

Combinaisons

	CORPS	INSTINCTS	CŒUR	ESPRIT
PERCEPTION	Voir ; sentir, entendre ; goûter ; toucher...	Deviner une réaction ; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments ; psychologie.	Comprendre ; analyser.
ACTION	Actions Physiques.	Agir ou réagir d'instincts ; réflexes ; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer ; convaincre par la passion.	Raisonner ; calculer ; résoudre.
DÉSIR	Expression Artistique ; danse, séduction...	Imposer sa personnalité ; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi, créer paix, confiance et miracles.	Inventer ; système D.
RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxies...	Laisser la "bête" (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

Table de difficulté

Très difficile	-4
Difficile	-2
Malaisé	-2
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très Facile	+4

Table de d'interprétation (MR)

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque Mauvais	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Table des dégâts et des effets

MR +2d6	Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6		0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9		0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11		1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14		1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18		1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22		2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26		3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12
par 4 en plus		+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+6

-
=
+

Critiques

Niveau de talent	Réussite critique	Augmentation de la MR
0 au moins	2	+ 1 dé
+1	3 ou moins	+2 dés
+2	4 ou moins	+3 dés
+3	5 ou moins	+4 dés

Combinaisons

	CORPS	INSTINCTS	CŒUR	ESPRIT
PERCEPTION	Voir ; sentir, entendre ; goûter ; toucher...	Deviner une réaction ; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments ; psychologie.	Comprendre ; analyser.
ACTION	Actions Physiques.	Agir ou réagir d'instincts ; réflexes ; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer ; convaincre par la passion.	Raisonner ; calculer ; résoudre.
DÉSIR	Expression Artistique ; danse, séduction...	Imposer sa personnalité ; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi, créer paix, confiance et miracles.	Inventer ; système D.
RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxies...	Laisser la "bête" (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

Table de difficulté

Très difficile	-4
Difficile	-2
Malaisé	-2
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très Facile	+4

Table de d'interprétation (MR)

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque Mauvais	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Table des dégâts et des effets

MR +2d6	Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6		0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9		0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11		1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14		1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18		1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22		2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26		3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12
par 4 en plus		+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+6

-
=
+

Critiques

Niveau de talent	Réussite critique	Augmentation de la MR
0 au moins	2	+ 1 dé
+1	3 ou moins	+2 dés
+2	4 ou moins	+3 dés
+3	5 ou moins	+4 dés