++ 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.

Pour les Oiseaux de Nuit :

- Suite au dernier test, j'ai fait une petite modification au skinhead : dorénavant, quand il pète la tête à qqun le skinhead récupère toute la thune sur ce personnage. Un personnage qui s'est fait pété la tête est enlevé pour cette nuit et sera jouable à nouveau à la nuit d'après.

- Le photographe ne gagne des thunes que si un de ses voisins agît et qu'il n'est pas la cible.

- Le taxi après son action ne plus agir. Le personnage qu'il a déplacé est mis face caché et peut donc agir (à nouveau si il avait déjà agi). On joue toujours le personnage le plus à gauche possible, et parmi eux dans l'ordre des quartiers. Ainsi si un perso est déplacé sur un quartier dont les persos ont fini d'agir depuis un moment, il a de fortes chances d'agir aussitôt.

- Le flic n'a comme les autres qu'une action par tour (sauf combo taxi). Soit il coffre un perso, soit il demande les papiers. S'il coffre le perso qui a agit avant lui (il faut que ce perso ait fait une action illégale), le perso est défaussé avec les thunes qu'il a sur lui. Le propriétaire doit payer 2 au flic pour récupérer le perso. S'il demande les papiers, il cible un de ses voisins. Si celui-ci est "illégal", il doit payer 1 au flic. Si le flic choisit de demander les papiers, il ne pourra pas coffrer le perso derrière lui si celui-ci fait une activité illégale. Si le flic ne fait pas d'action, il pourra coffrer le perso suivant si celui-ci fait une activité illégale. Dans les cas où il coffre, l'action est faite avant. De façon générale, le flic est immunisé aux actions illégales (escorts, dealers, petites frappes, skin head), mais il est sensible aux actions légales (taxi, privé, DJ).

Il y a pas mal de points qui sont encore en réflexion. Des éléments qui me plaisent plus trop (nouveau skinhead), des règles trop complexes pour certains persos (flic) etc. Donc il y aura des modifs. Et j'espère que ton boulot dessus aidera !