



Vous attendiez le retour du car scolaire qui devait ramener vos enfants. Puis vous l'avez vu exploser. Votre famille a été détruite ce jour-là... Vous allez leur faire payer...

Le joueur :

Il joue un vengeur, il a 10 points à répartir entre :

Vigilance : pour se cacher, repérer les gens ou les preuves planqués. Opposé à Vigilance.

Vengeance : Pour résister et discourir. Représente la jauge de points de vie.

Violence : Faire parler et causer la mort.

Il choisit une arme

nom	Effet/ dommages	cibles	munitions
Monocible	2	1	OSEF
Rafaleur	1	2	OSEF
Grenades	1	5	2
Gilet pare balle	+1 PV	-	-

L'arme de base :

nom	dommages	cibles	munitions
Poings	1	1	OSEF

Règle :

Agir : on jette XD6 ou X est égal au niveau dans la compétence ou au niveau de difficulté estimé par le MJ, on additionne le résultat. Le plus élevé gagne.

Combat : chacun décrit son action puis jette XD6 (X est égal au niveau de violence). Le plus élevé commence, choisi sa ou ses cible(s) et lui inflige les dommages de son arme.

MJ

Rencontres :

caractéristiques	Chair à canon	Dur à cuir	Force de l'ordre	ninja	Garde du corps	Caid
Vigilance	1	1	2	3	2	3
Vengeance	1	2	2	2	3	5
Violence	1	1	2	2	2	3
Dégâts / cibles	1/1	1/1	1/2	2/1	2/1	2/2

Le scénario est simplement le chemin à se frayer jusqu'à la cause des meurtres.