

4. Sante Mentale (Module Optionnel)

Sante Mentale = (Mental / 2) + 30

Jets de Sante Mentale : 1d100 <= SM actuelle.

Perte de points en cas d'echec (1d6 a 2d10 selon la gravite).

Paliers :

- >=70% : Aucun malus
- 50-69% : -5 a un jet par scene
- 30-49% : -5 a tous les jets mentaux
- 10-29% : Test de Mental a chaque stress
- <=9% : Folie (temporaire, durable, ou chronique)

Repos, therapie ou magie peuvent restaurer la SM.

Révision #1

Créé 6 juillet 2025 16:39:15 par kolya

Mis à jour 6 juillet 2025 16:40:01 par kolya