
Parade	7			
Résistance	6			

Atouts : Costaud (+1R), Arme fétiche, Arts martiaux

Handicaps : Serment + 2 autres mineurs

Équipement : Un commando a au minimum une arme à feu à deux mains, une arme blanche et un gilet pare-balles







- Le Gangsta

---



Les criminels profitent de la nuit de la Purge pour faire leur business sans risques de représailles de la part de la police. C'est la nuit idéale pour conquérir des quartiers, vendre de grosses quantités de drogues ou abattre le chef d'un clan ennemi. Certains profitent aussi de cette nuit pour se livrer à des pillages dans les quartiers des classes moyennes.

Agilité	D10	Athlétisme		D6
Âme	D6	Combat	Ar. Blanches une main	D8
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D6
Force	D8	Connaissance	Rue	D6
Vigueur	D6	Crochetage		D8
		Intimidation		D4
Allure	6	Jeu		D4
Charisme	0	Lancer	Cocktails Molotov	D4
Parade	6	Perception		D4
Résistance	5	Tir	Armes de poing	D6

Atouts : Bagarreur, Poigne ferme, Combat à deux armes

Handicaps : Ignorant + autres mineurs

Équipement : Au minimum 1 000 \$, le gangsta porte rarement une protection





- Le Tueur à gages



Le tueur à gages est un criminel de haut vol profitant de la nuit de la Purge pour accomplir des missions risquées. Dangereux et déterminé, il n'est pas là pour perdre du temps avec des racailles ou des purgistes. Mais cette nuit pourrait se retourner contre lui car il n'est qu'un mortel parmi d'autres dans les rues enragées de la Purge annuelle.

Agilité	D8	Athlétisme		D6
Âme	D8	Combat	Mains nues	D8
Intelligence	D6	Conduite	Voiture	D4
Force	D6	Connaissance	Grand banditisme	D6
Vigueur	D6	Discrétion		D4
		Investigation		D4
Allure	6	Lancer	Couteaux	D6
Charisme	0	Perception		D6
Parade	6	Pistage		D4
Résistance	5	Tir	Armes de poing	D10

Atouts : Dégaîne comme l'éclair, Vif, Vigilant

Handicaps : Recherché (par d'autres criminels) + 2 autres mineurs

Équipement : Un tueur à gages a une arme à feu et le reste dépend de son style





- Le Middle-class

---



La majorité des gens forment la large catégorie des classes moyennes. Beaucoup se barricadent pour échapper à la Purge, les autres vont libérer leur bête intérieure avec les moyens modestes dont ils disposent. De l'agriculteur à l'employé de bureau, cette catégorie hétéroclite réserve de nombreuses surprises.

Agilité	D6	Athlétisme		D6
Âme	D6	Combat	Mains nues	D6
Intelligence	D8	Conduite	Voiture	D8
Force	D6	Connaissance	Vie professionnelle	D6
Vigueur	D8	Perception		D6
		Réparation		D8
Allure	6	Soins		D8
Charisme	0	Tir	Armes de poing	D6
Parade	5			
Résistance	6			

Atouts : 3 atouts

Handicaps : 1 handicap majeur et 2 mineurs

Equipement : Au minimum 1 000 \$





- Le Pauvre

---



Les pauvres, des mal-logés jusqu'aux sans-abris, forment une réserve inépuisable de proies aux purgistes en tout genre. Cependant, il ne faudrait pas attribuer une morale supérieure aux pauvres car certains profitent aussi de cette nuit de liberté pour exprimer leurs pulsions sauvages. Le plus dur pour le pauvre est de s'équiper correctement afin d'augmenter ses chances de survivre.

Agilité	D4	Athlétisme		D4
Âme	D8	Combat	Ar. Blanches une main	D6
Intelligence	D6	Intimidation		D4
Force	D6	Perception		D8
Vigueur	D10	Persuasion		D6
		Survie		D8
Allure	6	Tir	Armes de poing	D6
Charisme	0			
Parade	5			
Résistance	7			

**Atouts :** Guérison rapide, Combatif, Increvable

**Handicaps :** Boiteux ou Malchanceux + 2 autres mineurs

**Équipement :** Un sans-abri a au mieux une arme blanche, un pauvre peut éventuellement avoir un petit pistolet





- Le Cinglé

---



Les cinglés attendent cette nuit de la Purge annuelle avec impatience, trop satisfaits, jouissant d'entendre la sirène donnant le départ. Certains arrêtent même de prendre leur traitement quelques jours avant pour libérer leur folie le temps d'une nuit. Leurs motifs sont divers et variés, mais leur rage est inébranlable. Il vaut mieux être bien armé quand un dingue vous prend en chasse.

Agilité	D6	Athlétisme		D6
Âme	D10	Combat	Ar. Blanches une main	D8
Intelligence	D4	Connaissance	Anatomie	D6
Force	D8	Intimidation		D8
Vigueur	D6	Perception		D4
		Sarcasmes		D6
Allure	6	Tir	Armes de trait	D8
Charisme	2			
Parade	6			
Résistance	5			

Atouts : Charismatique, Volonté de fer, Sixième sens

Handicaps : Bizarrerie (majeur) ou Sanguinaire + 2 autres mineurs

Équipement : Le cinglé préfère les armes bien saignantes et ne se soucie guère de sa propre protection.





## REGLES SPECIFIQUES (HARDCORE)

### - La Purge : un style de jeu !

---

Les PJ doivent souffrir, psychologiquement et physiquement. The Purge est un jeu où le MJ doit faire souffrir les PJ, mais aussi les Joueurs à travers une attitude dynamique et pressante. Pas de conversations interminables, pas de triches de la part du MJ, les jets de dés sont transparents et les résultats parlent d'eux-mêmes, sans concessions. La Purge ne fait pas de cadeaux, le jeu doit être mené de cette manière, que les PJ survivent 10 minutes ou 8 heures n'est pas à prendre en compte.

### - Progression rapide

---

La nuit de la Purge est si intense que les PJ évoluent très rapidement s'ils survivent. Si un PJ survit à cette nuit, il gagne un rang de niveau, donc l'équivalent de quatre niveaux. Ceux-ci sont renommés : Proie pour Novice, Chasseur pour Aguerri, Prédateur pour Vétéran, Assassin pour Héroïque, et Exterminateur pour Légendaire

### - Les points de Purge et les paris

---

En plus de l'expérience, même si un passage de niveau est peu envisageable en pleine Purge, les PJ remportent des points de Purge. Chaque purge donne 1 point et 100 \$.

Une bonne Purge nettoie l'âme, permet de libérer sa bête intérieure. Un haut résultat est donc le signe d'une Purge bien accomplie.





#### - Adieu Wild Die

---

La Purge ne crée pas de héros, elle fait advenir des gladiateurs des temps modernes. Les PJ n'ont donc pas de dé joker. Pour compenser cette perte et permettre aux Joueurs de prendre des atouts pour construire leur personnage, ils disposent de 7 points à répartir pour les Attributs, et de 20 points pour les Compétences, à la création du personnage.

#### - Explosion des dés et échec critique

---

Les dés ne peuvent exploser qu'une seule et unique fois, que cela soit pour les Attributs, les Compétences ou les Dégâts. Le but est de rendre les résultats et le jeu plus réalistes en évitant les réussites hyper-critiques. De plus, avec une bonne Parade, il est possible d'être totalement à l'abri d'un adversaire avec 1d4 ou 1d6 en Combat.

Un 1 est toujours un échec. Il faut le considérer comme un échec grave, toutefois vu le réalisme du jeu il est préférable d'éviter les échecs critiques sur un simple jet de dés. La situation est déjà critique à chaque instant pour les PJ.

#### - Jetons et jets d'encaissement

---

Les PJ et PNJ ne peuvent pas faire de jets d'encaissement pour espérer amortir une blessure.

Concernant les jetons, chaque PJ démarre avec 1 jeton en poche. Pour instaurer la compétition dans la Purge et pousser les PJ à nettoyer leurs âmes, un jeton supplémentaire coûte 5 points de Purge.

Un jet de dés n'est relançable qu'une seule fois avec un jeton.





## - Stress

---

La nuit de la Purge est un moment stimulant ou stressant en fonction que l'on joue le rôle de la proie ou du chasseur.

L'état psychologique des personnages est mis à rude épreuve.

Quand une situation stressante est vécue, le PJ doit faire un jet d'âme. En cas d'échec il est secoué.

Voici un tableau indiquant le type de situation où un jet d'âme est nécessaire, avec le malus associé. Les situations sont cumulables, par exemple un groupe ennemi mieux armé et plus nombreux, malus -2.

Adversaire mieux armé	-1
Infériorité numérique	-1
Pris en embuscade	-1
Blessé deux rounds de suite	-1
Un PNJ allié tué	-1
Un PJ allié tué	-2

Au contraire, à chaque fois qu'un PJ ou PNJ purge, il obtient automatiquement un bonus de +2 à tous ses jets pour le prochain round de combat.







## - Gestion des blessures

---

Une attaque normale n'est pas ciblée, elle peut donc toucher n'importe quel endroit du corps sur le tableau des blessures.

Pour chaque blessure, le PJ ou PNJ fait un jet de Vigueur. En cas de réussite, rien ne se passe. En cas d'échec, le Personnage est handicapé et doit refaire un jet de vigueur.

Ce nouveau jet de Vigueur subit les malus habituel lié aux blessures déjà reçues, et en reçoit un autre si le Personnage reçoit plusieurs blessures simultanément. Une seule blessure reçue n'inflige pas de malus supplémentaire, deux blessures simultanées infligent un malus de -1, et trois blessures ou plus un malus de -2. Une ou des nouvelle(s) blessure(s) reçue(s) à une partie du corps déjà blessée inflige aussi un malus de -1.

Avec une relance, le PJ conserve sa blessure, est secoué et souffre d'un handicap jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce que toutes ses blessures sont soignées.

Sur un succès simple, le PJ tombe inconscient jusqu'à ce qu'il reçoive au moins un soin, ou pendant 1d6 heures. Il est handicapé jusqu'à ce que toutes ses blessures aient été soignées.

Sur un échec, le PJ tombe inconscient de la même manière que pour un succès, mais souffre en plus d'un handicap permanent et d'une hémorragie. Avec un échec grave le personnage rajoute en plus une blessure à traiter comme une nouvelle blessure indépendante sur la même partie du corps.

Concernant les jets de dés en cas d'hémorragie : en cas de relance l'hémorragie cesse et il reste inconscient, en cas de succès il survie encore quelques instants et doit faire un jet de vigueur à chaque début de round ou toutes les minutes hors-combat, avec un échec, il meurt instantanément.

Une fois la quatrième blessure reçue (et toutes les autres blessures gérées selon les règles ci-dessus si c'est en même temps), le Personnage tombe en état critique. Il fait alors un jet de Vigueur.





Avec une relance il tombe inconscient pendant 1d6 heures si ce n'est déjà fait et souffre d'une hémorragie. Il en est de même pour un succès, mais le personnage est très affaibli et souffre d'un malus général de -1, sauf s'il peut se reposer une semaine entière. Avec un échec, le personnage meurt de ses blessures et de son hémorragie à la fin du Tour de jeu, le temps de prononcer ces dernières paroles.

#### - Initiative

---

Pour fixer l'ordre du tour, chaque personnage fait un jet d'agilité, sur un échec à 1 il a un malus de -2 à tous ses jets, sur une 8+ il a un bonus de +2 à tous ses jets.

#### - Règles de poursuites

---

Voici des règles de poursuites différentes des règles de base et utilisant uniquement les dés.

Pour les poursuites à pieds, il suffit de faire réaliser des jets d'athlétisme aux personnages, la valeur obtenue donne les cases supplémentaires parcourues en plus de l'allure de base.

Les personnages peuvent courir l'équivalent en rounds de leur valeur de dé en Vigueur. Chaque round supplémentaire à courir au-delà de sa valeur en Vigueur ajoute un malus de -2. Une fois arrivé à 0, le personnage s'arrête pour reprendre son souffle et ne peut plus continuer la poursuite pendant 5 minutes.

Faire une action en même temps que de courir en poursuite donne un malus de -2 cases, et un malus de -2 à son action.

---

Pour les véhicules, il suffit d'utiliser les règles de véhicules du livre de base. Les règles de poursuite ne sont pas nécessaires et n'incitent pas au combat.

Les règles optionnelles de poursuites disponibles sur [savage.torgan](http://savage.torgan) donnent des manœuvres possibles pour le conducteur.



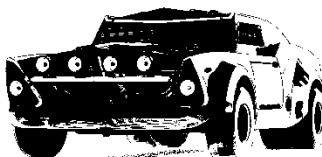


## RENCONTRES POSSIBLES

- Gueule d'acier (niveau Prédateur)

---

Gueule d'acier est un participant connu de la Purge Annuelle totalisant la mort de 78 personnes depuis sa création. On le soupçonne être un riche homme d'affaire atteint d'une folie meurtrière très puissante. Il apprécie tout particulièrement torturer ses victimes avec sa voiture customisée. C'est un chasseur, il joue et s'amuse, mais la sanction est toujours fatale pour ses partenaires de jeu !




Agilité	D8	Athlétisme		D6
Âme	D10	Combat	Ar. Blanches une main	D8
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D12
Force	D8	Connaissance	Anatomie	D6
Vigueur	D6	Intimidation		D8
		Perception		D4
Allure	6	Sarcasmes		D6
Charisme	2	Tir	Armes de trait	D8
Parade	6			
Résistance	5			

Atouts : Charismatique, Volonté de fer, Sixième sens + 2 atouts

Handicaps : Bizarrie (majeur) ou Sanguinaire + 2 autres mineurs.

Mortem ex Machina

---

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
35/57	14(7)	1	-	

---

+ Blindage lourd, pneus increvables, réserve d'oxygène, moteur amélioré et projecteurs.





- **Death Squad (niveau chasseur)**

---

La Death Squad est un gang mystique ayant érigé la Purge annuelle au rang d'offrande divine. La violence et la brutalité sont sacralisées et le fait que seuls les plus forts survivent est un honneur à Dieu. Extrêmement violente et sans pitié, la Death Squad est une terreur pour quiconque croise son chemin.



Agilité	D10	Athlétisme		D6
Âme	D8	Combat	Ar. Blanches une main	D10
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D6
Force	D8	Connaissance	Rue	D6
Vigueur	D6	Crochetage		D8
		Intimidation		D4
Allure	6	Jeu		D4
Charisme	0	Lancer	Cocktails Molotov	D6
Parade	6	Perception		D4
Résistance	5	Tir	Armes de poing	D8

Atouts : Bagarreur, Poigne ferme, Combat à deux armes + 1 atout

Handicaps : Ignorant + autres mineurs

Équipement : 1 Glock 17, 1 Uzi, 2 chargeurs pour chaque, 1 cran d'arrêt





- Sweet Tooth (niveau prédateur)

Sweet Tooth dont le vrai nom est inconnu, est ce que l'on peut appeler un taré charismatique ayant réussi à s'entourer d'individus tout autant cinglés que lui. Ils s'amusent simplement à semer la terreur partout où ils passent et lui et sa troupe sont devenus des stars pour la brutalité et l'imprévisibilité de leurs actions. Mieux vaut ne pas les croiser.




Agilité	D6	Athlétisme		D6
Âme	D12	Combat	Ar. Blanches une main	D10
Intelligence	D4	Connaissance	Anatomie	D8
Force	D8	Intimidation		D10
Vigueur	D8	Perception		D4
		Sarcasmes		D10
Allure	6	Tir	Armes à deux mains	D10
Charisme	2			
Parade	6			
Résistance	5			

Atouts : Charismatique, Volonté de fer, Sixième sens + 2 atouts

Handicaps : Bizarrerie (majeur) ou Sanguinaire + 2 autres mineurs

Équipement : Une machette, Remington 870 avec 24 cartouches

Camionnette

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
10/36	13(5)	3	-	

Notes : 10m<sup>3</sup> à l'arrière, blindage léger, trappe à clous, sirène ambulance, transporte 6 cinglés à l'arrière (machette et canon scié avec 12 Cat.12





- Snake (niveau assassin)

Snake est un tueur à gages pour gros porte-monnaie. Reclut le reste de l'année pour échapper au FBI, il profite activement de cette nuit de liberté pour remplir tous ses contrats. Solitaire, dangereux, efficace, il ne laisse ni cibles ni témoins témoigner de son passage.




Agilité	D10	Athlétisme		D10
Âme	D10	Combat	Mains nues	D12
Intelligence	D6	Conduite	Voiture	D12
Force	D6	Connaissance	Grand banditisme	D8
Vigueur	D8	Discrétion		D8
		Investigation		D6
Allure	6	Lancer	Couteaux	D6
Charisme	0	Perception		D8
Parade	6	Pistage		D8
Résistance	5	Tir	Armes de poing	D12

Atouts : Dégaîne comme l'éclair, Vif, Vigilant + 3 atouts

Handicaps : Recherché (par d'autres criminels) + 2 autres mineurs

Équipement : Desert Eagle avec silencieux et point infrarouge, Colt M4 avec lunette infrarouge, Veste pare-balles

Sportive

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
30/54	12(5)	2	-	

Blindage léger, pneus increvables, fumigène, antivol électrique





- **Commandos Purgistes (niveau chasseur)**

Les Commandos Purgistes partent de lieux secrets pour faire des excursions en ville à bord de Jeep modifiée. Leurs missions sont : éliminer des purgistes utilisant des armes non autorisées, assassiner des opposants politiques ou nettoyer quelques immeubles de pauvres.




Agilité	D8	Athlétisme		D10
Âme	D8	Combat	Ar. Blanches une main	D10
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D6
Force	D8	Connaissance	Tactique	D8
Vigueur	D8	Crochetage	Mécanique	D6
		Perception		D6
Allure	6	Tir	Armes à deux mains	D10
Charisme	0			
Parade	7			
Résistance	6			

Atouts : Costaud (+1R), Arme fétiche, Arts martiaux + 1 atout

Handicaps : Serment + 2 autres mineurs

Équipement : M16 A4, Poignard, Gilet tactique et casque

**Jeep modifiée**

Acc/VMMax	Rés.	Places	Prix	
25/45	13(3)	4	-	

Quatre roues motrices, blindage léger, moteur amélioré, pneus increvables, projecteurs





- Justicier (niveau prédateur)

Il est connu sous ce pseudonyme "Le Justicier". Portant un foulard, personne ne connaît son identité et on le reconnaît grâce à sa muscle car customisée en 4x4. Des amateurs, souvent membres de l'ordre des défenseurs ou de l'armée des indépendants, lui transmettent par CB les crimes qu'ils observent dans la ville afin de lui permettre d'intervenir.




Agilité	D8	Athlétisme		D8
Âme	D10	Combat	Mains nues	D10
Intelligence	D6	Conduite	Voiture	D10
Force	D6	Connaissance	De la ville	D10
Vigueur	D8	Investigation		D4
		Perception		D6
Allure	6	Persuasion		D6
Charisme	0	Pistage		D8
Parade	5	Tir	Armes de poing	D10
Résistance	6			

Atouts : Nerfs d'acier, Sixième sens + 1 autre + 2 atouts

Handicaps : Code d'honneur + 2 autres mineurs

Équipement : Matraque, Colt 1911, Veste pare-balles

Sportive

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
30/54	10(3)	2	100 000 \$	

Blindage léger, pneus increvables, projecteurs, fumigènes, sirène police







*Don't be late  
to the party!*

NEW FOUNDERS OF AMERICA  
THE OFFICIAL PARTY OF THE PURGE

WWW.NEWFOUNDERSAMERICA.ORG

A woman in a white dress holds a machete, standing next to a smiling man in a suit. The background is a blurred outdoor scene.

**DON'T BE LATE  
TO THE PARTY**

**JULY 18**

WWW.NEWFOUNDERSAMERICA.ORG

A woman in a black niqab stands in a city street. In the background, a man on a bicycle and a white van are visible.