

# Table du destin

Chances	Impossible	10	50	91	5	25	86	3	15	84	2	10	83	1	5	82	1	5	82	0	0	81	0	0	81	0	-20	77	
	Presque impossible	15	75	96	10	50	91	7	35	88	5	25	86	3	15	84	2	10	82	1	5	82	1	5	82	0	0	81	
	Très peu probable	16	85	97	13	65	94	10	50	91	9	45	90	5	25	86	3	15	84	2	10	83	1	5	82	1	5	82	
	Peu probable	18	90	99	15	75	96	11	55	92	10	50	91	7	35	88	4	20	85	3	15	84	2	10	83	1	5	82	
	50/50	19	95	100	16	85	97	15	75	96	13	65	94	10	50	91	7	35	88	5	25	86	3	15	84	2	10	83	
	A peine probable	19	95	100	18	90	99	16	85	97	16	80	97	13	65	94	10	50	91	9	45	90	5	25	86	4	20	85	
	Probable	20	100	0	19	95	100	18	90	99	16	85	97	15	75	96	11	55	92	10	50	91	7	35	88	5	25	86	
	Très probable	21	105	0	19	95	100	19	95	100	18	90	99	16	85	97	15	75	96	13	65	94	10	50	91	9	45	90	
	Presque sûr	23	115	0	20	100	0	19	95	100	19	95	100	18	90	99	16	80	97	15	75	96	11	55	92	10	50	91	
	Sûr	25	125	0	22	110	0	19	95	100	19	95	100	18	90	99	16	85	97	16	80	97	13	65	94	11	55	92	
	Certain	26	145	0	26	130	0	20	100	0	20	100	0	19	95	100	19	95	100	18	90	99	16	85	97	16	80	97	
		9			8			7			6			5			4			3			2			1			
		Niveau de Chaos																											

Synopsis de résolution des événements aléatoires

1) Déterminer le type d'événement

2) Déterminer le sens de l'événement (action + sujet)

3) Interpréter l'événement aléatoire, en se basant le contexte, le type et le sens

Prenez la conclusion la plus logique

Table des types d'événements

1-7 Événement distant

8-28 Action PNJ

29-35 Introduire un nouveau PNJ

36-45 Avancer dans une piste

46-52 Changer de piste

53-55 Fermer une piste

56-67 PJ négatif

68-75 PJ positif

76-83 Événement ambigu

84-92 PNJ positif

93-100 PNJ négatif

Synopsis de résolution de scènes

1) Préparer le démarrage de la scène

2) Lancer 1D10 sous le Chaos pour voir si le démarrage de la scène est modifié : scène altérée (impair), ou interrompue (pair)

3) Jouer la scène

4) Quand l'action principale s'arrête, la scène se termine

5) Mettez à jour les listes :

- Personnages

- Pistes

- Niveau de Chaos (±1)

Sens de l'événement : Action

1. Atteindre

2. Démarrer

3. Négliger

4. Combattre

5. Recruter

6. Triompher

7. Violer

8. Opposer

9. Intention malveillante

10. Communiquer

11. Persécuter

12. Augmenter

13. Diminuer

14. Abandonner

15. Gratifier

16. Se renseigner

17. Contrarier

18. Bouger

19. Gaspiller

20. Trêve

21. Relâcher

22. Devenir ami

23. Juger

24. Désertre

25. Dominer

26. Remettre au lendemain

27. Encenser

28. Séparer

29. Prendre

30. Casser

31. Soigner

32. Retarder

33. Stopper

34. Mentir

35. Revenir

36. Imiter

37. Lutter

38. Informer

39. Accorder

40. Reporter

41. Exposer

42. Marchander

43. Emprisonner

44. Relâcher

45. Célébrer

46. Développer

47. Voyager

48. Bloquer

49. Blessier

50. Dégrader

51. Faire des excès

52. Ajourner

53. Adversité

54. Tuer

55. Dé ranger

56. Usurper

57. Créer

58. Trahir

59. Etre d'accord

60. Abuser

61. Oppresser

62. Inspecter

63. Tendre un piège

64. Espionner

65. Attacher

66. Transporter

67. Ouvrir

68. Négliger

69. Ruiner

70. Extravagance

71. Duper

72. Arriver

73. Proposer

74. Diviser

75. Refuser

76. Se méfier

77. Tromper

78. Etre cruel

79. Etre intolérant

80. Avoir confiance

81. Etre excité

82. Activité

83. Assister

84. S'occuper de/soigner

85. Négliger

86. Passion

87. Travailler dur

88. Contrôler

89. Attirer

90. Echouer

91. Poursuivre

92. Se venger

93. Procédures

94. Se disputer

95. Punir

96. Guider

97. Transformer

98. Renverser

99. Oppresser

100. Changer

Sens de l'événement : Sujet

1. Buts

2. Rêves

3. Environnement

4. Dehors

5. Dedans

6. Réalité

7. Alliés

8. Ennemis

9. Mauvais

10. Bon

11. Emotions

12. Opposition

13. Guerre

14. Paix

15. L'innocent

16. Amour

17. Le spirituel

18. L'intellectuel

19. Nouvelles idées

20. Joie

21. Messages

22. Energie

23. Equilibre

24. Tension

25. Amitié

26. Le physique

27. Un projet

28. Plaisirs

29. Souffrance

30. Possessions

31. Bénéfices

32. Plans

33. Mensonges

34. Attentes

35. Sujets légaux

36. Bureaucratie

37. Travail

38. Un chemin

39. Nouvelles

40. Facteur extérieurs

41. Conseils

42. Un complot

43. Compétition

44. Prison

45. Maladie

46. Nourriture

47. Attention

48. Succès

49. Echec

50. Voyage

51. Jalousie

52. Dispute

53. Chez soi

54. Investissement

55. Souffrance

56. Souhaits

57. Tactique

58. Impasse

59. Aléatoire

60. Malchance

61. Mort

62. Perturbation

63. Pouvoir

64. Un poids

65. Complots

66. Peurs

67. Embuscades

68. Rumeurs

69. Blessures

70. Extravagance

71. Un représentant

72. Epreuves

73. Opulence

74. Liberté

75. Militaire

76. Le mondain

77. Tentatives

78. Masses

79. Véhicule

80. Art

81. Victoire

82. Dispute

83. Fortune

84. Statu quo

85. Technologie

86. Espoir

87. Magie

88. Illusions

89. Portails

90. Danger

91. Armes

92. Animaux

93. Météo

94. Eléments

95. Nature

96. Le public

97. Leadership

98. Célébrité

99. Colère

100. Information

Synopsis de résolution de scènes

- Préparer le démarrage de la scène
- Lancer 1D10 sous le Chaos pour voir si le démarrage de la scène est modifié : scène altérée (impair), ou interrompue (pair)
- Jouer la scène
- Quand l'action principale s'arrête, la scène se termine
- Mettez à jour les listes :
  - Personnages
  - Pistes
  - Niveau de Chaos ( $\pm 1$ )

Notes sur l'aventure

Démarrage de la Scène

n°

Démarrage de la Scène

n°

Démarrage de la Scène

n°

Démarrage de la Scène

n°

Démarrage de la Scène

n°

Démarrage de la Scène

n°

Démarrage de la Scène

n°

Démarrage de la Scène

n°

Listes

Personnages

Pistes

Niveau de Chaos