

Le Contre :

Description :

Il y a "Contre" ou "Tentative de contrage" chaque fois qu'on tente de résister à l'utilisation d'un pouvoir affectant le mental : Hypnose, Télépathie, Lecture des pensées...

Les règles du Contre se trouve dans le livre du maître(livre de base) au paragraphe 2.8.1(p. 17). Je l'ai néanmoins retranscrite ici pour que vous n'ayez pas à fouiller dans le bouquin.

Presque n'importe quel personnage peut se tenter de se protéger d'une tentative d'atteinte à son esprit(automatiquement ressentie) à condition qu'il aie une intelligence supérieure à 60% et un Khin supérieur ou égal à 10%.

Principe générale :

Les deux personnages jettent 1D30 et ajoutent le résultat à leur % de Psy celui qui obtient le plus grand nombre gagne.

S'ils veulent mettre plus de chance de leurs côté, ils peuvent payé des PA pour augmenter ce nombre.

Chaque tranche de 3 PA donnant un bonus de 6% au test.

Néanmoins, ils doivent indiquer le nombre de PA dépensé avant de lancer le D30.

Petit ajout personnel :

j'ai ajouté la possibilité de faire un critique sur le D30.

Si un des personnage fait 1, il perd automatiquement.

Si un des personnage fait 30, il gagne automatiquement.

S'il y a deux 1 ou deux 30, on recommence.

Ca à l'air de rien, mais cela ajoute un peut de suspense(j'ai un de mes joueurs qui à plus de 80% de Psy ce qui lui permettait de lire dans les pensées pratiquement sans qu'on puisse l'en empêcher(rare sont les PNJs ayant un Psy supérieur à 40%)).