

Scénario solo pour L'Appel de Cthulhu

« Anamnèse mortelle »

Années 20

Intrigue pour un seul joueur

L'intrigue

Ce scénario est destiné à faire jouer et développer un PJ médecin ou psychologue. Il peut convenir toutefois à un PJ détective ou journaliste, mais un PNJ médecin devra l'aider. Le PJ est missionné par l'Armée française pour tenter de lever les traumatismes de guerre de **5 soldats, internés à l'hôpital militaire de l'Ecole Carteret à Reims**. Les traumatismes de ces hommes sont particulièrement étranges et l'Armée a besoin que ces soldats redeviennent lucides, notamment pour retrouver le coupable du **meurtre du capitaine Thorez**.



Le **lundi 12 juin 1917**, dans la tranchée 4B de la côte 56 (entre Charmes et Mourmelon-le-Grand, vers Châlons-en-Champagne), 6 soldats et 1 capitaine n'ont plus donné de nouvelles pendant 15h. Les Allemands pilonnant sans relâche la zone, aucun messenger n'a pu s'y rendre avant le mardi 13 juin, à 9h. Le messenger les a alors découverts prostrés dans la tranchée, couverts de sang et de boue, terrifiés. **Les corps du capitaine Thorez et du soldat Bernard n'ont pas été retrouvés**. Depuis, les soldats, dont le discours est incohérent voire délirant, ont été internés à Reims, dans l'attente d'une enquête. Seul le caporal a eu un discours sensé, et a expliqué que le capitaine a été torturé et tué par les 4 autres poilus. Maintes fois interrogés par les enquêteurs militaires, les 5 soldats n'ont pu cependant retracer le fil des événements, et donner des informations susceptibles d'en savoir davantage sur la mort du capitaine. L'enquête s'est ainsi étirée en vain sur une semaine, jusqu'à ce que le général Vichon décide de **fusiller les 4 soldats**, et d'épargner le caporal. Son médecin militaire, le docteur Stefen Wilson, l'a toutefois persuadé de recourir à un médecin-psychiatre civil. Le PJ a été mandaté par son supérieur, le docteur Laperrière, de l'hôpital de la Pitié Salpêtrière de Paris, et dispose d'**une semaine pour découvrir la vérité**, avant que ces hommes ne soient exécutés.

Evénements

Arrivée à Reims (lundi 18 juin 1917)

Retrouvez ce scénario sur le site La Scénariothèque : https://www.scenariotheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=9659

Le PJ descend du train à la gare de Reims. Il a dans sa poche **la lettre de Laperrière** lui demandant de se rendre à **l'École Carteret**, l'hôpital militaire provisoire de la ville, et de prendre contact avec le docteur Wilson. Ce dernier le reçoit avec enthousiasme.

Musique militaire à l'arrivée à l'hôpital : <https://www.youtube.com/watch?v=rIKiUpVr34U>

Premier contact (mardi 19 juin 1917)

Le lendemain de son arrivée à Reims, le PJ, accompagné de Wilson, rencontre les 5 soldats hospitalisés, dans une grande salle spécialement réquisitionnée pour maintenir en détention les 5 hommes, tout en leur prodiguant les soins médicaux nécessaires. Deux soldats en arme montent en effet la garde, sous la responsabilité du capitaine Beauchamp. C'est l'occasion d'un premier contact avec ces hommes ; si le PJ prend l'initiative de faire des jets de **Psychologie** pour déterminer les moments où les soldats mentent, il s'apercevra assez vite qu'il faut s'entretenir individuellement avec chacun d'eux pour obtenir davantage d'informations. Tous croient sincèrement à leurs délires respectifs mais une aide thérapeutique ne peut être apportée que dans un tête à tête serein. **Seul Didier semble dissimuler son état réel (note au MJ : il n'est pas traumatisé puisque il est sous l'influence mentale de la créature). A ce niveau de l'intrigue, il n'est pas possible au PJ d'aller plus loin en présence de Wilson et des infirmières. Il devra attendre les interrogatoires en tête à tête pour commencer à débrouiller le fil des événements.**

Caporal Eugène Didier : 35 ans, originaire de Versailles, dans l'Armée depuis 1910. Dit se sentir « très fatigué », comme « vidé ». Le bombardement l'aurait rendu « délirant ». Il n'est pas gêné outre mesure par la présence de Wilson, contrairement aux 4 autres. Il semble pourtant bien contrôler sa respiration et ses propos... (simulateur ?)

Soldat Louis Marmon : 28 ans, boulanger, originaire de Rouen, incorporé en 1914. Marmonne sans cesse : « les chiens nous dévoreront tous, tous ! ». Wilson a diagnostiqué un délire neurasthénique (il est en effet aboulique) dans lequel les « chiens » représentent les Allemands. Le capitaine a été « dévoré par les chiens » selon lui. Il ne semble pas gêné par la présence de Wilson, et refuse d'en dire plus. Non hypnotisable.

Soldat Michel Martin : 32 ans, originaire de Nîmes (accent), incorporé en 1914. Il pleure constamment, à chaque fois qu'on s'adresse à lui (ce peut être le résultat du pilonnage d'une journée). Il semble être le plus lucide, mais cache un lourd secret. Le capitaine est mort dans l'explosion d'un obus. Il semble gêné par la présence de Wilson, et refuse d'en dire plus.

Soldat George Charpentier : 37 ans, paysan, originaire de Nantes, incorporé en 1914. Il déambule dans la pièce en regardant avec appréhension les angles des murs. D'après Wilson, il est paraphasique (il émet parfois des sons étranges) et répète : « *xue sap tse c suon sap te c // eniatipac el érovéd a li // ritros ressial suon sap tialuov en neihc el* ». Il semble gêné par la présence de Wilson, et refuse d'en dire plus.

Soldat Louis Pessac : 29 ans, originaire d'Aurillac, dans l'Armée depuis 1913. D'après Wilson, son amnésie est lacunaire et ne comprend que la journée du 12 juin. Sa psyché a inventé une situation composée de « faux souvenirs induits » et notamment que « les Autrichiens ont attaqué la position, tué le capitaine et le soldat Bertrand ». Pour Wilson, il s'agit d'une hystérie type « Railway Spine » (choc organique ayant causé une hystérie de conversion), en effet il a perdu une certaine motricité. Il semble gêné par la présence de Wilson, et refuse d'en dire plus.

Les attributs des soldats PNJ :

| attributs | Caporal Eugène Didier* | Soldat Louis Marmon | Soldat Michel Martin | Soldat George Charpentier | Soldat Luc Pessac |
|------------------------------|------------------------|---------------------|----------------------|---------------------------|-------------------|
| FOR | 17 | 15 | 16 | 12 | 16 |
| CON | 9 | 8 | 8 | 7 | 10 |
| EDU | 17 | 15 | 14 | 15 | 13 |
| TAI | 14 | 8 | 12 | 16 | 8 |
| INT | 13 | 11 | 12 | 11 | 11 |
| POU | 9 | 8 | 8 | 10 | 8 |
| SAN | 32 | 16 | 15 | 18 | 17 |
| Evolution SAN | | | | | |
| APP | 16 | 12 | 9 | 11 | 10 |
| DEX | 14 | 9 | 11 | 8 | 10 |
| Idée | 65% | 55% | 60% | 55% | 55% |
| Chance | 45% | 40% | 40% | 50% | 45% |
| Bonus domm | +1D3 | 0 | +1D3 | +1D3 | 0 |
| PdV | 12 | 8 | 10 | 12 | 9 |
| Baratin | 75% | 30% | 35% | 30% | 25% |
| Bloquer | 30% | 18% | 22% | 18% | 20% |
| Crédit | 60% | 30% | 15% | 45% | 10% |
| Discrétion | 70% | 30% | 35% | 30% | 25% |
| Dissimulation | 65% | 18% | 22% | 18% | 20% |
| Ecouter | 60% | 30% | 15% | 45% | 10% |
| Esquiver dext2 | 40% | 30% | 35% | 30% | 25% |
| Lancer | 75% | 18% | 22% | 18% | 20% |
| Langue natale (educ2) | 40% | 30% | 15% | 45% | 10% |
| Persuasion | 75% | 30% | 15% | 45% | 10% |
| Sauter | 85% | 18% | 22% | 18% | 20% |

| TOC | 80% | 40% | 40% | 50% | 45% |
|----------------------|---------------|----------|----------|----------|----------|
| Coup de pied | 55% +2d3 | 25% +1d3 | 35% +1d3 | 25% +1d3 | 35% +1d3 |
| Coup de poing | 60% % +2d3 | 50% +1d3 | 60% +1d3 | 50% +1d3 | 60% +1d3 |
| Coup de tête | 20% % +2d3 | 10% +1d3 | 10% +1d3 | 10% +1d3 | 10% +1d3 |
| Lutte | 50% % +2d3 | 25% +1d3 | 35% +1d3 | 25% +1d3 | 35% +1d3 |

* le caporal Didier est sous l'emprise du chien de Tindalos ; ses compétences sont donc augmentées significativement.

L'enquête (19 juin-17 juillet 1917)

La cour martiale se réunit le 16 juillet, et les 5 hommes seront fusillés le 17 au matin. Le PJ dispose donc d'une semaine pour analyser leurs traumas et découvrir la vérité sur ce qu'il s'est passé, et sur la disparition du capitaine. Les soldats Marmon, Charpentier et Pessac sont tous les trois amnésiques (SAN entre 16 et 30). Le PJ devra les aider à libérer leurs paroles pour faire remonter la SAN en moins d'une semaine, et ainsi leur faire recouvrer la mémoire. Tous les PNJ peuvent délivrer la quasi intégralité des informations concernant cette affaire ; le PJ peut choisir d'en aider qu'un seul, ou les 4 mais il devra alors répartir son temps judicieusement (et compléter le registre des visites). Vichon accepte que le PJ enquête uniquement à partir du 20 au 25 juin 1917.

Les interrogatoires psychothérapeutiques délivrent les informations suivantes :

Caporal Eugène Didier (SAN à 32)

Il est le seul à avoir une SAN normale (car sous le contrôle du chien) mais il paraît malade pour donner le change, pouvoir sortir de l'hôpital et commencer à libérer la créature.

Comment le jouer :

Soldat Louis Marmon (SAN à 16)

Le PJ devra l'aider à récupérer la mémoire. Il dit avoir vu le capitaine, et le soldat Bertrand, être dévorés vivants par une meute de chiens errants. Le PJ devra démonter cette affabulation et gagner sa confiance. Puis un transfert sur sa personne, le PJ prenant le rôle du capitaine, fonctionnera très bien avec lui. Marmon revivra alors la scène.

Comment le jouer :

Soldat Michel Martin (SAN à 17)

Il a jeté une grenade dans le boyau pour enterrer l'entrée du caveau.

Il meurt mystérieusement le 22.

Comment le jouer :

Soldat George Charpentier (SAN à 18)

La thérapie ne fonctionnera que si le PJ fait son dans la cave (composée de voûtes). Le PJ doit comprendre que Charpentier est terrifié par les angles des murs. Sa paraphrasie sera comprise que si le PJ a une impression d'une syntaxe cohérente (**jet d'Idée**) : « *xue sap tse'c suon sap tse'c eniatipac el érovéd a li .ritros ressial sap tialuov en neihc el* » signifie en fait : « le chien ne voulait pas nous laisser sortir. Il a dévoré le capitaine. C'est pas nous, c'est pas eux ». Le PJ devra acquérir sa confiance (**Crédit**) à chaque séance dans la cave. Quand sa SAN sera à au moins 31, Charpentier expliquera au PJ (et à seulement lui) ce qu'il s'est passé (tous les détails sauf la localisation du caveau).

Comment le jouer :

Soldat Luc Pessac (SAN à 17)

Son « faux souvenir induit », concernant le fait qu'une troupe d'Autrichiens aurait attaqué la tranchée, est en fait un souvenir-écran (RP) que le PJ ne pourra comprendre que s'il compare les propos des soldats entre eux. Sa mémoire a amalgamé les mots « chiens » et « outre (monde) » (lapsus « autre-outre »), en les masquant par le symbole d'assaillants alliés aux Allemands dans cette guerre. Quand le PJ lui aura fait comprendre cela (SAN >31), Pessac recouvrera la mémoire. C'est lui qui a découvert le caveau, il est donc le seul à pouvoir localiser l'endroit.

Comment le jouer :

Conclusion

Le fond de l'affaire

Le pilonnage intensif allemand a libéré un chien de Tindalos emprisonné dans un caveau aux propriétés géométriques étranges et à l'architecture inconnue. Les soldats et leur capitaine ont par mégarde franchi le seuil du cercle de conjuration et, transportés dans l'une des contrées du rêve, n'ont pu ressortir du caveau avant le 13 juin à 2h du matin. Ils ont d'abord découvert un étrange paysage puis une force les a poussés à chercher un moyen pour libérer le chien de Tindalos. Ils ont alors tenté de résister et se sont parfois automutilés. Deux soldats se sont montrés moins résistants que les autres, et ont été envahi par la volonté du chien de Tindalos : le caporal Didier et le soldat Bernard. Le capitaine a réussi à avoir un moment de lucidité et est parvenu à faire franchir de nouveau le seuil au groupe (excepté le soldat Bernard, resté en arrière, subjugué par le pouvoir mental de la créature). Le capitaine a cependant été tué par le soldat Bernard, avant de pouvoir franchir le passage. Les 5 soldats ont passés le reste du temps prostrés, terrifiés par ce qu'ils ont vécu. Le caporal Didier est le seul qui a fait semblant d'être traumatisé. En réalité il est animé par la volonté du chien, et cherche à quitter le front pendant sa permission pour rentrer chez lui et créer les conditions pour libérer le chien. Le PJ devra donc l'arrêter avant qu'il ne

Retrouvez ce scénario sur le site La Scénariothèque : https://www.scenariotheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=9659

soit trop tard. Pour ce qui est du sort des 4 soldats, il ne pourra ni dire la vérité, ni prétexter l'innocence ; seul le role play permettra de les sauver.

La tranchée 4B

Bruits de guerre : <https://www.youtube.com/watch?v=3QStiPIF5Uw>

Le PJ peut choisir de se rendre sur les lieux de l'affaire. Le PJ n'a pas d'autre raison de venir voir ce caveau que celle de s'assurer que les dires des soldats ne sont pas imaginaires. Il ne faudra pas qu'il pénètre le caveau, sans quoi il prendra le risque d'être téléporté dans les Contrées du Rêve.

A l'abandon depuis une semaine (le front a avancé de 3 km), la tranchée défigure encore toujours le sol. Au loin les combats se font entendre. Seuls 2 PNJ, une fois leurs SAN récupérées, pourront localiser précisément le caveau (en dessinant un plan sommaire du lieu) : Marmon et Pessac. Didier refusera d'aider le PNJ. Cependant, dans le cas où le délai d'une semaine soit expiré (et que les soldats PNJ soient de fait exécutés), et à la condition que le PJ ait pu récupérer des informations permettant de localiser vaguement le caveau, il peut s'y rendre seul et fouiller les alentours.

Dans les deux cas (seul avec des indications très précises ou seul avec de vagues indications), il pourra découvrir un boyau effondré (par l'explosion de la grenade jetée par Martin). S'il creuse (il lui faudra 1h d'efforts) il pourra mettre au jour une entrée en pierre grise. Pénétrer dans le caveau le conduira dans la contrée du rêve constituant la prison du chien de Tindalos piégé par ce caveau. Le PJ se retrouvera nez à nez avec la créature. Le PJ pourra choisir de lutter contre elle (voir caractéristiques de la créature en annexe) mais il aura très peu de chances de la vaincre et finira, soit possédé par elle (comme le caporal Didier) soit tué. La partie sera alors un échec.

L'exécution (17 juillet matin)

L'appartement de Didier (après l'exécution)

Après l'exécution, le PJ ne pourra obtenir les informations sur le lieu de résidence de Didier. Quel que soit le moyen utilisé (Wilson, l'Armée), le PJ n'obtiendra cette information que le mercredi 27 juillet, après 16h.

L'appartement de Didier est en fait une chambre d'hôtel louée pour plusieurs semaines, rue des Romains (près de la gare). Le PJ devra trouver un moyen d'y entrer (par effraction ou pas). Il y trouvera le caporal Didier dans un état second, à genoux, le regard fixé sur un angle du mur qui a été recouvert en partie (il ne l'a pas fini) par du carton mâché pour former au final un angle de plus de 120 degrés.

Quand il se verra épié par le PJ, Didier se lèvera et l'agressera. Un **jet de chance** fera en sorte : soit qu'il tue le PJ, soit qu'il tombe par la fenêtre et se tue...

Expérience du PJ

Si le PJ réussit la mission, le PJ a deux choix de bonification :

- Soit ajouter + 10% aux compétences (si utilisée en cours de partie) suivantes : Hypnose, Psychanalyse, Psychologie, Ecouter, Crédit ;
- Soit ajouter une macro compétence : « jet d'Empathie », qui permet de bonifier deux compétences de spécialité : Hypnose pour le jet de Suggestion hypnotique, Psychanalyse pour le jet de Transfert psychanalytique (au choix à chaque situation) comme suit :

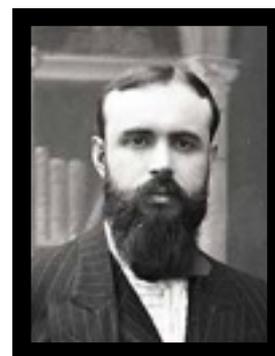
| Modificateurs de situation | Bonus* | délai | durée | PdV/SAN |
|--|--|----------------------|---|---------|
| Jet de Suggestion hypnotique : Ecouter + Crédit + Hypnose | %Ecouter + %Crédit + %Hypnose | 30 mn (contre 1h) | 1h (contre 15 mn) même avec résistance | + 12 |
| jet de Transfert psychanalytique : Ecouter + Crédit + Psychanalyse | %Ecouter + %Crédit + %Psychanalyse | 30 mn (contre 1h) | 1h (contre 15 mn) même avec résistance | + 15 |

* le bonus ne prend en ligne de compte que le chiffre des dizaines du pourcentage lié à la compétence. Exemple : Ecouter 35% + Crédit 20% + Hypnose 50% : pour Ecouter 35% le bonus à ajouter est de 3, puis : 2 et 5, soit un Jet de Suggestion de 100%.

PNJ

Docteur Stefen Wilson

Britannique



Caporal Eugène Didier



35 ans, originaire de Versailles, dans l'Armée depuis 1910.

Mental : dit se sentir « très fatigué », comme « vidé ». Souvent lucide (prend des médicaments), mais a des délires en fin de soirée (le PJ doit donc le voir lors d'un rendez-vous de fin de soirée).

Physique : pas d'automutilation. Il semble pourtant bien contrôler sa respiration et ses propos...

Version de l'événement :

Diagnostic de Wilson : Le bombardement l'aurait rendu « délirant ». Il n'est pas gêné outre mesure par la présence de Wilson, contrairement aux 4 autres.

Soldat Louis Marmon

28 ans, boulanger, originaire de Rouen, incorporé en 1914. Marmonne sans cesse : « les chiens nous dévoreront tous, tous ! ».

Mental : Il ne semble pas gêné par la présence de Wilson, et refuse d'en dire plus. Il est non hypnotisable.

Physique : s'est automutilié.

Version de l'événement :

Diagnostic de Wilson : a diagnostiqué un délire neurasthénique (il est en effet aboulique) dans lequel les « chiens » représentent les Allemands. Le capitaine a été « dévoré par les chiens » selon lui.



Soldat Michel Martin

32 ans, originaire de Nîmes (accent), incorporé en 1914.



Mental : Il pleure constamment, à chaque fois qu'on s'adresse à lui (ce peut être le résultat du pilonnage d'une journée). Il semble être le plus lucide, mais cache un lourd secret. Il semble gêné par la présence de Wilson, et refuse d'en dire plus.

Physique : il a la main bandée car il s'est brûlé (en jetant la grenade). N'a pas d'explication définitive sur la brûlure de sa main (un jour il va dire qu'il a ramassé un shrapnel de l'obus qui a tué le capitaine, un autre jour qu'il s'est brûlé en touchant son corps, etc.).

Version de l'événement : le capitaine est mort dans l'explosion d'un obus.

Diagnostic de Wilson : incurable

Soldat George Charpentier

37 ans, paysan, originaire de Nantes, incorporé en 1914. Il déambule dans la pièce en regardant avec appréhension les angles des murs.

Mental :

Physique :

Version de l'événement :

Diagnostic de Wilson : il est paraphasique (il émet parfois des



Retrouvez ce scénario sur le site La Scénariothèque : https://www.scenariotheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=9659

sons étranges) et répète : « *xue sap tse'c // suon sap te'c // eniatipac el érovéd a li // ritros ressial suon sap tialuov en neihc el* ». En réalité, le contrôle mental du chien a eu sur lui des effets neurologiques (il inverse les phrases). Il semble gêné par la présence de Wilson, et refuse d'en dire plus.

Logiciel pour écrire en miroir : <http://www.dcode.fr/ecriture-speculaire-miroir>

Soldat Louis Pessac



29 ans, originaire d'Aurillac, dans l'Armée depuis 1913.

Mental :

Physique :

Version de l'événement :

Diagnostic de Wilson : son amnésie est lacunaire et ne comprend que la journée du 12 juin. Sa psyché a inventé une situation composée de « faux souvenirs induits » et notamment que « les Autrichiens ont attaqué la position et tué le capitaine ». Pour Wilson, il s'agit d'une hystérie type « Railway Spine » (choc organique ayant causé une hystérie de conversion), en effet il a perdu une certaine motricité. Il semble gêné par la présence de Wilson, et refuse d'en dire plus.

Soldat Alphonse Bernard (disparu)

Capitaine Laurent Thorez

Chien de Tindalos

| | | | |
|---------------------|----------------------|-------------------|---------------------|
| FOR 3D6+6 | CON 3D6+20 | DEX 3D6 | TAI 3D6+6 |
| INT 5D6 | POU 7D6 | | |

Vie :
23-24

Déplacement : 6/40 en volant

Magie :
24-25

Bonus aux dégâts :
+1D6 en moyenne

Perte de SAN : 1D4/1D20

Sorts : 1D8 sortilèges au choix

Armes : Langue 90%,



absorption 1D3 points de POU/round
Patte 90%, 1D6+bd + sécrétion

Armure : 2 points de cuir et régénération de 4 points de Vie par round. Invulnérable aux armes normales, seules les armes enchantées leur causent des dommages. Toutefois, tout Chien blessé physiquement par une arme normale essaiera immédiatement de s'enfuir, mais il perdra toute coordination et sera en pleine confusion, n'étant pas familier des risques du monde physique.

Le registre militaire des visites

Les détenus ont plusieurs obligations quotidiennes, à la disposition du PJ grâce au **registre militaire des visites**, ce qui l'oblige à choisir judicieusement, à l'avance, les créneaux pour s'entretenir avec chacun d'eux et optimiser les entretiens au mieux. En raison de ces contraintes, il n'est pas dit que le PJ puisse guérir tous les soldats en moins d'une semaine...

Motifs :

- Entretien procureur militaire
- Travail aux cuisines
- Corvée de peluches
- Travail aux étables
- Entretien Père Jean
- Entretien avocat M.
- Extrême onction avec Père Jean (pour dimanche 24 juillet)
- Visite familiale
- Messe (pour dimanche 24 juillet)

Gestion du temps de la séance : seul le temps des parties de RP est décompté.

Retrouvez ce scénario sur le site La Scénariothèque : https://www.scenariotheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=9659

Jet d'Empathie

Spécifique à cette partie, le jet d'Empathie permet de déterminer l'efficacité psychothérapeutique du PJ. Il se calcule comme suit, et dépend de variables liées au Role Play (RP).

1) Déterminer la valeur active du PJ en fonction de son RP (dans la fourchette correspondant à la méthode employée) :

| Méthode employée | Efficacité | Points de SAN récupérés |
|-----------------------------|---------------------------------|-------------------------|
| Ecoute active seulement | De 21 à 15 peu efficace | + 5 |
| Conseils, clichés | De 14 à 13 moyennement efficace | + 7 |
| Association libre | De 11 à 12 assez efficace | + 10 |
| Hypnose | De 08 à 09 efficace | + 12 |
| Transfert (psychanalytique) | 10 seulement très efficace | + 15 |

Le but étant que le PNJ recouvre assez de SAN pour passer au(x) seuil(s) supérieur(s) :

| | |
|--------|-----------------------|
| 01-05 | Prostration |
| 06-15 | Evanouissement |
| 16-30 | Amnésie |
| 31-50 | Perte de coordination |
| 51-70 | Panique |
| 71-85 | Crise d'hystérie |
| 86-95 | Fuite irrationnelle |
| 96-100 | Crise de démence |

2) opposer sur la table de résistance la valeur active (moins un modificateur pour la fatigue du PJ éventuellement) à celle passive du PNJ (POU, plus ou moins les circonstances) et déterminer le jet de 1D100 à réaliser (ou « enjeu » :

TABLE DE RESISTANCE

| Caractéristique active | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 01 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 02 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 03 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 04 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 05 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - |
| 06 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - |
| 07 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - |
| 08 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - |
| 09 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - |
| 10 | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - |
| 11 | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - |
| 12 | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 |
| 13 | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 |
| 14 | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 |
| 15 | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 |
| 16 | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 |
| 17 | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 |
| 18 | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 |
| 19 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 |
| 20 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| 21 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 |

3) faire un jet 1D100. Le « rang d'écart » sous le jet de 100 (en dizaine, ex : pour un jet qui fait 40% pour un « enjeu » de 30%, le « rang » est de 1) détermine la résistance du PNJ, c'est-à-dire sa façon de se comporter face aux tentatives thérapeutiques du PJ (avec un écart de 1, le PNJ va se montrer conciliant vis-à-vis du PJ qui tente de l'aider, avec un écart de 8, il se montrera violent).

| Rang d'écart | Réactions du PNJ |
|--------------|--|
| 1 | Conciliant, coopératif |
| 2 | Gêné |
| 3 | Dit être incurable |
| 4 | A de l'espoir |
| 5 | Sarcastique, mordant |
| 6 | Dédaigne la méthode, la psychothérapie |
| 7 | Agressif verbalement |
| 8 | Violent avec le thérapeute |

4) déterminer les points de SAN récupérés par le PNJ (voir 1.)