

Effets Narratifs Aléatoires (E.N.A) :

Différence entre le nombre de résultats pairs et impairs sur un jet de Résolution d' Action.

+2 pairs / impairs : effet mineur : arme du méchant qui s'enraye pour 1 tour, arrivée d'un PNJ qui détourne l' attention d'un ennemi pour 1 tour, alarme qui se déclenche...

+3 pairs / impairs : effet majeur : le pneu de la voiture du méchant éclate, un flic déboule et épaulé efficacement le personnage, les lumières s' éteignent et permettent de fuir, plus de munitions dans le chargeur...

+4 pairs / impairs (et plus...) : effet exceptionnel : arrivée providentielle de la cavalerie et renversement du rapport de force, la bombe n' explose finalement pas...

Si les dés affichent 1 seul résultat pair ou impair ou une égalité pairs/impairs il n'y a pas d' *Effet Narratif Aléatoire* généré par cette action.

Il en résulte une multiplicité d' interprétation du résultat d'un jet de *Résolution d' Action* car celui-ci peut être réussi tout en générant un événement négatif parallèlement... ou l'inverse !

Important : seuls les jets de dés des joueurs génèrent des *Effets Narratifs Aléatoires*, jamais les jets de dés du MJ.

Intuition : Dépenser **1 point** permet de **poser une question au MJ** sur un PNJ, un lieu, une situation voire même une hypothèse et d'obliger le MJ à répondre positivement ou négativement à celle-ci. Le MJ doit à la fois être honnête mais aussi être laconique.

On peut **gagner/regagner** durant la partie des points collectifs d' *Intuition*. Chaque jet de dés qui génère un *Effet Narratif Aléatoire* +3 pairs ou impairs rajoute 1 point d' *Intuition* dans la réserve collective.

Matos et Qualité : tout matériel peut avoir un Code-Dé de Qualité.

Un **matériel de base**, classique a *Qualité 0D*.

Un **matériel de très bonne qualité très cher** a *Qualité 1D*.

Un **matériel excellent et rare** a *Qualité 2D*.

Un **matériel exceptionnel** a *Qualité 3D*.

Du matériel de Qualité 4D ou plus est mythique et ne peut être l' apanage que d'une minorité extraordinaire.

Quand un personnage utilise un matériel avec un Code-Dé de *Qualité* il **ajoute ce dé à son jet mais ne peut conserver pour lire le résultat que le nombre de dés égal à sa *Caractéristique***. Les dés de *Qualité* participent à générer des *Effets Narratifs Aléatoires*.

Poursuites : une poursuite se résout par un Jet en Opposition de Prouesses contre Prouesses. Ce jet génère éventuellement un *Effet Narratif Aléatoire*. Le plus haut score remporte une manche de la poursuite. Il faut **gagner 2 manches** pour désigner le vainqueur de la poursuite (rattraper un adversaire ou au contraire lui fausser compagnie). Une poursuite peut impliquer de multiples personnages ou PNJs, il suffit de comptabiliser qui remporte chaque manche pour désigner au final le vainqueur.

On peut *coopérer* pour faire une poursuite.