



CP02 – Module : Liste générique de Spécialités

Spécialité	Exemple de Maîtrises	Spécialité	Exemple de Maîtrises
Connaissance		Habileté	
Administration	Un type d'administration: juridique, commerciale...	Acrobatie	Un domaine: jonglage, gymnastique, escalade, lancer...
Analyse de données	Un domaine: comptabilité, communications...	Artisanat*	Une spécialité: maroquinerie, ébénisterie, armurerie...
Arts	Un art: peinture, musique, littérature...	Athlétisme	Un domaine: course, saut, natation...
Cryptographie (F)	Une technique ou un code: codes mathématiques, littéraires...	Conduite	Un type de véhicule: voiture, moto...
Esotérisme (F)	Une religion ou doctrine: bouddhisme, Tarot de Marseille...	Contrefaçon	Un domaine: sceau, signatures électroniques...
Géographie	Une région: la Chine, les Grands Lacs canadiens, la Mer de la Tranquillité (sur la Lune)...	Crochetage	Un domaine: serrurerie, systèmes d'alarme...
Herboristerie	Une spécialité: poisons, herbes médicinales...	Démolition	Un type de structure ou d'explosif: béton, ponts, C4...
Histoire	Une période: Égypte ancienne, guerres napoléoniennes, 24 ^e siècle...	Discrétion	Un art: filature, camouflages, déplacement silencieux...
Informatique (F)	Un domaine: programmation, piratage...	Dressage	Un animal: cheval, chameau...
Ingenierie (F)	Un domaine: propulsion, structures, armement...	Lecture sur les lèvres (F)	Une déclinaison d'une langue: argot des voleurs...
Langue* (F)	Une déclinaison de la langue: français > argot français...	Mécanique	Un domaine: automobiles, aviation à hélice...
Lois	Un domaine ou une administration: commerce, pénal, affaires...	Passe-passe	Un style: pickpocket, tours de cartes...
Médecine (F)	Une spécialité: neurologie, cybernétique...	Pilotage* (F)	Un type d'engin ou d'avion: avion de ligne, chasseur spatial...
Navigation	Un domaine: maritime, course d'orientation, astronomie...	Pistage	Un type de piste: véhicules, hommes, animaux...
Sciences exactes (F)	Une science: physique, chimie, mathématiques...	Premiers soins	Une catégorie: blessures de guerre, maladies, poisons, brûlures...
Sciences humaines (F)	Un domaine: économie, sociologie...	Recherche	Un genre: terrain, archives, finances...
Stratégie (F)	Un domaine: stratégie spatiale, logistique de siège...	Sports	Une discipline: football, base-ball...
Survie		Survie	Un milieu précis: arctique, désertique, jungle...
Vigilance		Vigilance	Un domaine ou un sens: vue, ouïe, résistance au sommeil...
Social		Social	
Baratin	Un domaine: bluff, persuasion...	Baratin	Un domaine: bluff, persuasion...
Comédie	Un type de rôle: mendiant, erudit...	Comédie	Un type de rôle: mendiant, erudit...
Commerce	Un domaine: pierres précieuses, uranium...	Commerce	Un domaine: pierres précieuses, uranium...
Danse	Un type de danse: valse, rock...	Danse	Un type de danse: valse, rock...
Débat	Un domaine: discours, négociation...	Débat	Un domaine: discours, négociation...
Dégustement	Un domaine: maquillages, costumes...	Dégustement	Un domaine: maquillages, costumes...
Enseignement	Une matière: mathématiques, littérature...	Enseignement	Une matière: mathématiques, littérature...
Intimidation	Un domaine: chantage, coercition...	Intimidation	Un domaine: chantage, coercition...
Jeu	Un jeu: poker, black-jack...	Jeu	Un jeu: poker, black-jack...
Milieu*	Lieu et groupe définis: haute société viennoise...	Milieu*	Lieu et groupe définis: haute société viennoise...
Perspicacité	Un domaine: discours, négociation, baratin...	Perspicacité	Un domaine: discours, négociation, baratin...
Politesse	Une culture: us & coutumes autochtones...	Politesse	Une culture: us & coutumes autochtones...
Renseignement	Une méthode: interrogatoire, fraternisation...	Renseignement	Une méthode: interrogatoire, fraternisation...
Sang-froid	Un domaine: chantage, séduction...	Sang-froid	Un domaine: chantage, séduction...
Séduction	Un milieu social ou une culture: aventuriers, elfes de la nuit...	Séduction	Un milieu social ou une culture: aventuriers, elfes de la nuit...

* : Le domaine recouvert précisément par cette Spécialité doit être choisi. (F) : la Spécialité est fermée (cf. *Spécialités fermées*, p. 31)

Tableau MS04 : Statistiques Niveau PJ/ND

Niveau PJ moyen vs niveau ND moyen, résultat en % de réussite	ND	Naturel	Facile	Malaisé	Difficile	Extrême	Incrovable
	PNJ**	Cible	Petite frappe	Quidam	Lieutenant	Boss	Big Boss
Amateur (5)	65 %	50 %	30 %	15 %	5 %	5 %	5 %
Professionnel (8)	80 %	65 %	45 %	30 %	15 %	5 %	5 %
Spécialiste (11)	A	80 %	60 %	45 %	30 %	10 %	10 %
Expert (14)	A	A	75 %	55 %	45 %	25 %	25 %
Sommité (17)	A	A	90 %	75 %	60 %	40 %	40 %
Génie (20)	A	A	A	90 %	75 %	55 %	55 %

* A : Automatique sauf échec critique

** : PNJ : Statistique pour une confrontation contre un PNJ à la fois



MS02 - PNJ instantanés

Niveau de PNJ	NR	NR second	Valeur	Santé	Imp.	Niveau
Cible	5	2	2	2	1	Minable
Petite Frappe	7	5	5	5	2	Amateur
Quidam	9	7	6	12	3	Professionnel
Lieutenant	12	9	7	14	3	Spécialiste
Boss	15	12	8	24	4	Expert
Big Boss	19	15	9	27	4	Génie

Légendes

NR : le Niveau d'Action du PNJ dans son Champ de prédilection

Valeur : la valeur de caractéristique moyenne du PNJ. Cette colonne est également utilisée pour la Défense, la Volonté et l'Initiative

(Hors Traits pour les PNJ > Big Boss)

Santé : le score en Vie et en Encastrement du PNJ

Imp. : Impact moyen du PNJ. (Hors Traits pour les PNJ > Big Boss)



FD	Légers			Moyens			Lourds			Graves			Mortels			FD +20							
	NA	Minable		Amateur		Professionnel		Spécialiste		Expert		Sommité		Génie									
Déf	ND	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	PNU	
Ablette	Naturel	1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	+9
		2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	+8
		3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	+7
Moyen	Facile	4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	+6
		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	+5
		6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	+4
7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	+3	
Dur à cuire	Malaisé	8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	+2
		9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	+1
		10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	0
Incrévable	Difficile	11	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	-1
		12	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	-2
		13	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	-3
Surhumain	Extrême	14	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	-4
		15	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	-5
		16	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	-6
		17	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	-7
Incrévable	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	-8	
	19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	-9	
	20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	-10	

Seuil = 10 + (Niveau de Difficulté - Niveau d'Action)

AC01 - Modificateurs au Niveau d'Action

Malus / Bonus	- 6	- 4	- 2	0	+ 2	+ 4	+ 6
Conditions	Exécrables	Mauvaises	Défavorables	Favorables	Bonnes	Excellentes	
Général	En toutes circonstances						
Exemples	Noir Total	Main non-courante, obscurité	Matériel de mauvaise qualité, visibilité réduite		Matériel de bonne qualité	1 journée de répétition	1 semaine de répétition
2 ^e chance				2 ^e essai	3 ^e essai	4 ^e essai et +	
Combat	Circonstances spécifiques						
Portée		Au-delà de la portée maximale	Portée effective à maximale	Portée effective		Bout portant	
Tir	Cible au 3/4 couverte	Cible à 1/2 couverte	Cible 1/4 couverte		Lunette de visée		
Localiser	Organe vital	Zone précise d'un membre	Membre	Corps			
Perc.	Écouter	En pleine bataille rangée	Vacarme	Rue passante	Rue	Calme absolu	Matériel d'écoute
Voir	+ de 500 m	+ de 100 m	+ de 10 m				Matériel d'écoute sophistiqué
Social	Commander	pas subordonnés	Mutinerie	Enfants / Ados	Subordonnés loyaux	Personne dévouée	Amour fou
Mentir			Mensonge inapproprié		Mensonge plausible	Mensonge incroyable	
Soins	Soigner	Logis insalubre en pleine jungle	Logis insalubre	Matériel rudimentaire ou logis non hospitalier	Infirmerie de campagne	Hôpital moderne	Hôpital de haute technologie
							Moyens de haute technologie

ACTION!



AC02 - Exemples de Niveaux de Difficulté

ND	Adjectif	Connaissance	Combat	Habileté	Social
1-3	Naturel	Passer le BEPC	Aggraver quelqu'un pris par surprise	Tâches de la vie quotidienne	Draguer en boîte de nuit
4-7	Facile	Passer le BAC	Se battre dans la cour de récré	Crocheter une serrure normale	Réussir une interview
8-10	Malaisé	Réussir à l'université	Résister à un agresseur	Sauter cinq mètres en longueur	Mentir à un policier
11-13	Difficile	Réussir une grande école	Gagner une compétition de Judo	Percevoir un coffre-fort	Mentir à un inspecteur des impôts
14-17	Extrême	Faire une découverte scientifique	Se battre les yeux fermés	Sauter du haut d'un immeuble accroché à une lance à incendie	Draguer Monica Belucci / Tom Cruise
18-20	Incroyable	Formaliser la théorie de la relativité	Tirer les yeux fermés	Courir sur les murs	Intimider Darth Vader

Le Niveau d'Action est la somme de la Spécialité et de la Caractéristique utiles pour la résolution d'une confrontation.

Le bonus de la première s'ajoute au score de la seconde pour constituer le NA.

C'est ainsi que se traduit la meilleure compétence du personnage dans un domaine.

Spécialités et Caractéristiques associées par défaut

Champ	Caractéristique
Connaissance	Mental
Combat	Physique
Habileté	Perception
Social	Présence

Signification des Niveaux d'Action

NA	Signification
1-3	Minable 30 personnes sur 100
4-6	Amateur 15 personnes sur 100
7-9	Professionnel 5 personnes sur 100
10-12	Spécialiste 1 personne sur 1000
13-15	Expert 1 personne sur 100 000
16-18	Sommité 1 personne sur 1 000 000
19-20	Génie 1 personne sur 10 000 000

Coup de pouce

Effet	Coût en PE
Un garde s'endort ou quitte son poste	1
Le hasard joue en faveur du personnage	1
Avoir une apparence impeccable en dépit des circonstances (voir La réputation)	1
Un PNJ tombe amoureux du personnage	1
Un PNJ tombe fou amoureux du personnage	2
Les forces de l'ordre arrivent pour mettre fin à un combat	2
Faire sauter la banque du casino	2
Le MJ donne un indice supplémentaire	2
Forcer le méchant à raconter son maître plan	2



TV01 - Equivalences Train de vie et ND

ND	Exemple de Coût	Train de vie
Naturel	Auto-stop	Misère: peut se faire arrêter pour vagabondage
Facile	Ticket de bus	Pauvre: fin de mois dès le 1 ^{er} du mois
Malaisé	Voyage en charter	Standard: le train de vie de la classe moyenne
Difficile	Croisière en 1 ^{re} classe	Aisé: le train de vie de bourgeoisie
Extrême	Voiture de luxe	Riche: le train de vie de la haute société
Incroyable	Jet privé	Très riche: le train de vie des milliardaires et des rois

AC04 - Coup localisé

Malus ou NA	Partie du corps	Bonus ou FD
-0	le corps (hors membres et tête)	+0
-2	toucher un membre	+2
-4	toucher une zone précise d'un membre (main, pied, nuque, genou...)	+4
-6	toucher un organe « vital » (tête, œil, testicules, cœur...)	+6

AC05 - Modificateurs au tir

Cible 3/4 couverte (dans une foule, derrière une meurtrière) ou très petite (quelques cm)	-6
Cible 1/2 couverte (derrière un mur, couchée) ou petite (dizaine de cm)	-4
Cible 1/4 couverte (de profil, accroupie) ou de taille moyenne (50 cm)	-2
Tireur en mouvement ou Portée maximale ou Visibilité réduite	-2
Bout portant	+2
Portée effective	+0
Obscurité	-4
Noir total	-6

Tableau AC06 - Portée et dommages des armes à distance

Portée	Effet
Bout portant	Spécialité utilisée en bonus au FD
Portée effective	aucun
Portée maximale	FD divisé par deux

Module - Armes génériques

	T/R	C/R	Mag.	P.E.	P.M.	FD	Poids	
Armes de poing	Léger (6.35)	1	2	5	5	10	4	0,3
	Moyen (9 mm)	1	2	15	15	30	7	0,9
	Lourd (44mag)	1	2	8	20	40	10	1,9
	Armes automatiques							
	Léger (9 mm)	1	6	25	20	40	7	3,5
	Moyen (.45ACP)	1	6	32	15	30	9	2,8
	Armes d'épaule							
	Léger (.22LR)	1	2	10	60	120	4	2,4
	Moyen (.223Rem)	1	2	10	250	500	11	3,1
	Lourd (460Wby)	1	1	2	250	500	16	4,5
Fusils à pompe								
Shotgun (12ga)	2	1	8	15	20	8	3,8	
Fusils d'assaut								
Assaut (5,56 mm)	1	6	30	110	220	11	3,2	
Armes lourdes								
Léger (5,56 mm)	2	20	200	110	220	11	6,9	
Moyen (7,62)	2	20	50/100	110	220	11	8,5	
Lourd (12,7 mm)	1	10	50/100	200	400	16	38,3	
Armes de jet								
Légère	/	/	/	5	10	3	0,3	
Moyenne	/	/	/	5	10	4	0,7	
Lourde	/	/	/	15	30	6	2	
Armes de trait								
Arbalète	3	1	/	35	70	7	4	
Arc long	1	1	/	40	80	7	1,2	
Fronde	1	1	/	10	20	4	0,1	
Armes blanches								
De poing	/	/	/	N/A	N/A	2	0,2	
Longue	/	/	/	N/A	N/A	6	3	
A deux mains	/	/	/	N/A	N/A	8	6	
Armes contondantes								
De poing	/	/	/	N/A	N/A	2	0,4	
Moyenne	/	/	/	N/A	N/A	3	0,5	
Longue	/	/	/	N/A	N/A	4	1,1	
Armes longues								
Moyenne	/	/	/	N/A	N/A	6	2	
Lourde	/	/	/	N/A	N/A	7	3,4	
Armes exotiques								
Fouet	/	/	/	N/A	N/A	4	1	
Sorbocone	/	/	/	8	15	3	0,5	

AC08 - Module : Blindages

Type	Protection
Blindage léger	20
Blindage moyen	30
Blindage lourd	40

AC03 - Dispersion

D20	Direction
1 - 5	À gauche
6 - 10	Trop loin
11 - 15	Trop court
16 - 20	À droite

AC07 - Module : Protections

Type	Prot.	Mod.
Veste en cuir	1	0
Cotte de mailles	4	-2
Armure de plaques	5	-4
Kevlar léger	4	0
Kevlar lourd	6	0
Veste Militaire Lourde	8	-2
Tenue d'assaut intégrale	10	-6
Exosquelette de combat	25	0

AC10 - Etat d'un objet

Points de structure	État	Malus d'utilisation
Au 2/3	Abîmé	-2
Au tiers	Endommagé	-4
À zéro	< taille humaine : détruit > taille humaine : passage possible	/

AC09 - ND taille des objets

Taille	Modificateur au NA
Paquet de cigarette	-6
Livre	-4
Télévision	-2
Porte ou meuble	0
Voiture	+2
Comin	+4
Traion	+6



AC11 - Résistance des objets

Matériau	Résistance
Verre	0
Tissu	0
Cuir	2
Bois	4
Pierre	6
Béton	8
Béton armé	10
Métal	8
Objet	Points de structure
Étal de marché	3
Meule de foin	3
Panneau de signalisation	4
Barrière de parking	5
Banc	8
Porte de garage	8
Porte légère	12
Table en bois	14
Portail en fer forgé	15
Comptoir de bar	18
Porte massive	25
Mur	30
Plotone	35
Matériau	Point de fusion
Aluminium	23
Argent	32
Bronze	29
Cuivre	38
Nickel	47
Plomb	14
Verre	44

+ Règle avancée : La surprise

Cette règle permet de distinguer plus précisément les quatre cas de surprise (cf. critiques p. 28) :

- Intrusion** : un personnage a dissimulé sa présence pour surprendre les autres. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une action au cours de ce Round, cela est géré par une confrontation entre le personnage embusqué (PER + Discrétion) et les autres protagonistes (PER + Vigilance).
- Bluff** : un personnage a dissimulé son intention pour surprendre les autres. Comme ci-dessus, cela est géré par une confrontation entre le personnage embusqué (PRÉ + Baratin) et les autres protagonistes (PRÉ + Perspicacité).
- Diversión** : un personnage a créé une diversion basée sur un mécanisme, la prestidigitation ou la manipulation, pour surprendre les autres. Comme ci-dessus, cela est géré par une confrontation entre le personnage embusqué (PER + Système D ou PRÉ + Baratin) et les autres protagonistes (PER + Vigilance).
- Piège** : personne n'a voulu générer de surprise, mais un élément du décor en principe inoffensif génère de lui-même une diversion. Les personnages doivent réussir une confrontation de PER + Vigilance dont le ND est fixé par la situation.



AC23 - Dommages électriques				
Type	Ampères	Watts	Volts	FD/Round
Domestique (US)	20	2200 WJ	110	10
Domestique (EU)	30	6600 WJ	220	15
Industriel	50 - 100	22 - 44 kWJ	440	25 à 50
Industries lourdes	100 - 200	100 - 200 kWJ	1000	50 à 100

Tableau AC20 - Dégâts et pénalités par jour		
	Nourriture	Boisson
FD	1	2
Malus	-2	-4

AC22 - Dégâts et effets des produits					
Nom	FD	Lat.	Vir.	Rém.	Effets/Stades
Drogue					
Douce			5		Hallucinogène léger
Dure			8		Psychotrope
Alcools					
Léger			5		- 1 à toute action
Fort			9		- 1 à toute action
Poisons					
Lent		1 min	10		
Fulgurant	8	1 Round	12		
Acide					
Peu corrosif	5			0,5	
Très corrosif	6			0,1	
Maladie					
Bénigne	4		6		Dégâts superficiels
Mortelle	6		8		Dégâts létaux

AC21 - Calcul du FD des explosions	
Zone de souffle (rayon)	égal FD de l'explosif en mètres
Atténuation du FD	FD - 1 par mètre
En milieu clos	FD x 2
Types de dégâts	
Dégâts létaux	Du point d'impact au FD/2 en mètres
Dégâts superficiels	Au-delà du FD/2 en mètres

AC19 - Dégâts par le feu	
Type de feu	FD/Round
Flamme (bougie)	1
Petit feu (torche)	3
Vêtements en feu	5
Feu moyen (feu de camp)	6
Grand feu (maison en feu)	16
Feu intense (feu de forge)	18

AC18 - Chutes et blessures		
Hauteur	ND	FD
1 à 2 m	2	1
2 à 4 m	6	3
4 à 8 m	8	5
8 à 12 m	10	10
12 à 18 m	13	17
18 m et +	15	25

AC17 - Dommages dus à des chocs	
Vitesse	FD
Faible (au pas)	1
Moyenne (course)	3
Grande (trot)	7
Très grande (galop)	15

Module - Véhicules typiques							
	Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pos.	Char.
Voiture de ville	200	0	10	30	400	5	200
Grosse berline	240	- 1	20	40	600	6	300
Voiture de sport	280	+ 2	10	25	300	2	100
4x4	180	+ 1	20	40	300	5	300
Van/Camionnette	160	0	25	45	300	3	800
Semi-remorque	160	- 2	35	60	400	3	35000
Moto	240	+ 2	5	15	150	2	20
Avion de tourisme	600	+ 2	10	40	800	4	100
Boeing	900	- 3	20	100	5000	250	10000

AC09 - ND pour attaquer des objets	
Vitesse	ND
Immobile	3
0-20 km/h	7
20-50 km/h	10
50-250 km/h	13
250-500 km/h	17
> 500 km/h	20

AC13 - Sportivité des véhicules	
Type de véhicule	Sportivité
Sportive	+2 à +4
Routière	+0 à +2
Berline	+0 à -2
Moto	+2 à +4
Camion/blindé	-2 à -4

Conversion des vitesses	
Km/h	Mètres/Round
120	100
90	75
60	50
30	25

AC12 - Poursuites et Terrain		
Moyen de locomotion	Encombré	Dégagé
Pied ou vélo	+2	-2
Cheval	-2	+2
2 roues motorisé	+1	+4
Véhicule léger	-2	+2
Véhicule lourd	-5	+1

LA SANTÉ

Tableau AC16 - Gestion des points de Vie et d'Encaissement	
Type dégâts	Notation
Dégâts létaux	Retranchés aux points de Vie.
Dégâts Superficiels	Retranchés aux points d'Encaissement.

AC15 - Échelle de Santé				
Niveau de santé	Score de PV	Malus de blessure	ND de soins	Exemple (PHY = 5)
Indemne	(PHYx2)+ 1 à (PHYx3)	0	4	11 à 15
Blessé/étourdit	(PHYx1)+1 à PHYx2	-2	8	6 à 10
Gravement blessé/Sonné	1 à PHYx1	-4	10	1 à 5
Mort ?/ Inconscient	0	N/A	12	0
Récapitulatif des types de dégâts				
Dégâts létaux	Armes*, Chutes*, Feu, Acides, Faim, Explosions*, Poisons			
Dégâts superficiels	Combat à mains nues, Chocs*, Électricité, Étouffement, Maladies*			
* : Peuvent, dans des situations particulières, changer de catégorie.				

Récapitulatif du calcul des dégâts	
FD + Modificateur*	confronté à Défense + Protections
*Modificateurs au FD :	
• Impact dans le cas du combat de mêlée	
• Éventuellement C/R au portée dans le cas du tir	
• + 4 en cas de succès ou d'échec critique lors de la confrontation	

ND des jets de soins	
Pallier de santé	ND
Indemne	4
Blessé/Étoudit	8
Gravement blessé/Sonné	10
Mort ?/Inconscient	12

Paliers d'Équilibre mental				
Pallier	Malus	Score d'EM	ND de soins	Exemple*
Sain d'esprit	0	(EM - Équilibre Mental/3) + 1 à Équilibre Mental total	0	11 à 15
Perturbé	-2	(Équilibre Mental/3) + 1 à (EM-EM/3)	4	6 à 10
Borderline	-4	1 à Équilibre Mental/3	8	1 à 5
Aliéné	PNJ?	0	10	0

Exemples de FH		
Équivalent FD	Points	Exemples de situations
Léger	1-4	Être témoin d'un accident grave
Moyens	5-8	Être blessé dans un accident grave, ou un proche
Lourds	9-12	Proche assassiné ou rencontré du 3 ^e type avec surnaturel
Graves	13-16	Torture intensive, viol, massacre
* Mortels *	17-20	Rencontrer le diable en personne, scène démoniaque, etc.

Coup de pouce	
Effet	Coût en PE
Un garde s'endort ou quitte son poste	1
Le hasard joue en faveur du personnage	1
Avoir une apparence impeccable en dépit des circonstances	1
tre reconnu (voir La réputation)	1
Un PNJ tombe amoureux du personnage	1
Un PNJ tombe fou amoureux du personnage	2
Les forces de l'ordre arrivent pour mettre fin à un combat	2
Faire sauter la banque du casino	2
Le MJ donne un indice supplémentaire	2
Forcer le méchant à raconter son maître plan	2



Écart du D20 par rapport à la TR et résultat de l'action	
Écart du D20 sur la TR	Résultat de l'action
+11 et au-delà	Échec critique
+6 à +10	Échec marqué
+1 à +5	Échec
+0 à -5	Réussite
-6 à -10	Réussite marquée
-10 et en deçà	Réussite critique





