++ Adrien

- Plus de dangerosité, hop on enlève ce bousin qui prenait de la place.

- La petite frappe devient : "Action, la cible vous donne : 3 si elle est légale ; 1 si elle est illégale".

- Le dealer devient : "Action, la cible vous donne : 3 si elle est illégale ; 1 i elle est légale".

- Le Skinhead peut péter la gueule à tout le monde (sauf au flic), même à un autre skinhead.

- Le taxi et le privé, petits délaissés du jeu, ont dorénavant un revenu fixe de 1

Les points sur lesquels je réfléchis :

- Un personnage qui s'est fait péter la gueule pourrait être jouable au tour suivant, mais serait forcément le dernier personnage placé.

- Rajouter une autre catégorie (en plus de légal/illégal) qui serait (badass/pas badass) pour remplacer la dangerosité. Histoire d'inverser les rapports des putes et privés aux dealers et petites frappes.

Si ça te dis qu'on se voie un aprèm un de ces quatre, n'hésite pas ! Tu peux passer, ou je peux passer, comme tu préfères.

Sinon, si tu n'as pas définitivement enterré "Les oiseaux de nuit", on a fait qques changements :

- Cambrioleur gagne 3 au lieu de 4.

- Taxi peut emmener en fin de n'importe quel quartier (au lieu de seulement les autres quartiers où toutes les cartes ne sont pas révélées.

- Les pouvoirs passifs (arrestation du flic, Skinhead ciblé par une action, Photographe) peuvent se déclencher à chaque fois. Avant, les cas du flic et du skin étaient flous : est-ce que si je checke les papiers de qqun la pute derrière moi peut venir me racoler ? est-ce que si je pète la gueule du gars avant moi le dealer peut venir me refourguer sa came après ? à présent c'est "à toi de voir".

- Quand un personnage se fait péter la tête par le skin il perd tous les sous sur lui, et de plus son possesseur doit payer 1 à la banque (frais d'hopital). En revanche le personnage est disponible dès la nuit suivante.