

NIGHT BROWLER 2

Action simple

D20 ≤ (niveau de compétence + modificateurs) = réussite

Modificateur de difficulté

+/-	AVANTAGE / INCONVENIENT	ACTION
1 à 3	minime	simple / complexe
4 à 6	certain	routinière / problématique
7 à 9	important	facile / ardue
10 à 12	providentiel / handicapant	enfantine / inextricable
13 +	miraculeux / dramatique	immanquable / suicidaire

Interprétation des résultats

D20	QUALITE Réussite / Echec	CONSEQUENCES
1 à 4	anecdotique / critique +1 / -5	rien de remarquable conséquences très graves
5 à 8	franche / désastreuse +2 / -4	bénéfice anecdotique action compromise
9 à 12	excellente / grave +3 / -3	avantage intéressant complication importante
13 à 16	exceptionnelle / franc +4 / -2	maximum des espérances légères complications
17 à 19	critique / bénin +5 / -1	résultat spectaculaire sans conséquence notable
20	échec critique	catastrophe

Critiques

Coup du sort

D20 = (niveau de compétence + modificateurs) = réussite critique

D20 = 20 = échec critique

Maîtrise

D20 = réussite de 17 à 19 = réussite critique

D20 = échec de 1 à 4 = échec critique

Test de caractéristique

modificateur de -7 (préférence sur les compétences)

Test d'attribut

Nombre de cercle total + nombre de cercle disponible

Duel

Attitudes	Description	Effet
1	Offensive	réussite : qualité - protection = dégâts
2	Défensive	réussite : qualité déduite des dégâts (réussite >2 = contre-attaque)
3	Mouvement	réduction d'allonge ou désengagement (attitude défensive)
4	Technique 1	voir arme ou course-poursuite
5	Technique 2	voir arme ou course-poursuite
(6)	Ecole)	