Antisèche Bannissement

SHADOWRUN

Ce qu'il faut savoir

Attributs

- Magie
- Volonté
- (Attribut de Résistance au Drain)

Compétences

- Banissement

Options

- Puissance de l'Esprit Cible
- Magie d'Invocation de l'Esprit Cible
- Modificateur de l'Esprit Mentor
- Focus de Bannissement
- Modificateur de Blessure

Variables

- Vos Succès
- Succès de l'Esprit
- Valeur de Drain

Ce qu'il faut faire

1. Choisir un Esprit Cible et trouver sa force, son type et la manière dont il a été contrôlé.
2. Ajouter votre Attribut de Magie à la réserve de dés.
3. Ajouter votre compétence de Bannissement.
4. Ajouter les modificateurs d'Esprit Mentor à la réserve, le cas échéant.
5. Ajouter la Valeur d'un Focus de Bannissement, si il est du bon type et que vous ne souhaitez pas le garder pour aider à résister au Drain plus tard.
6. Soustraire tout Modificateur de Blessure à la réserve.
7. Lancer votre réserve de dés, noter les succès. Si vous faites un échec critique, le dire au MJ.
8. Le MJ lance les dés équivalent à la Puissance de l'Esprit Cible et note les succès. Si l'Esprit est contrôlé, le MJ lance aussi la Valeur de Magie de l'Invocateur et ajoute ces succès.
9. Soustraire les succès de l'Esprit des vôtres. Si vous atteignez 0 ou moins, rien ne passe. S'il vous reste des succès, chacun réduit le nombre de services dû par l'esprit cible. Si les services dûs sont réduits à 0, cible. l'esprit s'en ira à la prochaine action, bien qu'un magicien puisse essayer de le réinvoquer avant qu'il ne parte.
10. Multiplier les succès de l'esprit par 2. C'est la Valeur de Drain, 2 au minimum.
11. Commencer une nouvelle réserve, y ajouter votre Volonté.
12. Ajouter l'Attribut à utiliser pour résister au Drain, qui dépend de vôtre tradition.
13. Si vous n'avez pas encore ajouté vôtre Valeur de Focus de Bannissement, faites-le maintenant.
14. Lancer vôtre réserve de dés. Soustraire chaque succès du Drain.
15. Si la Valeur de Drain n'a pas atteint 0, appliquer les dommages à vôtre Moniteur de Condition: Physique si la Puissance était plus grande que vôtre Magie, sinon Etourdissant.

http://pavao.org/shadowrun
Traduit par Cricket
http://cricket.canalblog.com