

## NIVEAU DES APTITUDES

0D	Handicapé
1D	Mauvais
2D	Médiocre
3D	Moyen
4D	Bon
5D	Excellent
6D	Un génie/athlète olympique

## LES TESTS

L'action est...	Nombre de réussites (4 et +)
Facile	Aucune
Relativement facile	1
Moyenne	2
Difficile	3
Très difficile	4
Impossible	Aucune

## SPÉCIALITÉ

Relance autant de dés que niveau.

Spécialité	Le personnage est...
0R	Novice
1R	Doué
2R	Compétent
3R	Expert

## RESSOURCES

### Pertes

- Marge d'échec défavorable
- Utilisation (lien de sang, Réussite, Vertu)
- Ne respecte pas sa manie (TIC)
- Défaite cuisante, fatigue physique et mentale

### Gains

- + Marge de réussite favorable
- + Honore sa déviance (Vice)
- + Le joueur tacle un joueur avec TIC pas joué
- + 1 point par nuit de sommeil
- + Récompense action d'éclat

## RESSOURCES

**Lien du sang** : 1 point transmissible à n'importe quel Rushmore que le personnage encourage

**Réussite** : 1 point = 1 réussite automatique

**Vertu** : 1 point pour utiliser une Vertu.

**Possible d'utiliser autant de points de Ressource que le personnage en possède en 1 seule fois.**

SANTÉ	ÉTAT	GUÉRISON
6	Pleine forme	Aucune récupération
5	Fatigué	1 point regagné après 24h de repos
4	Contusionné	1 point regagné après 36h de repos
3	Sérieux	1 point regagné après 48h de repos
2	Grave	1 point regagné après 72h de repos Les jets d'aptitudes requièrent 1 réussite supplémentaire
1	Très grave	1 point regagné après 7 jours de repos Les jets d'aptitudes requièrent 2 réussites supplémentaires
0 (ou -)	Inconscient	Le personnage agonise pendant 1D x 10 secondes Toutes les 10 secondes, le joueur doit effectuer un jet d'Endurer/4. Si réussit, l'agonie s'arrête mais le personnage demeure inconscient et en attente de soin. Si aucun jet n'est réussi d'ici la fin de l'agonie, ou s'il est blessé de nouveau, il « meurt ».

<b>Arme</b>	<b>MAINS NUES</b>	<b>TRÈS LÉGÈRE</b>	<b>LÉGÈRE</b>	<b>MOYENNE</b>	<b>LOURDE</b>
	1D	2D	3D	4D	5D
<b>Normale</b> (OR)	Poing, pied, tête	Planche de bois, lance-pierres	Cran d'arrêt, brique	Barre à mine, chaîne	Explosifs, grenades
<b>Efficace</b> (1R)	Griffes, poing américain	Matraque, rasoir, taser, batte	Pelle, scalpel, tuyau	Machette, masse	Pistolet mitrailleur
<b>Dangereuse</b> (2R)	-	-	-	Pistolet, hache d'incendie	Fusil d'assaut, mitrailleur
<b>Meurtrière</b> (3R)	-	-	-	Fusil à pompe, tronçonneuse	mitrailleuse

<b>FRAPPER DE TOUTES SES FORCES</b>	
<b>Forcer</b>	<b>Relance(s) supplémentaire(s)</b>
<b>1D à 3D</b>	Aucune
<b>4D</b>	1R
<b>5D</b>	2R
<b>6D</b>	3R
Toujours 3R max, armes avec relances incluses.	

### **PREMIERS SOINS**

Dans l'heure :  
Jet Savoir-Faire (1 seule fois)

Difficulté = Points perdus (mini 1, maxi 4)

Si réussi : + 1 Santé

