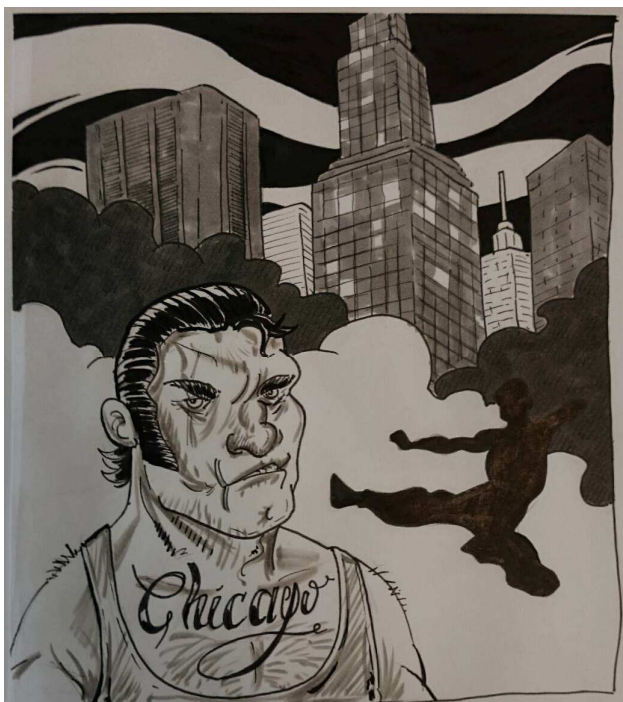


# Rues de la Rage

« Le crime ne paiera plus »



Chicago, années 80... Big-Bill a réussi à unir tous les gangs de la ville sous sa bannière. Mafieux, punks, gangers, tous obéissent à Big-Bill, tandis qu'il arrose les juges et les policiers de généreux pots-de-vin.

Des flics, adeptes des arts martiaux, ont préféré démissionner pour régler ce problème à leur manière :  
***ils vont botter des fesses et nettoyer les rues une bonne fois pour toute.***

## Création des personnages

Les joueurs disposent de 5 points de vie (PV) et de 17 points à répartir entre 3 compétences :

- **Poings** : Ce qui se fait avec les mains : crocheter une serrure, coller une mandale...
- **Pieds** : Ce qui se fait avec les pieds : sauter d'une fenêtre, balancer un nagashi-geri...
- **Tête** : Ce qui se fait avec la tête : convaincre un type, résoudre une équation, donner un coup de boule...

## Systeme

Chaque obstacle est défini par ses PV (souvent 1, parfois 2 ou 3...) et ses compétences.

Le MJ définit la compétence appropriée et peut appliquer malus ou bonus (exemple : convaincre un punk sous acide de renoncer à la violence est un test de « tête » avec -8). Le joueur lance 1d10, et s'il fait moins que son score, il enlève 1 PV. A zéro PV, l'obstacle est franchi.

Après que les joueurs aient agi, si certains obstacles ne sont pas vaincus, ils peuvent contre-attaquer avec une compétence.