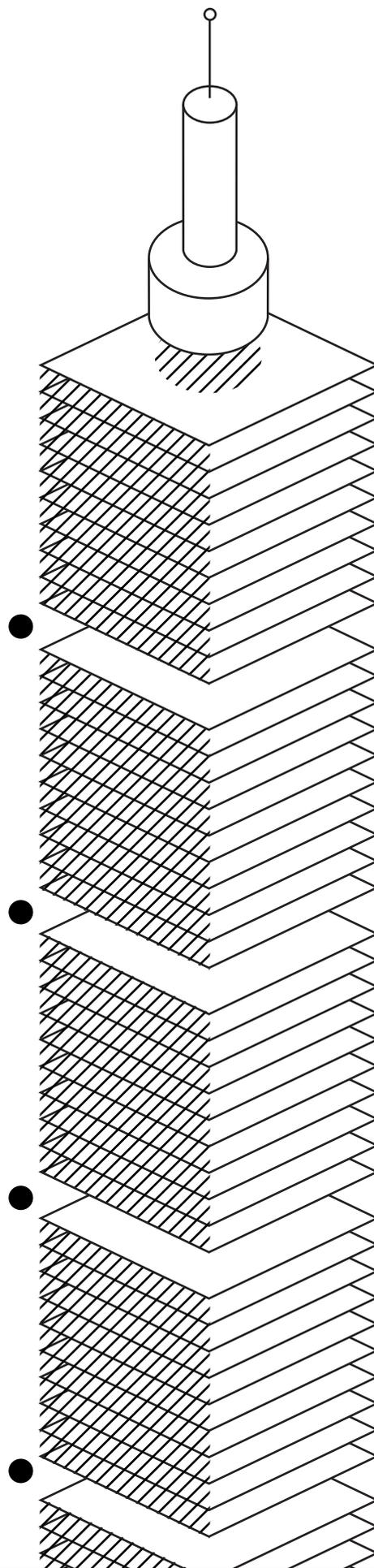
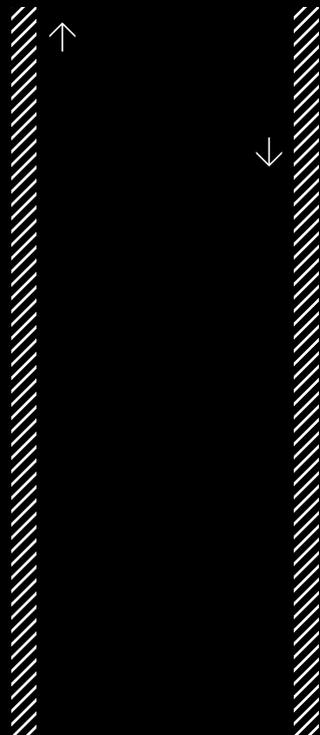


I.G.H

Immeuble de grande hauteur



"Dans une tour de mille appartements répartis sur quarante étages, la population apparemment homogène ne tarde pas à se scinder en clans. La tour se balkanise et devient le siège d'une nouvelle forme de guerre."

Immeuble de Grande Hauteur

Ce jeu de rôle a été créé en un mois pour le site **Trop Long Pas Lu** (Troplongpaslu.fr).

D'où vient I.G.H ?

Ce jeu est librement adapté de la nouvelle de James G. Ballard nommé I.G.H (High-Rise) inclus dans le recueil La Trilogie de Béton publié en 1975, traduit en français par Robert Louit et George Fradier et édité pour la première fois par Calmann-lévy en 1976.

Je vous recommande la lecture de cette nouvelle ainsi que du reste de la trilogie de béton pour pleinement vous immerger dans la folie de l'I.G.H.

Vous pouvez également regarder quelques films qui m'ont inspiré dans la création du jeu comme *Crazies* de G. Romero, *Shivers*, *Dead Ringers* de Cronenberg, *American Psycho* de M. Harron, *Piège de Cristal* de J. McTiernan ou encore *The Raid* de G. Evans.

J'ai essayé de créer un système OSR (Old School Renaissance) avec quelques originalités. Les jeux suivant m'ont occupé l'esprit dans la rédaction d'I.G.H :

Sombre de J. Scipion, la peur comme au cinéma, furieux, simple, mortel... Sombre c'est bon, mangez en.

Notre Tombeaux de A. "Yno" Combrexelle, la campagne la plus stressante à laquelle j'ai pu jouer... J'en reste encore muet.

Into the Odd de C; McDowall, un jeu de rôle faussement rétro ou vous plongerez toujours plus loin dans des donjons horribles à la recherche de précieux arcanas. A mi-chemin entre Donjons et Dragons et le mythe de Cthulhu.

Je vous recommande fortement ces jeux.



Glossaire

Petite explication sur certains termes que j'utilise dans ce jeu :

L'Architecte de la tour, monsieur Royal dans la nouvelles est le maître du jeu, l'animateur de la partie. C'est lui qui assure les description de l'univers et des différents protagonistes de l'aventure. Il connaît les lieux de la tour et pour cause : il l'a conçu ! Un joueur à la table sera l'Architecte.

Les Occupants / occupantes sont les joueurs et joueuses, ils sont propriétaires d'un appartement dans la tour et vont se lancer dans l'exploration de cette dernière. Ils pourront monter et progresser socialement ou tenter de descendre et s'enfuir (selon les objectifs du groupe).

Les Crazies sont les fous dangereux, les antagonistes. Ils essayeront de vous faire du mal, de vous barrer la route, de vous voler, de vous tuer. Le travail de l'Architecte sera de faire de l'apparitions des Crazies des moments forts.

Les Attributs sont les éléments constitutifs de votre personnage, en quoi il est doué. Quand vous n'avez plus de Vigueur ce sont vos Attribut qui baisseront sous les coups des Crazies.

La Vigueur représente votre faculté à encaisser les coups. Elle se régénère rapidement, dès que vous avez quelques instants au calme.

La Rage représente votre niveau de violence, la faire monter est essentiel pour surmonter les obstacles mais attention, accumulez trop de Rage fera de vous un Crazies à votre tour.

Un test est un lancer de dé. Vous lancez un dé à 20 faces en espérant faire moins que l'Attribut concerné.



Sommaire :

- _Bienvenu dans l'IGH
- _Feu aux poudres
- _Création de l'Occupant.e
- _Système de jeu
- _Armes & Objets
- _Antagonistes
- _Évènements
- _Fiches

Avant de vous lancer :

I.G.H est un jeu de rôle traditionnel pour un Maître du jeu, nommé Architecte, et plusieurs personnages incarnés par les joueurs, nommé les Occupants, ils sont généralement entre 3 et 5.

Ce jeu s'inspire du Grand Ancien du jeu de rôle traditionnel à savoir Donjons et Dragons sauf qu'ici les monstres et les magiciens sont remplacés par les habitants de la tour qui ont complètement disjoints et s'adonnent à des actes déviants : destruction, meurtre, cannibalisme.

Aussi ce jeu n'est pas tout public, la violence y est graphique, la moralité souvent remise en question.

Dans la nouvelle de Ballard, les femmes sont souvent en retrait, on suit Laing, Wilder, Royal mais assez peu de femme. Cependant vous pouvez évidemment incarner un personnage féminin et lui trouver la source de sa colère.

Dégradation, agressions, abus, meurtre sont des thèmes récurrents dans I.G.H, certains ne conviendront pas autour de la table: discutez en en amont de la partie. La violence faites aux enfants, les agressions de nature sexuelle, le racisme peuvent heurter certaines personnes alors soyez respectueux des limites de chacun et ne les poussez pas dans une zone d'inconfort. Vous pouvez vous aider de la Xcard dont voici la méthode pour encadrer votre partie : <https://tousrolistes.fr/wiki/jeu-de-r%C3%B4le/x-card>.

Que vous vous serviez de cet outils ou non, mettez vous d'accord sur les thèmes sensibles que vous voulez éviter de voir autour de la table, soyez à l'écoute et respectueux des autres !

Bon jeu.

Bienvenue dans l'I.G.H

Un I.G.H (Immeuble de Grande Hauteur) est une superstructure, une immense tour de verre et d'acier logeant un grand nombre de foyer.

Ce type de logement fleurit en périphérie des grandes villes et a pour but d'accueillir des citadins lassés des centres villes bondés et de leurs appartements étriqués. Cependant, les I.G.H ne sont pas des logements sociaux, la population qui y loge est entre la classe moyenne et les notables. Les occupants sont placés dans la tour en fonction de leurs revenus financiers. Les étages supérieurs, plus lumineux et plus spacieux sont réservés à une élite sociale. La tour est ceinturée par un parking immense, plus vous êtes élevé socialement, plus vous habitez haut dans la tour et plus votre voiture est proche sur le parking. Les occupants des niveaux inférieurs ont souvent 5 à 10 minutes de marche pour atteindre leurs véhicules. Autour du complexe, on trouve des universités, des bureaux dans lesquels travaillent les occupants. Une ligne de train grande vitesse a été aménagée spécialement pour rejoindre le centre ville en un temps record. Cette ligne ne dessert aucune gare des banlieues populaires qu'elle traverse, elle n'est là que pour le confort des copropriétaires de l'IGH.

La tour fonctionne comme une petite ville ou un vaisseau spatial, une multitude de services sont proposés. Dans la tour on trouve : une école primaire, un super marché, un marchand de vin et spiritueux, une salle de gym, une piscine, une salle de cinéma...

L'Architecte vit au 40ème étage, son appartement donne sur une immense terrasse aménagée sur le toit de l'immeuble. Dans le jeu il est incarné par un.e joueur.euse, l'Architecte connaît mieux le tour que les autres et pour cause, c'est lui qui en a dessiné les plans !

Sans être totalement autonome, la tour agit tout de même comme une petite île dans laquelle se répartissent les classes supérieures de la société, loin des quartiers populaires. Cela aurait dû être un havre de paix, une population homogène, gagnant tous correctement leurs vies.

Au début du jeu, discutez entre vous (Occupant.e.s et Architecte) sur la vie dans votre I.G.H, décrivez votre situation familiale, êtes vous célibataire, avez vous un amant, une maîtresse à un autre étage. Qui vous agace le plus dans le voisinage. Qui vous attire. Quel sale coup avait vous fait ou subi ? Quelle est votre routine de travail ?

Prenez le temps de détailler la tour et de vous imprégner du lieu. Quand vous sentez qu'il y a matière à vous lancer dans la fiction, imprimez des feuilles de personnage (voir dernière page du jeu) et commencez votre partie.



Le feu aux Poudres Création de l'Occupant.e

Pourquoi les habitants deviennent fous ? Ballard a construit son I.G.H comme une éprouvette dans laquelle il dépose quelques germes de discorde, d'incivilité avant de laisser l'échantillon lentement se contaminer.

Ce jeu de rôle se propose de jouer une part de cette expérience, une parodie de guerre de voisinage, ou le vernis social se brise pour ne laisser que la laideur. Il n'y a plus de bon ou de mauvais, ni moeurs, ni valeurs, mais une somme d'individus mues par leurs désirs et pulsions.

Ce jeu vous invite donc à jouer des personnages au seuil de la folie, autant bourreau que martyr, participant, complice ou ange gardien.

L'I.G.H aurait du être un endroit idyllique ou se rassemble en un même lieu des personnes stables, bien éduquée et aux situations financière confortable.

Cependant, les crasses, les incivilité, la jalousie et le mépris vont, petit à petit, ternir les liens de cette co-propriété.

Dans la nouvelle, la tension monte à la suite d'événements dramatiques. Une bouteille de Champagne tombé du 35 manque de tuer un habitant sur son balcon, le magnifique lévrier d'un bourgeois est retrouvé noyé dans la piscine, une femme se fait agresser gratuitement, un homme est défenestré et vient s'écraser sur le toit d'une voiture du parking.



«La piscine du dixième étage demeura vide, en partie, se dit Laing, parce que les gens devaient considérer que l'eau avait été contaminée par le cadavre du lévrier. Un miasme presque palpable s'était amassé au-dessus de la surface étale, comme si l'esprit de la bête morte attirait à lui toutes les puissances du châtimement et de la juste vengeance présentes dans l'immeuble.»

Cette feuille représente les forces et faiblesses de votre personnage, son état de santé, quelques éléments d'historiques, ces possessions.

Dans un premier temps réfléchissez à un **concept de personnage** et **les liens qu'il pourrait avoir avec les autres personnages**. Allez vous partir sur une famille, un groupe d'amis, deux amants, des inconnus unis par un traumatisme commun ?

Décrivez ensuite votre but dans la tour : la survie de vos proches, le massacre de bourgeois, réclamer l'appartement de l'Architecte, retrouver une personne, se venger de quelqu'un...

Quand vos concepts et liens émergent, noter les dans "Lien avec le groupe" et remplissez la partie supérieure (nom / prénom, âge etc....). Une fois cela fait, **réfléchissez ensemble aux raisons de votre colère**, elles découleront souvent des expériences traumatisantes que vous avez subit, inscrivez les dans la case Raisons de la colère (elles peuvent être collectives ou individuelles.)

Vous allez ensuite remplir **vos Attributs** à savoir Force, Agilité et Mental. Écrivez dans "max." la valeur de 8 puis ajoutez 6 points librement entre les 3 Attribut (par exemple Force 8+4=12, Agilité 8+0= 9 et Mental 8+2=10).

Inscrivez 6 dans votre maximum de Vigueur et 1 dans votre score de Rage (ou utilisez des D6).

Faite 3 jet au D100 sur la **table des objets trouvés** et inscrivez les dans votre inventaire.

Vous êtes prêt.

Systeme de jeu.

Quand un Occupant tente une action incertaine il lance un dé à 20 faces et doit faire moins que l'attribut concerné. Si il y parvient l'action aboutit sinon l'Architecte décrit son échec ou sa demi-réussite.

Pour une action triviale comme lacer ses chaussures ou fermer une porte que personne ne retiens ne lancez pas les dés, vous le faite, tout simplement.

Si le personnage est avantage, lancez deux dés à 20 faces (2D20) et gardez le plus bas

Si le personnage est désavantage, lancez deux dés à 20 faces (2D20) et gardez le résultat le plus haut.

En combat, les deux camps agissent en même temps SAUF si un des groupe est surpris ou si quelqu'un utilise une arme à distance ou un projectile, les joueurs s'accordent pour savoir qui lance les dés en premier.

Si les deux camps on des armes a distance, ils agissent simultanément avant ceux qui se battent au corps à corps.

Pour frapper un jet de Force est demandé (1D20 < score de Force) puis le joueur lance les dégâts de son arme.

Pour rappel :

Coup de poing 1D4 , arme improvisé 1D6, arme blanche ou contondante 1D8, arme à feu 1D10

Dans I.G.H l'Architecte ne lance les dés que pour les dégâts infligés par les antagonistes. L'Occupant peut éviter un coup en effectuant un jet d'Agilité (1D20 < score d'Agilité)

Le Mental sert à trouver des objets précis quand vous fouillez une pièce ou et de résister aux visions épouvantables des carnages qui ont lieu dans la tour.

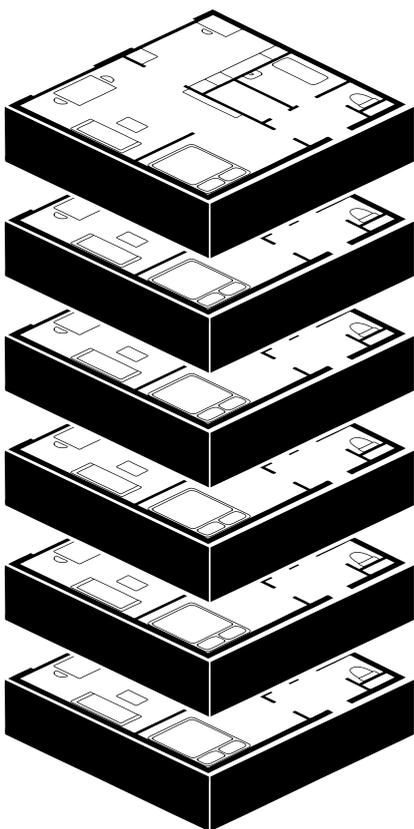
Un échec sur l'attribut Mental signifie que l'Occupant ne trouve rien ou un objet moins utile. Une scène particulièrement violente peut exiger un test de Mental, en cas d'échec le personnage monte d'un cran de Rage, il se rapproche de la folie.

Votre Vigueur correspond à votre "souffle" vous commencez avec 6 points (PV) utilisez un D6 comme pour la Rage. Quand vous subissez des dégâts (comme après un test d'Agilité raté) vous diminuez ce score. A 0 vous êtes en mauvaise posture, une nouvelle source de dégât réduira directement votre score de Force ou d'Agilité rendant les prochains tests de plus en plus difficiles. Écrivez votre nouveau score dans la case d'Attribut correspondant.

L'architecte vous dira quel attribut doit être réduit. La plupart du temps c'est la Force qui est réduite mais dans le cas de la perte d'un oeil vous pourriez réduire l'agilité (viser) ou le mental (trouver des objets).

La Vigueur : Quand vous avez le temps de souffler, relancez votre D6 de point de Vigueur et ajoutez le score à votre Vigueur actuelle (sans jamais dépasser 6).

Exemple : Après un rude combat contre un business-man vous êtes tombé à 2 sur votre score de Vigueur. Vous reprenez vos esprits, adossé contre un mur du couloir... Tout est silencieux. Lancez 1D6 et ajoutez le à votre score de Vigueur.



La Rage est symbolisé par un D6 posé sur la caractéristique. Vous commencez à 1. Quand vous agissez de façon immorale ou bestiale augmentez ce D6 d'un cran, si vous arrivez à 6 vous devenez fou, l'architecte récupère votre feuille et votre personnage rejoint le rang des crazies.

Cependant la Rage permet de se défaire de situation impossible, vous pouvez augmenter votre score de Rage pour effectuer une action Bestiale mais, attention, vous vous rapprochez de la folie qui s'empare de la tour.

Actions Bestiales :

Poussé d'adrénaline, +1 Point de Rage : votre prochaine action est avantagée

Endurcissement, + 2 Points de Rage : annulez la dernière source de dégâts

Sauvagerie, +4 Points de Rage : tuez instantanément un personnage.

Second souffle, X point(s) de Rage : récupérez X point(s) de Vigueur

Les autres personnage peuvent utiliser leurs liens avec vous pour apaiser votre colère. Si, dans son interprétation, un personnage arrive à vous apaiser diminuer d'1 point votre dés de Rage (ou plus en cas de scène exceptionnelle à la discrétion de l'Architecte).

N'oubliez pas que si vous terminez votre tour à 6 point de Rage vous êtes en train de perdre la tête, trouvez ensemble une solution pour apaiser votre personnage ou vous deviendrez un Crazies.

Progression et expérience.

La colonne de gauche sur la feuille de personnage représente les étages parcourus. L'architecte choisit l'étage de départ et les joueurs le noircissent. A chaque nouvel étage exploré vous gagnez en expérience : augmentez d'1 point l'Attribut de votre choix (sans jamais dépasser 18). Explorer un étage nécessite de le visiter le dépasser en ascenseur ne compte pas.

Note pour l'Architecte : Si les Occupants visitent 24 étages ils seront à 18 (le maximum) dans chaque Attribut. Cependant, n'oubliez pas qu'ils perdront des point d'attributs en affrontant les Crazies. Il devront donc faire un calcul entre exploration/récompense et la probabilité d'être blessé à chaque étage.

"Alors que Helen commençait à flancher, il se sentait plus résolu, tel un grimpeur enfin parvenu au pied de la montagne dont il a toute sa vie durant préparé l'ascension."





Armes

Poing, pieds, tête ect...	D4	S'éclater les phalanges, étrangler, broyer les testicules
Armes improvisées	D6	Planter un pied de chaise, claquer une porte sur un bras
Armes blanches	D8	Éventrer, asperger de sang
Armes contondante	D8	Fendre un crâne, réduire en bouillie, éclater un mur
Armes à feu	D10	Assourdissant, faire des dégâts collatéraux, tuer net
Armes automatique	D10	Massacre, rafale, manque de munition

Rendez la violence graphique :

A la création les Occupant n'ont aucune armes, mais les joueurs font 3 lancés de dés sur la table des objets trouvé ci dessous.

Soyez graphique voire grotesque dans vos descriptions de la violence, l'I.G.H essaye d'émuler le gore des films de Cronenberg, de Romero. Pour gagner en Rage il faut en payer le prix.

Les statistiques des armes sont uniquement là à titre indicatif, sentez vous libre de les ajuster, de leurs donne -1 ou+1 de dégât en fonction de leurs dangerosité.

Pour porter un coup il faut réussir un test de Force (score D20 ← score de l'attribut Force) puis le joueur lance le D de dégâts correspondant.

Les armes à feu doivent rester rare dans l'I.G.H et leurs munitions en quantité limité. Elles sont trouvable sur des policier alerté par la situation, une milices privée éventuelle ou un collectionneur. Pour viser juste, un test d'Agilité (score D20 ← attribut d'Agilité) est requis sans quoi le tir échoue et la munition est gâchée. En cas de succès appliquez les dégâts de l'arme.

Objets trouvés :

Quand vous fouillez ou créez un Occupant lancez 1D100 (2D10) sur cette table :

1 bouteille d'eau	26 gros livre	51 genouillère	76 chemise tachée
2 briquet	27 tourne-vis	52 crosse de hockey	77 chien sans collier
3 allumette	28 marteau	53 feux d'artifices (x3)	78 sac de bille
4 petit miroir	29 jouet sonore	54 couteau de cuisine	79 cravate terne
5 parfum de luxe	30 canne	55 couteau de cuisine	80 trophée empaillé
6 canette de bière	31 paquet de bonbon	56 paquet de 20 cigarettes	81 montre de luxe
7 balais cassé	32 carnet de dessin	57 noeud papillon	82 demi-pizza froide
8 couvercle de poubelle	33 dictaphone	58 agrafeuse	83 écharpe
9 casque de moto	34 trompette	59 pied de chaise	84 dentifrice
10 costume d'homme	35 peinture à maquette	60 une grosse pierre	85 lance-clous
11 lunette brisée	36 chaussettes	61 ampoule cassée	86 hachoir
12 conserve de petit pois	37 ficelle	62 anti-douleur	87 zippo
13 lampe de poche	38 bouchon d'oreille	63 paquet de 20 cigarettes	88 cagoule
14 déodorant	39 piles électrique	64 bandage	89 cuillère
15 violon	40 fusée éclairante	65 pied de biche	90 preservatif
16 guitare	41 sac poubelle	66 élastique	91 taser
17 cahier d'écolier	42 bombe de peinture	67 fourchette en argent	92 masque d'animal
18 rouge à lèvres	43 sac à main	68 de la petite monnaie	93 casquette criarde
19 extincteur	44 tuyau en plomb	69 latte de parquet	94 masse décorative
20 collier de perle	45 un cintre	70 poelle	95 portière de voiture
21 croquette pour chien	46 une souris	71 panneau de signalisation	96 parapluie
22 super glue	47 du papier toilette	72 ruband adhésif	97 scalpel
23 peluche	48 Sauce piquante	73 gand de boxe	98 sabre japonais
24 casserole	49 pince coupante	74 batte de baseball	99 fusil / 2 cartouches
25 tesson de verre	50 scie	75 une chaine en argent	00 pistolet 9mm 15 balles

Si un objet est utile lors d'un test, vous êtes avantage. Certains objets peuvent compter comme une arme improvisée, d'autre comme des soins (+D4 ou +D6 PV la plupart du temps), comme des éléments constituant un piège ou comme une monnaie d'échange. Soyez créatif et malin ! Chaque objet prend 1 case dans l'inventaire, si il est particulièrement gros 2 voire 3 cases, à la discrétion de l'Architecte.

Si un Occupant cherche un objet précis et qu'il y a une logique a sa présence, faite un test de Mental. En cas de réussite l'objet est trouvé, si c'est un échec il est incomplet, cassé ou simplement introuvable. Le tableau si dessus est une aide si l'inspiration manque.

Antagonistes :

Les profils suivant représentent des Crazies particulier ou «Boss» chacun a une Folie associé permettant de contextualiser son entrée en scène. Ces personnages sont la a titre indicatif, n'hésitez pas a les modifier ou à en inventer d'autre.



Max Renn
Producteur de film adulte
PV : 12
Couteau(D6), cordes, sextoys,
costume blanc.

Folie : Capture des Occupant et les filme dans des production type Snuff movie. Il rôde près du cinéma avec ces «acteur.ice.s» et sont équipe technique.

Beverly et Elliot Mantle
Jumeaux Gynécologues
PV : Bev. 5 et Elli. 9

Instruments chirurgicaux (D6). Tenue de medecin maculée de sang.

Folie : Mutilent leurs proie. Font des «oeuvres d'art génitales». La mort d'un des deux frères provoque la folie complète de l'autre. Leurs cabinet est au 28ème.



Havana Segrand
Actrice «retraîtée»
PV : 11
Un Oscar (D8) un couteau (D6), robe de cérémonie, un spray aveuglant.

Folie : Avec l'âge avançant, Havana ne trouve plus de rôles. Elle a pété les plomb et fait de l'actor studio extrême. Elle joue un rôle en permanence, tantôt elle fuit comme la proie d'un tueur tantôt elle devient un bourreau sadique.

Patrick Bateman
Trader psychopathe
PV : 10

Hache D8, pistolet 9mm D10 15 balles, costume sobre.

Folie : Il aime découper les gens à la hache. Que vous faut -l de plus?



Tom Stall
Cuisinier du restaurant de la tour.
PV : 11
hachoir a viande (D8), tablier crasseux.

Folie : Le Patron du restaurant a défendu son établissement quand tous les Crazies ont voulu dévaliser son stock d'alcool. Depuis il garde farouchement sa propriété et les couloir environnants. Certains occupants malchanceux ont déjà terminés dans une assiette.

Clarisse Taggart
PV : 9
Femme d'un PDG d'une entreprise pharmaceutique. petit calibre (D10) 5 balles coup par coup. Canne de son mari (D8), sédatif

Folie : Clarisse est une jeune femme entichée d'un vieux bourgeois. Elle l'a «aidé» à se défenestré et depuis elle erre dans son étage shooté aux médoc. Pour les Crazies elle est autant dealeuse qu'infirmière.



Agatha Weiss
PV : 6
Autrice de livre jeunesse
PV : 10

marteau ensanglanté (D8), Ciseaux (D6)

Folie : Agatha a récupéré une grappe d'appartement avec d'autres femmes et elles restreignent le passage de sa «commune» à tout visiteur. Elle est particulièrement méfiante envers les hommes car ils font preuve d'une violence sans borne depuis le début des évènements.

"Wilder put à peine contenir sa jubilation au spectacle de cette vieille diablesse chauve qui faisait des mines apitoyées jusqu'à l'extravagance devant son caniche. Il se tasse contre la table et gloussa intérieurement. Elle n'allait pas tarder à déchanter, quand il écraserait sa lourde botte sur son cou."



Événements aléatoires :

Architecte, si vous êtes à court d'inspiration pour un étage, lancez 1D20 sur ce tableau :

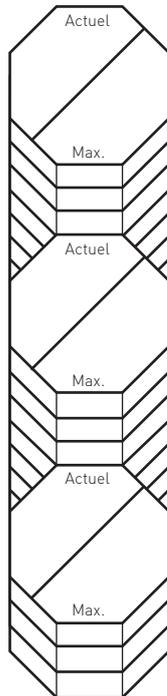
1	Un gang de bourgeois tabasse des Occupants a vue. Ils sont 1 de plus que la groupe. Allez vous fuir ou les affronter?	11	Le cinéma projette des snuffs movies réalisé dans la tour, les sièges de la salle sont occupé par des cadavres aux yeux gardés ouvert par des agrafes.
2	Les vitres & les cloisons sont défoncées, le sol est parcourus de débris et d'échardes, la progression est difficile.	12	Une série d'appartements en enfilades s'étendent devant vous. Ils sont encombrés de meubles entassés. Les porte ont été condamnés. Il ne reste que d'étroits trous dans les murs pour passer d'une salle à l'autre. Ce labyrinthe regorge de piège ex : ficelle tendue activant le mouvement d'une planche cloutée.
3	Le plafond de l'étage supérieur s'est effondré rendant son accès possible grâce à un peu d'escalade. L'étage est instable, attention a vos têtes.	13	Un Open space occupe tout l'étage, certain Occupant sont prostrer sur leurs ordinateur, devant des graphiques incompréhensible et semble totalement détaché de la situation. Soudain, un homme se lève, hurle et éclate son écran sur son voisin.
4	Des distributeur en état de marche contiennent des soda et des barres chocolatées (+1D4 Vigueur). Si le distributeur est forcé, le bruit peut attirer des Crazies.	14	Dans un théâtre, la troupe se tient debout sur la scène applaudissant une bagarre générale dans les gradins. Une personne tombe de l'étage et se brise en deux contre un siège dans un craquement sinistre.
5	L'ascenseur est en panne, il faut escalader dans la cage en espérant qu'il ne se remette pas en route. Vous pouvez essayer de trouver un autre chemin.	15	Un bruit sourd résonne dans les couloirs, sale et humide. Une femme se tient au milieu d'une allée les pouces profondément enfoncés dans les orbites d'un homme en costume qui s'agite comme un pantin. Elle vous regarde puis continue a frapper le mur avec la tête de l'homme.
6	Un berger allemand vous saute dessus, (test d'agilité ou D6 dégâts)	16	Des bruits de vomissements se font entendre dans les toilettes de l'appartement, dans la cuisine vous retrouvez les restes d'un être humain découpé et barbotant dans une grande marmite.
7	L'étage est entièrement plongé dans le noir et des bâche ont été tendues sur chaque fenêtre. L'occasion est trop belle pour une embuscade.	17	Une fête arrosée bat son plein, les participants font des jeux a boire, ils se mutilent, font des orgies. L'acool les rend complètement furieux, ils ne vous lacherons pas sans vous avoir fait boire un verre.
8	Une personne s'est enfermée dans son logement, elle nourrit son chat avec son propre sang, à la limite de l'anémie. Allez vous l'aider?	18	Un enfant erre dans l'étage, il s'enfuit dans les conduits d'aération à votre vue. Si vous arrivez à le suivre vous trouverez un local de service avec 4 autres enfants qui vivent du pillage en évitant les adultes.
9	Des personnes errent comme des zombies dans le super-marché. S'imaginant en plein Black Friday elle vous bousculent, vous pètent à vue en hurlant «JE L'AI VU EN PREMIER !»	19	Dans une cage d'escalier un groupe de Crazies a monté une barricade. L'un d'eux vous défie dans un duel à l'épée. Il porte une vieux fleuret rouillé, sans doute un héritage familial.
10	Les murs de l'étage sont couvert de motifs stylisés peint avec du sang / des excréments. Au loin un feu de joie fait de dossiers de compatibilité, de chaises de bureau flamboie, peut après l'alarme incendie retentit, et une douche disperse les Crazies.	20	Au centre de la piscine un corps bouffi flotte à la surface. Au fond de l'eau vous devinez la présence d'une arme, qui va plonger la chercher?

- 40
- 39
- 38
- 37
- 36
- 35
- 34
- 33
- 32
- 31
- 30
- 29
- 28
- 27
- 26
- 25
- 24
- 23
- 22
- 21
- 20
- 19
- 18
- 17
- 16
- 15
- 14
- 13
- 12
- 11
- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- RdC

Nom / prénom :
 Profession :
 Age :
 Appartement :

Genre :

Attributs



Force
 Brutaliser
 Maintenir
 Soulever
 Pousser

Agilité
 Viser
 Courser
 Escalader
 Fureter

Mental
 Chercher
 Se Contrôler
 Intimider
 Mentir

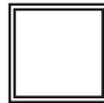
Vous avez 8 + 10 points a répartir.

Santé



Placez un D6
ici

Vigueur
 Votre capacité à
 encaisser.
 A 0 vous êtes en
 mauvaise posture



Protection
 Réduisez le nombre
 de dégâts subit par
 votre score de
 protection.



Placez un D6
ici

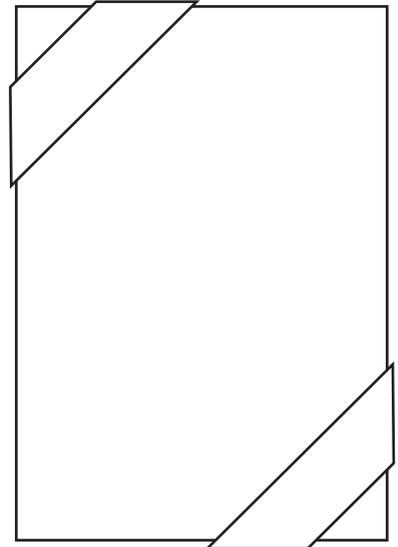
Rage
 Quand vous réussis-
 sez une action,
 augmentez votre dés
 de rage d'1 point.

Actions Bestiales :

- Poussée d'adrénaline, 1 Point : votre prochaine action est avantagée
- Endurcissement, 2 Points : annulez la dernière source de dégâts
- Sauvagerie, 4 Points : tuez instantanément un personnage.
- Second souffle, X point(s) : récupérez X point(s) de Vigueur

Attention, si vous arrivez à 6 de rage pour devenez un Crazyes.

Identification



Les raisons de ma colère :

Mes liens avec le groupe :

Exemple :

Elle m'a sauvé la vie, j'ai une dette envers elle.
 C'est mon père je sais qu'il ne me laissera pas tomber.
 C'est lui qui a le flingue alors... On le suit.

Notes :

Inventaire :

Aide de jeu :

Pour réussir une action, lancez 1D20 :
 Résultat < Attribut : succès
 Résultat > Attribut : échec

Si vous êtes avantagé lancez 2D20 gardez le meilleur
 Si vous êtes désavantagé lancez 2D20 gardez le pire