

## Antisèche Sort de combat indirect

### Ce qu'il faut savoir

#### Attributs

Magie

Volonté

(Attribut de Résistance au Drain)

#### Compétences

Lancement de sorts

#### Options

Sorts lancés

Puissance

Valeur de Drain (selon description sort)

Effet Elemental (s'il y en a un)

Bonus d'Esprit Mentor

Focus de Lancement de Sort

Modificateur de Blessure

#### Variables

Vos Succès

Succès Actuels

Succès du Défenseur

Vos Succès Nets

VD Modifié



### Ce qu'il faut faire

1. Choisir le sort que vous voulez lancer sur la cible.
2. Choisir une Puissance pour le Sort, jusqu'à deux fois votre Magie
3. Ajouter votre Magie à la réserve de dés.
4. Ajouter votre Lancement de Sort à la réserve.
5. Ajouter le bonus d'Esprit Mentor, le cas échéant.
6. Ajouter le bonus de Focus à la réserve, si il est du bon type et que vous ne voulez pas le garder pour résister au drain plus tard.
7. Soustraire tout Modificateur de Blessure.
8. Lancer votre réserve de dés, noter vos Succès. Si vous faites un échec critique, le dire au MJ.
9. Enlever l'excédent de Succès dépassant la Puissance; le reste constitue votre Total de Succès Actuel.
10. Le défenseur lance sa réserve de dés de défense et soustrait ses succès des vôtres. Si vos Succès atteignent 0 ou moins, passer à l'étape 13.
11. Ajouter vos succès nets à la puissance; c'est votre VD modifié. Si ce nombre dépasse la moitié de la Valeur d'impact de l'Armure du Défenseur. le sort cause des dégâts physiques, sinon ils sont étourdissants.
12. Dire au MJ votre VD modifié final, en considérant les éventuels effets élémentaux. Le défenseur essaiera de résister aux dommages que vous venez de lui causer.
13. Recommencer une nouvelle réserve, y ajouter votre Volonté.
14. Ajouter l'Attribut utilisé pour résister au Drain, selon votre tradition.
15. Si vous n'avez pas encore ajouté votre Valeur de Focus de Lancement de Sorts, le faire maintenant.
16. Lancer votre réserve. Soustraire 1 de la Valeur de Dommages pour chaque Succès.
17. Si vous n'avez pas réduit la Valeur de Drain à zéro, appliquer les dommages Moniteur de Condition: Physique si la Force dépasse votre Magie, sinon Etourdissant.