

Niveaux des aptitudes

1 Médiocre
2 mauvais
3 Moyen
4 Bon
5 Excellent
6 Parmi les meilleurs

Création des personnages

Repartir 42 points dans les aptitudes avec un minimum de 1 dans chaque aptitude

Adrénaline au départ 4 (énervé, très stressé)

Vie au départ 1 (je peine à me mouvoir, ma vision se trouble)

Me protéger voir tableau plus bas

Les armes de fortune

Barre à mine 4D
Brique 3D
Chaîne 4D
Cocktail Molotov 4D
Couteau 4D/1D
Crochet 4D
Lance-pierre 2D
Machette 4D/1D
Morceau de verre 4D/1D
Pelle 4D/1D
Petit couteau 3D
Pistolet 4D/2D
Planche cloutée 3D/1D
Planche de bois 2D
Poing américain 1D/1D
Torche 3D
Tuyau de canalisation 3D/1D

Me PROTEGER

Valeurs fixes = difficulté des PNJs pour atteindre un PJ (c est une défense)

La valeur de **ME PROTEGER** dépend des scores dans **SE BATTRE** et **REAGIR**

Se battre permet de se protéger **des coups**

Réagir permet de se protéger **des balles**

Aptitudes	Valeurs	se protéger des coups / se protéger des balles
Se battre / Réagir	1 - 2	2
	3 - 4	3
	5 - 6	4
Si le personnage est surpris		- 1
Selon le degré de protection*		+ 1*

* SI LE PJ SE PROTÈGE OU EST PROTÉGÉ D'1 FACON OU D'1 AUTRE (APPRECIATION MJ), IL PEUT RECEVOIR +1

Les tests

Difficultés	Nombre de D a 4 ou +
facile	Réussite automatique
Assez facile	1 réussite
moyen	2 réussites
difficile	3 réussites
Très difficile	4 réussites
Impossible	Échec automatique

Marges de réussites

Si réussites au test $>$ a Difficulté = action réussie et $+1$ d Adrénaline

Si 0 réussite = jet en **so calme** difficulté = au test raté

Si réussite en **so calme** = - 1 dadrénaline

Si échec en **so calme** = - 2 dadrénaline

ADRENALINE

1 fois par épisode

Si un joueur décrit particulièrement bien son action ou fait preuve d'inventivité, il reçoit + 1 adrénaline.

L'adrénaline permet de

Déclencher 1 sauvagerie (nombre de pts variable)

relancer 1D (pour 1 pt d'adrénaline)

regagner 1 point de vie (pour 1 pt d'adrénaline)

XPs

Chaque joueur gagne 1 pt d'adrénaline à la fin de chaque épisode et 1 pt à rajouter à l'aptitude de son choix

SAUVAGERIE

Arrivé a 6 en adrénaline ou a **points a vifs** le joueur choisit la sauvagerie qu il souhaite utiliser le MJ lui décrit les effets que le PJ note ensuite sur sa feuille.

Nom de la Sauvagerie	Coût en adrénaline	Effet
Carnage	2	Inflige des dommages maximum
Frénésie	2	Peut effectuer 2 actions consécutives
Insensibilité	3	Ignore la dernière perte de point de vie/comment je me sens
Furie	3	2 D supplémentaires a la prochaine action
Mise a mort	4	Tue du 1 ^{er} coup ou met K.O.
inhérentable/invulnérabilité	X	X = points de vie récupérés d un coup