

Ce qu'il faut savoir

Attributs

Résonance

Volonté

Compétences

Compilation

Options

Type de Sprite

Valeur Désirée

Modificateur de Blessure

Variables

Vos Succès

Succès du Sprite

Valeur de Dommage de Technodrain



Ce qu'il faut faire

1. Choisir un type de sprite à compiler et la valeur que vous voulez qu'il ait.
2. Ajouter votre Attribut de Résonance au groupement.
3. Ajouter votre compétence de Compilation.
4. Soustraire tout Modificateur de Blessure au groupement.
5. Lancer les dés, compter les succès. En cas d'échec critique, le dire au MJ.
6. Le MJ lance les dés équivalent à la Valeur du Sprite et note les succès.
7. Soustraire les succès du sprite des vôtres. Si vos succès atteignent 0 ou moins, aucun sprite n'apparaît. Sinon, chaque succès net correspond à un service dû par le sprite.
8. Multiplier les succès du sprite par 2. Cela correspond à la valeur de dommage du Technodrain, 2 au minimum.
9. Préparer un nouveau groupement de dés, y ajouter votre volonté.
10. Ajouter votre Résonance au groupement.
11. Lancer le groupement. Soustraire 1 de la valeur de Dommage de Technodrain à chaque succès.
12. Si la valeur de dommage de Technodrain n'atteint pas zéro, appliquer les dommages sur votre Moniteur de Condition: Physique si la Valeur est plus grande que votre Résonance, sinon Etourdissant.

