

NOTRE TOMBEAU

*Ceci est le combat du jour et de la nuit...
Je vois de la lumière noire. >*

DERNIERS MOTS DE VICTOR HUGO, 22 MAI 1885

APTITUDES

ACTION	NOMBRE DE DÉS À 4 OU +
COURIR <input type="checkbox"/>	FACILE RÉUSSITE AUTOMATIQUE
ENCAISSER <input type="checkbox"/>	RELATIVEMENT FACILE 1
ESCALADER <input type="checkbox"/>	MOYENNE 2
FORGER <input type="checkbox"/>	DIFFICILE 3
RÉAGIR <input type="checkbox"/>	TRÈS DIFFICILE 4
REMARQUER <input type="checkbox"/>	IMPOSSIBLE ÉCHEC AUTOMATIQUE
S'IMPOSER <input type="checkbox"/>	
SAUTER <input type="checkbox"/>	
SAVOIR-FAIRE <input type="checkbox"/>	
SE BATTRE <input type="checkbox"/>	
SE CALMER <input type="checkbox"/>	
VISER <input type="checkbox"/>	

VIE

ADRÉNALINE

RELANCE (1 POINT)
relance un dé.

REGAIN (1 POINT)
regagne 1 point de Vie.

ARMES DE FORTUNE

PIED, POING, TÊTE	(1 D / — D)
	(D / D)
	(D / D)
	(D / D)

SAUVAGERIE

CARNAGE (2 POINTS)
inflige les dommages maximum.

FRÉNÉSIE (2 POINTS)
deux actions consécutives sans contre.

INSENSIBILITÉ (3 POINTS)
ignore la dernière perte de points de Vie.

FURIE (3 POINTS)
deux dés supplémentaires à la prochaine action.

MISE À MORT (4 POINTS)
tue du premier coup ou met KO.

INVULNÉRABILITÉ (X POINTS)
regagne autant de Vie que de points d'Adrénaline dépensés.