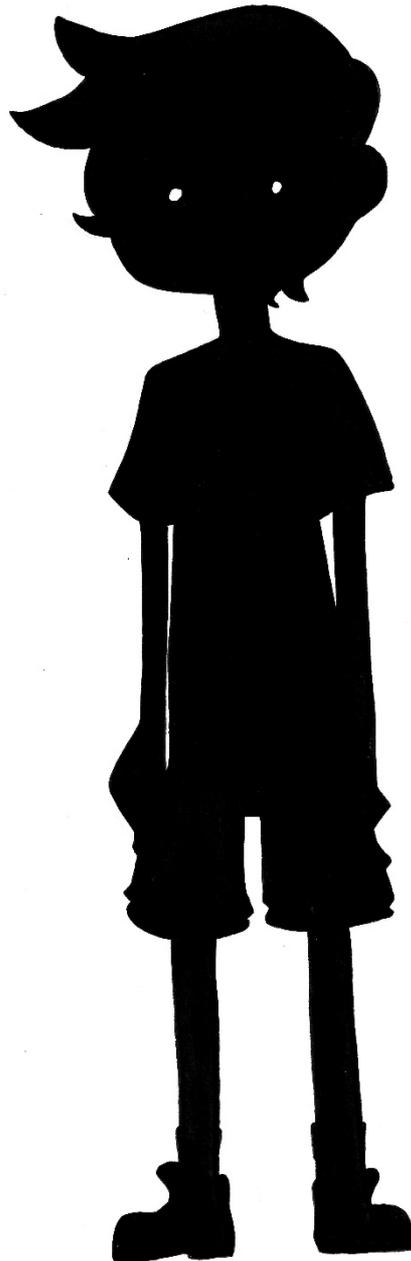


# TRUCS



# TROP



# BIZARRES



# Les Persos en Action

## Les Douze Capacités

### Casse-Cou

Acrobatie

Bagarre

Rapidité

Vélo

### Curieux

Investigation

Observation

Sixième Sens

Trucs d'Intello

### Débrouillard

Baratin

Dextérité

Discrétion

Système D

## Types de Tests

### Quatre Enjeux Possibles :

- Réussir un Truc
- Prendre le Dessus
- Se Tirer d'Affaire
- Trouver un Indice

## Agir Ensemble

**Cas de Base : Chacun Pour Soi**  
Chaque perso fait son propre test

### Option 1 : Un Pour Tous

La réussite d'un perso vaut pour tout le groupe

### Option 2 : Tous Pour Un

Possibilité de transférer 1 point d'Aventure à un autre perso

## Résultats (1D6)

**D6 inférieur ou égal à la capacité** = le test est réussi !

**Dé supérieur à la capacité** = le test est un échec ; possibilité de *rattraper le coup*

### Rattraper le Coup

Dépenser 1 point d'Aventure pour transformer un échec en réussite

## Cas Particuliers

### Coup de Main d'un Allié

*Rattrape le coup*, une fois par scène, sur une capacité donnée.

### Test de Karma

Test fait avec le nombre actuel de points d'Aventure

# Dangers et Autres Gros Problèmes

## Face à la Terreur !

Dépenser 1 point d'Aventure pour la surmonter ; sinon, sauve qui peut !

## Le Feu de l'Action

L'adversaire a presque toujours l'avantage.

**Avantage à l'Adversaire** = Test de Rapidité pour se tirer d'affaire puis, si réussi, test de Bagarre pour prendre le dessus

**Avantage aux Persos** = Test de Bagarre pour prendre le dessus puis, si nécessaire, test de Rapidité pour se tirer d'affaire

## Adversaires

<b>Adversaire</b>	<b>Attaque par Tour</b>
Autre Gamin	Un Perso
Adulte	Deux Persos
Monstre	Deux Persos ou plus

**Plusieurs persos + un seul adversaire** : possibilité de **Tous Pour Un**.

## Dommages Physiques

<b>Dommages</b>	<b>Exemple d'Arme</b>	<b>Hors-Jeu</b>
Légers	Mains nues	Un tour
Sérieux	Objet contondant	Une scène
Graves	Arme à feu, arme blanche	Un scénario
Mortels	Arme à feu à bout-portant etc.	Définitif

# Autres Trucs Importants

## Points d'Aventure

**Réserve initiale et maximale = 6 points**

**Se Refaire** = regagner 1 point d'Aventure en cours de jeu :

## Se Refaire

**Surmonter son Point Faible** (réussir un test avec sa capacité à 1)

**Passer un Moment Cool** (une fois par épisode)

**Battre le Diable** (se tirer d'affaire face à une Menace majeure alors qu'on a 0 point d'Aventure)

## Equipement

**Possibilité de sacrifier / perdre / bousiller un objet** pour éviter un niveau de dommages (ex : vélo) si la situation s'y prête.

## Alliés

Trois possibilités, selon le profil du PNJ :

**Danger** : Peut aider en Bagarre, Acrobatie et Rapidité.

**Débrouille** : Peut aider en Baratin, Discrétion et Système D.

**Réflexion** : Peut aider en Investigation, Trucs d'Intello et Observation.

## Animal Familier

Peut aider en Bagarre et Sixième Sens, voire en Investigation (pistage). Toujours Discret. Si le maître est en danger et ne réussit PAS à se tirer d'affaire, on lance 1 dé : **1-3** = le danger frappe le perso ; **4-6** = le danger frappe l'animal à la place du perso.