

TABLE DE CREATION DE VOEUX ET DE PROTOCOLES

Table d'Actions

+5 Actions
+10 Actions
+15 Actions

Pas de maximum

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs

Table d'Aire d'effet

Toucher/Corps à corps
5 mètres autour du personnage
50 mètres autour du personnage
100 mètres autour du personnage
500 mètres autour du personnage
1 km autour du personnage

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Table d'Augmentation

+1 ou -1 dans une caractéristique
+2 ou -2 dans une caractéristique
+3 ou -3 dans une caractéristique
+4 ou -4 dans une caractéristique
+5 ou -5 dans une caractéristique
+6 ou -6 dans une caractéristique

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Table de Dégâts

+2
+4
+6
+8
+10
+12

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Table de Durée

Instantané
Durée d'un combat (plusieurs minutes)
Un demi-fil (plusieurs heures)
Un fil (une journée)
Une toile (une année)
Un cocon (un siècle)

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

La protection de la victime (armure) ne s'applique pas face à une illusion de Précokinésie mais est simplement égale à sa valeur en *Sacrifice*.

Ce bonus de dégâts est ajouté au score de *Muscles* du personnage dans le cas du Lumbo, et à son score en *Crâne* s'il s'agit d'un rituel de Précokinésie.

Un Fakir peut choisir délibérément de créer des dégâts en Points de Panique, plutôt qu'en Points de Santé. Les règles restent les mêmes.

Table de Jauges

-5 points
-10 points
-15 points
-20 points
-30 points
-40 points

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Aucun voeu ou protocole ne peut ramener un individu à la vie

Table de Portée

Toucher/Corps à corps
10 mètres
100 mètres
1 km
100 km
1000 km

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Table de Protection

+2
+4
+6
+8
+10
+12

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Ce bonus de Protection est ajouté au score de *Caracasse* du personnage dans le cas du Lumbo, et à son score en *Crâne* s'il s'agit d'un rituel de Précokinésie

Table de Vitesse

Une semaine
Un fil (une journée)
Un demi-fil (plusieurs heures)
Une heure
Une minute
Une seconde

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

TABLE DE CREATION DE VOEUX ET DE PROTOCOLES

Table d'Actions

+5 Actions
+10 Actions
+15 Actions

Pas de maximum

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs

Table d'Aire d'effet

Toucher/Corps à corps
5 mètres autour du personnage
50 mètres autour du personnage
100 mètres autour du personnage
500 mètres autour du personnage
1 km autour du personnage

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Table d'Augmentation

+1 ou -1 dans une caractéristique
+2 ou -2 dans une caractéristique
+3 ou -3 dans une caractéristique
+4 ou -4 dans une caractéristique
+5 ou -5 dans une caractéristique
+6 ou -6 dans une caractéristique

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Table de Dégâts

+2
+4
+6
+8
+10
+12

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Table de Durée

Instantané
Durée d'un combat (plusieurs minutes)
Un demi-fil (plusieurs heures)
Un fil (une journée)
Une toile (une année)
Un cocon (un siècle)

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

La protection de la victime (armure) ne s'applique pas face à une illusion de Précokinésie mais est simplement égale à sa valeur en *Sacrifice*.

Ce bonus de dégâts est ajouté au score de *Muscles* du personnage dans le cas du Lumbo, et à son score en *Crâne* s'il s'agit d'un rituel de Précokinésie.

Un Fakir peut choisir délibérément de créer des dégâts en Points de Panique, plutôt qu'en Points de Santé. Les règles restent les mêmes.

Table de Jauges

-5 points
-10 points
-15 points
-20 points
-30 points
-40 points

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Aucun voeu ou protocole ne peut ramener un individu à la vie

Table de Portée

Toucher/Corps à corps
10 mètres
100 mètres
1 km
100 km
1000 km

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Table de Protection

+2
+4
+6
+8
+10
+12

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs

Ce bonus de Protection est ajouté au score de *Caracasse* du personnage dans le cas du Lumbo, et à son score en *Crâne* s'il s'agit d'une rituel de Précokinésie

Table de Vitesse

Une semaine
Un fil (une journée)
Un demi-fil (plusieurs heures)
Une heure
Une minute
Une seconde

Difficulté

+1 échec
+2 échecs
+3 échecs
+4 échecs
+5 échecs
+6 échecs