


Chakras 250

Les personnages ont des **Chakras** (caractéristiques), des **compétences** et des **traits**.

Le chakra **racine**  représente le lien avec le **monde physique**.

Le chakra **sacré**  représente les **relations sociales**, la **sexualité**.

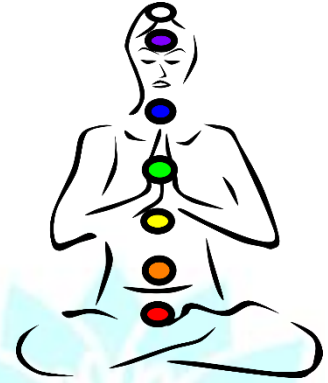
Le chakra du **plexus solaire**  représente la **confiance en soi**, la **personnalité**.

Le chakra du **cœur**  représente les **émotions**, les **sentiments**.

Le chakra de la **gorge**  représente la **communication**.

Le chakra du **troisième œil**  représente l'**intuition**, les **facultés cognitives**.

Le chakra **coronal**  représente le lien avec l'univers, les **énergies**, le **divin**.



Création

Chaque **chakra** va de 1 à 6, le MJ décide d'accorder 12 (commun) à 15 (élite) points à la création.

Les **compétences** sont à la libre appréciation du MJ qui accorde 10 (commun) à 20 (élite) points à la création.

Les personnages doivent avoir 2 **traits** positifs et 2 négatifs.

La **chance** par scénar est égale à 1D6, un point de chance sert à relancer un jet raté ou à diminuer de 2 le seuil de difficulté avant l'action.

Actions

Une action nécessite 3 dés 6. Le jet est réussi si la somme des dés est inférieure ou égale à celle du **chakra** correspondant, de la **compétence** et des **modificateurs**.

Les modificateurs de **difficulté** vont de -5 à +5. Un **trait** positif rajoute 2 au seuil, un négatif fait l'inverse.

En cas d'**opposition**, le jet le **plus faible** gagne.

XP

Le MJ accorde de 2 à 5 points à la fin du scénario.

Un **Chakra** vaut 4, une **Compétence** vaut 3, un **Trait** vaut 2 XP.

