

# Thrill

## Introduction

Ce que vous avez présentement devant vos yeux esbaudis est le deuxième Focused System. Il s'appelle Thrill et s'intéresse à un type de scénarios encore plus restreint que Second Jour : le huis clos survival horror. Son concept ? Tout commence lorsque les personnages poussent la porte / soulèvent la trappe / ouvrent la barrière, déraille lorsqu'ils comprennent ce qui se passe / découvrent le serial killer / localisent le monstre, et finit lorsqu'ils affrontent l'abomination / fuient en hurlant / agonisent dans leur sang. Intrusion nocturne dans un village maudit, exploration d'une maison hanté, évvasion de catacombes moisiées... Vous avez bien compris, on lorgne du côté d'Alone in the Dark, de Silent Hill, de Lost Siren ou même de Alien... Brrrr.

## Twist again

Quelques mots, tout d'abord, sur la philosophie sous-jacente de Thrill. Oui, vous pouvez sauter ce passage, personne ne vous en voudra.

Pour la faire courte, le but de l'opération consiste à (tenter de) prendre le contrepied de la logique habituelle, selon laquelle les règles de santé mentale viennent se greffer **sur** le système de base, dont elles demeurent un accessoire.

Ce Focused System est bâti selon une autre ligne directrice, un twist « systémique » directement opposé : mettre la psychologie et le stress au coeur de la mécanique. L'état nerveux des personnages sera leur caractéristique principale, THE caractéristique, car elle conditionnera leur efficacité globale : capacité à se concentrer, à ressembler leurs connaissances, à garder les idées claires, à réagir et donc, à survivre.

Un unique compteur gardera trace de leur niveau d'excitation et d'angoisse, évoluant au fil des événements et influant en temps réel (waouh !) sur les jets de dés. Savoir jongler avec cette jauge de stress, jouer *en fonction* de cette jauge, sera une des clés de la réussite pour les joueurs.

Le reste du système est volontairement classique et épuré. C'est pour éviter de noyer le poisson.

## Le décorum

Les mécanismes de Thrill seront surtout efficaces dans le cadre de parties courtes, sans temps mort ni ellipses et **surtout** très stressantes. Oh oui. Le stress. C'est l'élément clé. Le maître mot. Il apparaît une trentaine de fois dans le texte, c'est pour dire.

Hors, le stress, en JdR, ça se passe autant dans la tête qu'autour de la table. Faire flipper mes PJ par une belle après-midi de printemps, avec la télé en fond et l'odeur des cookies embaumant l'atmosphère, j'ai jamais pu. D'où l'intérêt de cette première règle absurde.

Au moment d'organiser votre partie, avertissez vos joueurs que vous leur préparez un truc-qui-fait-peur, et proposez-leur d'apporter de quoi poser l'ambiance. Avant la partie, demandez à chacun d'entre eux, l'un après l'autre, d'aménager votre espace de jeu pour qu'il soit plus flippant. Et, au fur et à mesure, attribuez leur entre 1 et 3 jetons d'Ambiance (leur utilité sera débattue plus loin).

Faire ce qu'il faut pour éviter les interruptions (prévoir la bouffe et la flotte, couper les portables, etc.) vaudra **un jeton**. Tirer les rideaux, couper la télé, **deux jetons**. Mettre une musique sympa, poser un élément décoratif, **trois jetons**. Vous pouvez aller plus loin dans la logique si vous voulez, mais le but est de créer une ambiance sympa et propice, pas de rentrer mal à l'aise la moitié de l'équipe. Ceci étant dit, allons-y pour le coeur du système.

## Les Traits

Pour commencer, détaillons les traits centraux dans Thrill.

### Les aptitudes

Les personnages de Thrill sont définis par les mêmes aptitudes que ceux de Second Jour., à peu de choses près. La grande différence étant qu'elles ne sont pas ici réparties en fonction de différentes Ressources, mais selon divers niveaux de « Stress ». Vous en apprendrez plus à ce sujet ultérieurement. Pour l'heure, copions, collons et adaptons :

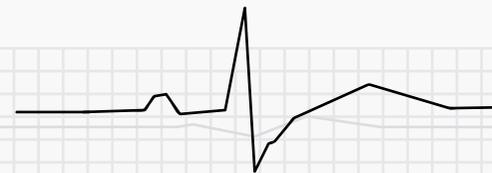
#### État « concentré »

**Sentir** : Sentir permet d'être en phase avec les choses et les gens, et ainsi de les comprendre, de capter les ambiances, les humeurs, les non-dits. C'est l'empathie, applicable aussi bien aux individus qu'aux lieux. Utile pour sentir une présence fantomatique, par exemple.

**Communier** : Communier est un talent bizarre. Il servira dans toutes les scènes où le personnage tentera d'interagir avec les forces occultes / surnaturelles / mentales : Hypnose, spiritisme, conduite de rituels...

**Calmer** : La psychologie du personnage, sa capacité à apaiser ses semblables.

**Rationaliser** : Cette aptitude représente la capacité particulière à supporter la vision du surnaturel. Un personnage possédant des points de Rationaliser au début



du jeu sera probablement expérimenté dans la chasse au monstre.

### État « serein »

**Étudier** : Un personnage possédant un bon score en étudier saura découvrir des indices sur la scène d'un crime et en tirer des conclusions qui s'imposent, mais également trouver une information dans une masse de document ou dans des archives.

**Bricoler** : Bricoler synthétise l'habileté manuelle, les connaissances artisanales, mécaniques et techniques du personnage.

**Savoir** : La culture générale, et notamment la connaissance des choses occultes susceptible d'apporter des indices sur les événements.

**Soigner** : Rafistoler ses semblables.

### État « Nerveux »

**Piloter** : À moins que le personnage ne possède une autre spécialité, Piloter représente son talent avec un volant ou un guidon entre les mains.

**Détecter** : Détecter est la compétence de perception passive, la faculté du personnage à sentir les ennemis approcher

dans son dos, à entendre un bruit furtif, etc. C'est son sixième sens, sa vigilance.

**Tirer** : La capacité à toucher avec une arme de tir : fusils, pistolets, arcs ou projectiles improvisés.

**Se planquer** : Savoir se cacher, suivre discrètement, et ne pas faire de bruit.

### État « Agité »

**Foncer** : La vitesse du personnage. Utilisé également lorsqu'il grimpe, nage ou réalise des acrobaties.

**Combattre** : L'aptitude à utiliser une arme de corps à corps ou une technique de combat.

**Forcer** : Cette aptitude est une indication de la force et de la puissance physique du personnage.

**Endurer** : Mesure la résistance physique du personnage, sa capacité à encaisser les coups.

## Les états

Au fur et à mesure qu'il s'enfonce dans l'horreur, le personnage va petit à petit se laisser envahir par le stress et voir son niveau d'adrénaline grimper. Adrénaline et stress ne sont pas toujours de mauvaises choses. Ils mettent le corps en condition pour survivre, préparent à l'action et permettent même de réaliser des prouesses inattendues... Mais tenter de fouiller une pièce, ou rechercher minutieusement un code dans un très vieux parchemin est moins facile lorsque votre palpitant bat à 150 pulsations / minutes et que vos nerfs vous font sursauter au moindre jeu de lu-

mière. Avant de se lancer dans de telles tâches, mieux vaudra souffler un peu et rassembler ses esprits.

En termes de jeu, tout ceci sera représenté par un compteur, que le joueur déplacera sur une « Ligne de Stress » figurant sur sa feuille de personnage. Les événements inquiétants, effrayants ou choquants feront avancer ce compteur vers le haut. Les pauses et les moments de calme, vers le bas. Lorsque ce compteur franchira certains paliers, l'état général du personnage passera d'un niveau à un autre... Et les divers modificateurs qui l'accompagnent aussi. Il existe ainsi 4 États de Stress :

### Serein

Le niveau Serein est l'état de base. Il représente le degré d'excitation normal d'un être humain plongé dans son quotidien. Un personnage serein peut se concentrer convenablement, mais réagira plus lentement à qu'un personnage nerveux ou agité.

### Nerveux

Le personnage est franchement sur ses gardes. Des choses cloquent, le danger rôde. Le personnage aura plus de difficultés à se concentrer mais pourra réagir plus rapidement.

### Affolé

Les nerfs du personnage sont à fleur de peau. Son cœur bat la chamade. L'adrénaline afflue. Ce n'est pas le moment de lui proposer une partie de mikado mais il n'a jamais couru le 100m aussi vite.

### Concentré

C'est un état particulier, en ce sens qu'il est encore plus bas que le degré « serein ». Atteindre ces sommets de quiétude et d'introspection demande un effort de la part du personnage et / ou la consommation de substances. Un individu concentré est incapable de réagir rapidement à une situation, mais son esprit est ouvert, attentif aux ambiances, à l'affût du moindre détail et des non-dits.

## La santé

La jauge de santé évalue, bien sûr, les dégâts subis par le personnage. Il existe 5 cases / niveaux de santé, chacun lié très classiquement à un malus applicable à toutes les actions.



## Création de perso.

Ces différents éléments introduits, les joueurs peuvent se lancer dans la création de leurs alter egos. Celle-ci a été voulue rapide, pour permettre de se lancer dans des scénarios sur-le-pouce ou des one-shots horribles sans avoir à en passer obligatoirement par des pré-tirés.

## Les aptitudes

Toutes les aptitudes ont un niveau de base de 1d6. Le joueur dispose de 6d6 à ventiler librement entre elles. Aucune aptitude ne

peut se voir attribuer plus de 3d (pour un total de 4d6 : 1 de base + 3).

Le joueur a l'option de barrer jusqu'à deux aptitudes – pour représenter une forme de handicap – et ainsi récupérer autant de dés à placer ailleurs.

Pour chaque aptitude dans laquelle il a investi au moins 2d, le joueur peut choisir une spécialisation. Cette dernière lui octroiera un bonus de 1d6 supplémentaire, valable, uniquement dans les situations où la spécialité sera applicable.

## Réserves et Compteur de Stress

Une fois les scores d'aptitudes fixés, chaque joueur reçoit un nombre de points de réserve égal à 2 + le nombre de scénarios déjà vécu par le personnage + le nombre de jetons d'Ambiance qu'il a glanés durant la phase «décorum». Les 2 premiers points, et ceux alloués pour «l'expérience», ne changent pas de place entre deux parties. Ceux alloués grâce aux PA le peuvent.

Ces points sont répartis librement parmi les réserves « Empathie », « Calme », « Nerfs » et « Adrénaline ».

Notez que ces ressources sont directement liées aux différents états de stress. Elles ne portent pas les mêmes noms pour des raisons sémantiques, mais l'Adrénaline, par exemple, peut tout à fait être vue comme la « réserve de l'état Agité ». Cette remarque n'a aucune conséquence sur la compréhension ou l'application des règles.

**Note de conception :** En opérant la répartition de ses réserves, le joueur définit, en quelque sorte, la nature de son personnage.

*Un bibliothécaire sera probablement très serein, et un militaire, habitué aux situations de grande tension, recevra pas mal d'Adrénaline.*

Une fois les réserves remplies, le joueur dépose son Compteur de Stress (un dé, un grain de maïs, un marqueur Magic, peu importe) sur la case « Serein » de la Ligne de Stress (à moins, bien sûr, que le meneur de jeu n'ait prévu une intro in media res ; libre à lui, alors, de fixer l'état de départ de ses PJ).

Ne reste plus qu'à inventer un nom, un historique et une description.

**Note de conception :** d'un point de vue ludique, les diverses étapes de la création de personnage vont forcer le joueur à s'interroger sur le type de situations durant lesquelles son alter ego sera sur le devant de la scène, et durant lesquelles il ne servira à rien. Un individu orienté sur les aptitudes de la réserve « Calme » sera l'investigateur ou le technicien. Il lui faudra de la tranquillité pour donner son plein potentiel. Un perso accès sur l'adrénaline sera, au contraire, un « finisseur ». Celui sur qui il faudra compter pour détruire le monstre de fin d'épisode, mais qui ne se révélera que lorsque le niveau de stress sera au plus haut. Cette asymétrie, ce mécanisme poussant certains PJ à vouloir foncer et d'autres à demander des temps morts, peut créer des tensions autour de la table – voire pousser le groupe à se diviser. C'est un des buts de la manœuvre. Plus de tension = plus de stress = plus de fun.

## Règles de base

**Note de conception :** le mécanisme est plus facile à comprendre avec une feuille de perso sous les yeux.

Lorsque le personnage entreprend une action malaisée, le meneur de jeu peut lui demander un jet d'action. Il désigne l'aptitude qui colle le mieux à la tâche. Le joueur lance alors un nombre de dés égal à son score dans celle-ci. Afin d'augmenter ses chances, il peut dépenser un point de la réserve correspondante (« Calme » pour un jet de Bricoler, par exemple) pour recevoir un – et un seul – dé supplémentaire.

Le MJ peut, lui, imposer jusqu'à 2 dés de bonus, ou lui enlever jusqu'à 2 dés (des « dés de malus »), pour représenter la difficulté.

**IMPORTANT : L'état de nervosité du personnage va directement influencer sur ses capacités de réussite.**

S'il est actuellement dans l'état correspondant à celui de l'aptitude testée (« Serein » pour Étudier, par exemple), il reçoit un dé de bonus.

Si son état actuel est éloigné de deux degrés à celui de l'aptitude (s'il tente de Rationaliser alors qu'il est « Nerveux », par exemple), il souffre d'un malus de -1d.

Si son état actuel est éloigné de trois degrés de celui de l'aptitude (s'il veut Foncer alors qu'il est « Concentré », par exemple), le malus est de -2d.

**Chaque dé affichant un 5 ou plus est un succès.**

Un seul succès est suffisant pour réussir une action simple. Des succès supplémentaires traduisent une meilleure qualité ou un plus grande vitesse d'exécution.

Si le PJ est en compétition avec un autre, il doit obtenir plus de succès pour l'emporter.

Certaines tâches, particulièrement longues, pourront nécessiter plus d'un succès. Ces derniers pourront être cumulés en plusieurs jets. Si le joueur obtient deux échecs consécutifs, la tâche est trop dure pour lui et il échoue définitivement.

**Note :** Si les malus (de difficulté, de blessure...) réduisent le jet à 0d6 ou moins, ou si l'aptitude est barrée sur la feuille du personnage, le joueur devra lancer 2d et obtenir deux 5+ pour réussir, avec un résultat équivalent à un succès.

## Les combats

Lors des combats, le temps va se fragmenter en tours de 3 secondes. Le résultat d'un jet de Foncer décidera de l'ordre de jeu. Le personnage obtenant le plus de succès commence, puis c'est au second, etc. Relancez les égalités.

À son tour, un personnage pourra se déplacer de 3 mètres ET effectuer une action. Attaquer, courir ou esquiver sont les plus fréquentes.

Un **attaque** se règle grâce à un jet de Combattre ou Tirer, ajusté à l'appréciation du meneur de jeu (-1 pour une longue portée, -1 pour de mauvaises conditions...). En cas de réussite, l'assaillant ajoute le potentiel de dégâts de son arme (1 pour un couteau ou une batte, 3 pour un pistolet, 4 pour un fusil...) au nombre de succès obtenus pour toucher : c'est le total de points de dégâts subis par la cible. Celle-ci peut les encaisser. Elle lance autant de dés que son score en Endurer, plus son éventuel potentiel d'armure (2 pour un gilet pare-balles, 4

pour une veste blindée...). Chaque succès diminuera la perte de santé de 1.

Lorsqu'un personnage **esquive**, le joueur effectue un jet de Foncer. Pour chaque succès obtenu, un de ses assaillants subira 1d de malus lors de sa prochaine attaque contre lui.

Si un personnage **court**, le joueur effectue un jet de Foncer (ou de Piloter, s'il est en voiture ; le meneur de jeu lui donnera alors entre 1 et 10 dés de bonus pour représenter la vitesse ou la maniabilité de l'engin). Pour chaque succès, il parcourt 10 mètres.

## Les dommages physiques

Les malus indiqués en regard de chaque niveau de santé s'applique à tous les jets, mais ne sont pas cumulatifs.

Si le joueur subit en une seule fois la perte de 3 points de Santé, il écope d'une **séquelle légère**. S'il reçoit 5 points de dégâts d'un seul coup, il est quitte pour une **séquelle grave**.

Une séquelle légère prend le plus souvent la forme d'un membre inutilisable, qui impose un malus de 2d à toute action y faisant appel : bras en écharpe, plaie à la jambe... Alternativement, le coup a pu toucher la tête (migraine et vertiges) ou au corps (côté cassée). Dans ce cas, le personnage souffrira d'un malus de 1d aux actions requérant, respectivement, réflexion ou souffle.

Les séquelles graves plongent le personnage dans le coma durant 1d6 heures (ajoutez 1d6 heures si vous obtenez un 6 à ce jet ; de plus, le personnage subit la perte d'un nouveau point de santé). À son réveil, il souffrira d'un malus de 1d à toutes ses actions, et ce pour le reste de la partie.

## Les soins

Administrer des soins requiert du temps et un minimum d'équipement. Le médecin doit œuvrer pendant 10 minutes par cases de santé actuellement cochées chez son patient. Le jet souffrira d'un modificateur égal au malus de blessures de ce même patient, en plus de tout autre.

En cas de réussite, chaque succès guérit un point de santé **et** une séquelle légère. L'utilisation d'une trousse de secours apporte 2 dés de bonus, et le manque de matériel un malus de 2d.

## Le stress

Lorsque les PJ sont confrontés à une situation stressante ou choquante, le meneur de jeu leur indique simplement le nombre de points de Stress qu'ils gagnent. Ou, en d'autres termes, le nombre de cases dont ils doivent déplacer leur Compteur de Stress sur la Ligne de Stress, vers la droite.

Bien sûr, les joueurs ont droit à un jet pour résister. En fait, ils sont même obligé de l'effectuer. Il s'agit d'un test classique pour lequel ils lancent autant de dés que leur score dans l'aptitude correspondant le mieux à la situation. Il s'agira, en général, de Rationaliser pour un phénomène inexplicable, de Soigner pour une découverte macabre et de Combattre ou Tirer pour une scène d'action. Toutefois, libre au MJ de sortir des sentiers battus. Il est tout à fait possible de faire appel à Piloter, lors d'une course poursuite, à Tirer pour accepter la vue d'une vilaine blessure par balle, ou à Savoir pour supporter la lecture d'un grimoire sordide. Les réserves et les états de stress influent comme d'habitude sur le

résultat. Chaque succès diminue le nombre de points de Stress encaissés de 1.

Quelques exemples de stimuli :

Situation	Stress
Bruit suspect	1
Découvrir un cadavre	2
Être pris pour cible	2 / tour
Voir un mort se relever	3
Être traqué par une bête	3 / min
Apparition fantomatique	6
Voir l'Abomination	7
Lien avec la phobie du perso	+2
Lien avec l'obsession du perso	+2

## Les états

À chaque fois que le compteur de Stress atteint un palier (une case noire sur la Ligne de Stress), l'état du personnage évolue. L'effet principal de ce changement, c'est de rendre le personnage plus efficace dans certaines situations, et moins dans d'autres (voir **Système de base**). Mais cela ne s'arrête pas là. Chaque état apporte également un lot de désagréments physiologiques et psychologiques que le meneur de jeu va pouvoir exploiter pour... pimenter un peu les événements.

### Serein

Un personnage serein n'est tout simplement pas «prêt à ça». L'horreur, lorsqu'elle lui tombera dessus, le fera avec d'autant plus de violence que pour lui, tout est encore normal et tranquille. C'est pourquoi le niveau de stress de tout événement soudain est accru de 2 points.

## Nerveux

Un personnage concentré est ouvert, prêt à être confronté à l'incompréhensible. À vrai dire, il est tellement à l'écoute du monde que son esprit risque d'en arriver à filtrer la réalité, à de la déformer pour lui faire voir ce qu'il a envie de voir. Le meneur de jeu peut utiliser cet inclination pour instiller de fausses certitudes au joueur. À force de l'écouter, ce bruit lointain peut prendre l'aspect d'un cri d'enfant ; cette ombre fugitive paraître étrangement humaine... Un jet de Rationaliser peut être nécessaire pour démêler le vrai du faux.

### Agité

Pour le personnage, il s'agit de survivre. Impossible de laisser la place au doute. L'ennemi rode, et mieux vaut tirer le premier. La moindre réaction d'un PJ Agité est exagérée et, lorsqu'un événement surprenant se produit (que ce soit l'apparition d'un monstre, ou un collègue PJ arrivant un peu fort dans son dos), le meneur de jeu peut lui demander un jet de Rationaliser. En cas d'échec, il tire et esquive, fuit, hurle, cogne... Bref, réagit de manière démesurée, comme si sa vie en dépendait. Un outil que le MJ doit utiliser pour mettre l'équipe en difficulté : gâcher les munitions, attirer les ennemis, accroître la tension...

De plus, un personnage Agité souffre aussi des hallucinations liées à l'état Nerveux. Elles l'assaillent même avec encore plus de violence (-1d aux jets de Rationaliser).

### Concentré

L'esprit d'un personnage concentré est béant, ouvert, accessible. Si un événement véritablement traumatisant devait brusquement l'assaillir, ses dégâts seraient dévastateurs. Si le personnage subit un choc

léger alors qu'il est Concentré, les effets de ce dernier seraient doublés (temps de neutralisation et malus). Les effets d'un choc grave sur un personnage concentré sont... si redoutables qu'ils sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu.

### Les chocs

Si le personnage subit, en une seule fois, la perte de 3 points de Stress, il endure un **choc léger**. S'il encaisse une perte de 5 points, il prend un **choc léger** ET un **choc grave**. Enfin, si le personnage en arrivait à devoir franchir un niveau de palier de Stress alors que son Compteur se situait déjà dans la case « Agité », il subirait un **choc grave** (et uniquement un choc grave), en plus de tout autre effet.

#### Chocs légers

Un choc léger se déclenche dès que l'adrénaline retombe, lorsque le personnage est en sécurité et a le temps (qu'il le veuille ou non) de repenser à ce qu'il vient de vivre. Un choc léger a l'une des deux conséquences suivantes :

- Soit il neutralise un personnage durant 5 minutes, et perdure sous la forme d'un malus de -1d pour le reste de l'aventure (ou jusqu'à ce que le personnage regagne son calme ; voir plus loin). La nature exacte de la réaction est à définir par le meneur de jeu. Il peut s'agir d'une crise d'angoisse suivie de tremblements, d'un évanouissement suivi de vertiges, de vomissements suivis de nausées...

- Soit il se traduit par un malus de -2 dés valable pour le reste de l'aventure (ou jusqu'à ce que le personnage regagne son calme). Là encore, la nature du trouble est laissée à l'appréciation du meneur de jeu. Il peut

s'agir d'un malaise, de palpitations, de tremblements sévères, de maux de ventre...

#### Chocs graves

Les chocs graves laisseront des traces définitives dans l'esprit du personnage. Phobie, paranoïa, schizophrénie, dépression, amnésie, trouble du comportement... Le meneur de jeu aura le temps de réfléchir à la manifestation psychique la plus adéquate, d'ici le prochain scénario : le choc ne se manifesterait pas tout de suite.

Toutefois, à l'acquisition d'un choc grave, le personnage est mis hors jeu pendant 1d6 heures. Cela se traduit, en jeu, par une ca-



tationie, un coma, un hébétement, une errance, ou toute autre réaction violente.

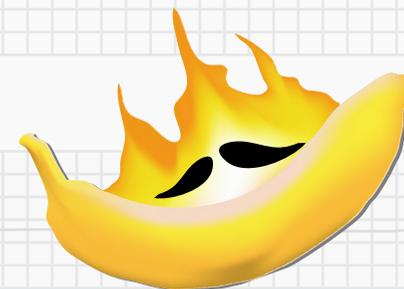
### Se calmer, souffler un peu et se remettre

S'isoler et laisser redescendre la pression : voilà les seules façons de faire diminuer le niveau de stress et de se remettre d'un choc léger (les graves devront être traînés jusqu'à la fin de l'aventure, et même au-delà).

Toutes les 15 minutes de calme, les joueurs effectuent un jet de sang-froid. Ils lancent chacun 1d + la somme de leurs score en « Calmer » (il est plus facile de se rassurer à plusieurs). Pour chaque succès, le compteur de Stress est déplacé d'une case vers la gauche. Si cela le fait descendre en dessous d'un palier, les chocs légers dont souffre éventuellement le personnage disparaissent, son état est ajusté, et il peut régénérer un dé dans l'une de ses réserves.

Il est bien sûr possible, de cette façon, de descendre plus bas que l'état « serein », vers « concentré ». C'est même la seule façon d'atteindre ce premier niveau.

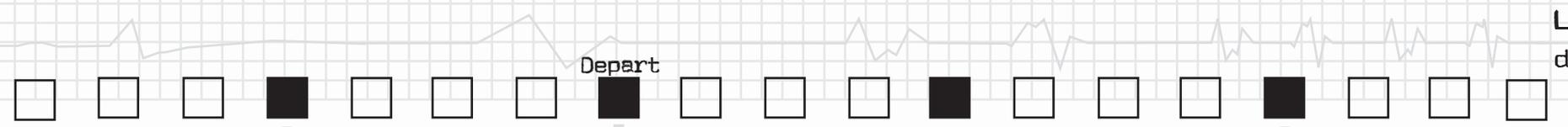
Des stimuli stressants (grincements, hurlements lointains...), par des dés de malus. À l'inverse, l'utilisation de calmants ou autres substances tranquillisantes (alcool, drogue...) se traduit par des dés de bonus au jet de sang-froid. .. Qui se transformeront en dés de malus applicables à tout effort physique et intellectuel accompli conséquemment. Ce malus s'estompera au rythme d'un dé par demi-heure.



# Thrill

Nom  
Age  
Profession  
Description

Phobie  
Obsession  
Croyance  
Caractere



Ligne de stress

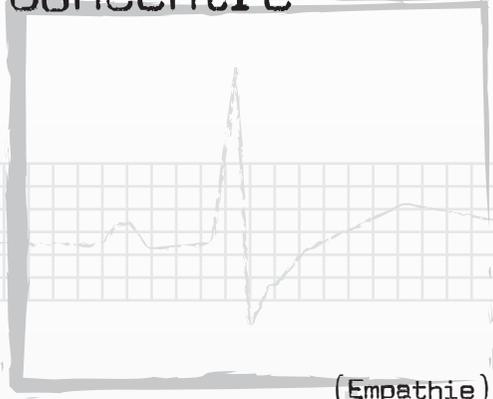
Concentré

Serein

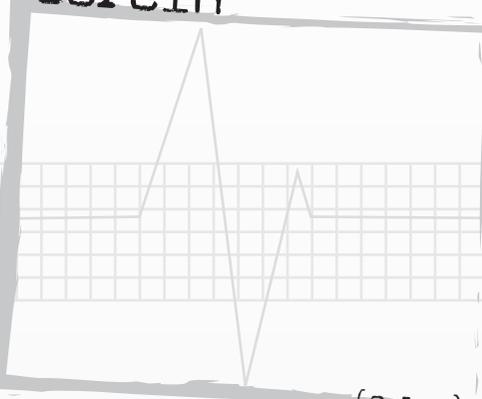
Nerveux

Agité

Reserves



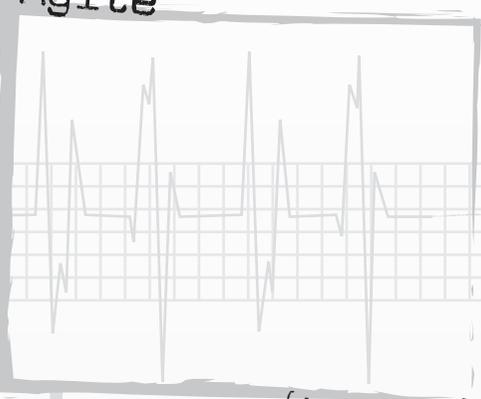
(Empathie)



(Calme)



(Nerfs)



(Adrenaline)

- Sentir
- Communier
- Calmer
- Rationaliser

- Etudier
- Bricoler
- Savoir
- Soigner

- Piloter
- Detecter
- Tirer
- Se planquer

- Foncer
- Combattre
- Forcer
- Endurer

Equipement

Santé

-1 -2 Mort

Chocs/séquelles : \_\_\_\_\_