

Ce qu'il faut savoir

Attributs

Logique

Volonté

Charisme

Compétences

Combat Astral

Options

Eventuel Focus d'arme utilisé

VD du Focus d'Arme

Valeur de l'Arme

Votre Allonge

Allonge de l'Arme

Modificateurs de Blessure

Variables

Allonge du Défenseur

Vos Succès

Les Succès du Défenseur

Vos Succès Nets

VD modifié



Ce qu'il faut faire

1. Choisir le Focus d'arme à utiliser, et noter son VD. Sans arme, le DV est égal à Charisme/2, arrondi au supérieur.

2. Si vous êtes en Perception Astrale ou de nature double, ajouter votre volonté au groupement de dés. Si vous êtes en Projection Astrale, ajouter votre Logique.

3. Ajouter votre Combat Astral au groupement.

4. Additionner votre Allonge et celle de l'arme utilisée, et comparez-les à l'Allonge total du Défenseur. La plus haute Allonge peut soit ajouter la différence à son groupement, soit le retirer de celui de son adversaire.

5. Ajouter votre Valeur de Focus d'Arme, si utilisée.

6. Appliquer d'éventuels modificateurs de blessure.

7. Lancer les dés, noter vos Succès.

8. Le défenseur lance ses dés de défense et soustrait ses succès des vôtres. S'ils atteignent 0 ou moins, on arrête là.

9. Ajouter vos Succès nets à la VD de votre arme : c'est le DV modifié.

10. Décider si l'attaque fait des dommages Etourdissant ou Physiques, et le dire au MJ.

11. Dire au MJ votre DV final modifié. Le défenseur essaiera de résister aux dommages que vous lui avez causé.

