

Antisèche Défense

Pour se défendre contre les attaques à distance, de corps à corps, ou de sorts indirects

SHADOWRUN

Ce qu'il faut savoir

Attributs

Réaction

Constitution

Compétences

Esquive

Gymnastique

(Compétence de corps à corps)

Options

Modificateur de Blessure

Utilisation Défense Totale

Votre Valeur d'Armure

Variables

Attaques précédant la dernière action

Autres modificateurs (p. 151)

VD de l'arme de l'attaquant

PA de l'arme de l'attaquant

Succès de l'Attaquant

Vos Succès

Succès Nets de l'Attaquant

VD modifiée

Ce qu'il faut faire

1. Choisir si vous dépensez votre action actuelle ou la suivante en action complexe pour une Défense Totale.

2. Ajouter votre Réaction à votre groupement de dés.

3. Si vous vous défendez contre une attaque de corps à corps, ajouter l'Esquive à votre groupement.

4. Si vous ne faites pas de Défense Totale, passer cette étape. Vous pouvez ajouter votre Esquive (si possible) ou Gymnastique à votre groupement ; si vous vous défendez d'une attaque au corps à corps, la compétence de corps à corps adéquate à l'arme peut être utilisée à la place (Combat sans arme inclus). Une seule compétence peut être ajoutée.

5. Appliquer d'éventuels modificateurs de blessure.

6. Soustraire un dé à votre groupement pour toute attaque précédemment subie depuis votre dernière action.

7. Ajouter ou soustraire tout modificateur approprié de la p. 151 (ou voir avec le MJ).

8. Lancer votre groupement de dés, noter les succès.

9. Soustraire vos succès de ceux de l'attaquant. Si les succès nets atteignent 0 ou moins, vous évitez l'attaque ; arrêter là.

10. Ajouter aux succès nets de l'attaquant la VD de son arme ; c'est la VD modifiée. Si celle-ci est plus grande que votre valeur d'armure (modifiée par la PA de l'arme), cela fait des dommages Physiques, sinon Etourdissants.

11. Ajouter votre Constitution à votre groupement.

12. Ajouter votre Valeur d'Armure, modifiée par la PA de l'arme à votre groupement.

13. Lancer vos dés, et soustraire les succès de votre VD modifiée. Si la différence est plus grande que 0, appliquer ce nombre dans les cases du moniteur de condition approprié, donc Physique ou Etourdissant.

