

Antisèche Invocation

SHADOWRUN

Ce qu'il faut savoir

Attributs

Magie

Volonté

(Attribut de Résistance au Drain)

Compétences

Invocation

Options

Type d'Esprit

Puissance Désirée

Bonus d'Esprit Mentor

Focus d'Invocation

Modificateurs de Blessure

Variables

Vos Succès

Succès de l'Esprit

Valeur de Dommage de Drain

Ce qu'il faut faire

1. Choisir un type d'esprit et la Puissance que vous voulez qu'il ait.
2. Ajouter votre Attribut de Magie à la réserve de dés.
3. Ajouter votre compétence d'Invocation.
4. Ajouter le modificateur de votre Esprit Mentor à la réserve, le cas échéant.
5. Ajouter la valeur d'un éventuel Focus d'Invocation à la Réserve, si il est du bon type type et que vous ne voulez pas le garder pour résister au Drain plus tard.
6. Soustraire tout Modificateur de Blessure à votre réserve.
7. Lancer vos dés, noter vos succès. En cas d'échec critique, le dire au MJ.
8. Le MJ lance la valeur de la Puissance de l'Esprit et note les succès.
9. Soustraire les succès de l'esprit des vôtres. Si vous atteignez 0 ou moins, aucun esprit n'apparaît. Si, au contraire, il vous reste des succès, chacun compte comme un service que l'esprit vous doit.
10. Multiplier les succès de l'esprit par deux. Cela constitue la Valeur du Drain, 2 au minimum.
11. Recommencer une réserve de dés en y ajoutant votre Volonté.
12. Ajouter l'Attribut que vous utilisez pour résister au Drain, qui dépend de votre tradition.
13. Si vous n'avez pas encore ajouté la valeur de votre Focus d'Invocation à votre réserve, le faire maintenant.
14. Lancer votre réserve de dés. Soustraire chaque succès de la valeur du Drain.
15. Si vous n'avez pas réduit la Valeur de Dommage de Drain à zéro, appliquer les dommages à votre Moniteur de condition : Physique si la Puissance dépassait votre Magie, sinon Etourdissant.

