

Antisèche Lancement de sort

(Sorts Indirects exceptés)



Ce qu'il faut savoir

Attributs

Magie

Volonté

(Attribut de Résistance au Drain)

Compétences

Lancement de sorts

Options

Sort Lancé

Force

VD du Drain (selon sort)

Bonus d'Esprit Mentor

Focus de Lancement de Sort

Modificateur de Blessure

Variables

Vos Succès

Succès Actuels

Succès du Défenseur

Succès Nets

VD modifié

Ce qu'il faut faire

1. Choisir le sort que vous voulez lancer sur la cible.
2. Choisir la force du sort, jusqu'à 2 fois votre Magie.
3. Ajouter votre Magie à votre groupement.
4. Ajouter votre compétence de Lancement de Sort.
5. Ajouter l'éventuel bonus dû à un Esprit Mentor au groupement de dés.
6. Ajouter le bonus dû à un Focus à votre groupement, si il bon type et que vous ne voulez pas le garder pour aider à résister au Drain plus tard.
7. Soustraire tout Modificateur de Blessure.
8. Lancer vos dés, noter vos succès. En cas d'échec critique, le dire au MJ.
9. Le total de Succès ne peut dépasser la Force du sort choisie; retirer les succès en excédent. C'est votre Total de Succès Actuels
10. Si le sort est résisté et que la cible est vivante, le MJ lancera le groupement de résistance et le soustraira de vos Succès Actuels. Si la cible est non-vivante, le MJ comparera vos Succès Actuels au Seuil. Si vos Succès Actuels sont réduits à zéro ou moins (dans le premier cas), ou si vos Succès Actuels ne parviennent pas à dépasser le Seuil dans le second cas), passer à l'étape 12.
11. Dire au MJ vos Succès Actuels et la force du sort. Le MJ en déterminera les effets du sort lancé.
12. Recommencer un nouveau groupement, y ajouter votre Volonté.
13. Ajouter l'Attribut que vous utilisez pour résister au Drain, qui dépend de votre tradition.
14. Si vous n'avez pas encore ajouté votre Valeur de Focus de Lancement de Sort à votre groupement, le faire.
15. Lancer votre groupement de dés. Soustraire 1 de la Valeur de Drain (calculée selon le sort) pour chaque succès.
16. Si votre Valeur de Dommage de Drain n'atteint pas zéro, appliquer les dommages à votre Moniteur de Condition: Physique si la Force dépasse votre Magie, sinon Etourdissant

