



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

Adversaire	Attaque par Tour
Autre Gamin	Un Perso
Adulte	Deux Persos
Monstre	Deux Persos ou plus

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

Dommages Physiques

Dommages	Exemple d'Arme	Hors-Jeu
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.