

ACTIONS

- ECHELLE DE DIFFICULTÉ :

Difficulté Bonus/Malus	Triviale réussi	Facile +4	Difficile ---	Très difficile -4	Incroyable -8	Légendaire -12	Impossible raté												
absolue	---	---	---	---	0	0+	1	1+	2	2+	3	3+	4	4+	5	5+	6	6+	
LN	x	11	12	13	15	21	23	26	33	36	43	46	53	55	61	63	64	65	66
relative	-4,5	-4	-3,5	-3	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5

Règles :

- maximum 10 colonnes de bonus ;
- prises de risques à partir de la colonne 6+ quelque soit le niveau du trait et toujours inférieures au niveau du trait.

- MARGES :

MR = RU + niveau du trait (si positif) + CH/FOI (si double sur d66) + CH/FOI (si triple sur d66+6) + autres.
ME = RU.

RÉSULTATS SPÉCIAUX :

Pour un ange ... Pour un démon ...

111 réussite avec RU = 12 échec avec RU = 12
666 échec avec RU = 8 réussite avec RU = 8

- TESTS :

TEST EN OPPOSITION (ligne relative) :

- le personnage fait un test de niveau : PJ – PNJ ;
- les doubles et triples obtenus avantagent le gagnant du test ;
- les prises de risques du personnages se comptent en malus et celle de l'opposant en bonus.

TEST RÉSISTÉ (ligne absolue) :

- le personnage et l'opposant effectuent tout deux un test ;
- MR (totale) = MR (attaquant) – MR (défenseur).

INFORMATIONS

Interception ...

Méthode	Difficulté	... par un allié du destinataire	... par un ennemi du destinataire (dans le même camp)	... par l'autre camp
par le contact	Difficile	14	14	x
par invocation	Facile	15	12*	x
par téléphone arabe	Très difficile (à l'intérieur du même camp)	22	21	16
par téléphone arabe	Incroyable (d'un camp à l'autre)	22	21	16
par Notre-Dame	Difficile (avec un bonus de +2)	13	13	11**

Condition

Modificateur

information triviale	-4 ou -
information capitale	+2 ou +
information liée au domaine du supérieur	+2
information liée au grand jeu	+2
PERSONNAGE ...	
... de grade 1	+1
... de grade 2	+2
... de grade 3	+3
LE TOTAL DE PA DU PERSONNAGE EST ...	
... inférieur à -10	-4
... compris entre -9 et 0	-2
... compris entre 1 et 10	-1
... compris entre 11 et 20	---
... compris entre 21 et 30	+2
... supérieur à 31	+4

Règles :

- utiliser le facteur de communication du supérieur à informer pour le test à effectuer ;
- * si le supérieur invoqué est celui à qui est destiné le message alors il n'y a aucune chance d'interception ;
- ** que si le message est donné par téléphone.

MR Temps d'arrivée

0 – 3	1d6 mois
4 – 6	1d6 semaines
7 – 9	1d6 jours
10 ou +	1d6 heures