

# Herbeirufen Cheat-Sheet



## Was du wissen musst

### Attribute

Magie

Willenskraft

Entzugswiderstandsattribut

### Fertigkeiten

Herbeirufen

### Optionen

Gewünschte Art des Geistes

Gewünschte Kraft des

Schutzpatron-Boni

Kraft/Beschwörungsfokus

Verletzungsmodifikator

### Variablen

Eigene Erfolge

Erfolge des zu  
beschwörenden Geistes

Entzugscode

## Was du tun musst

1. Wähle die die Kraftstufe und die Art des Geistes aus, den du beschwören möchtest. Die Kraft darf nicht den doppelten Wert Deines Magieattributes übersteigen. Du kannst maximal einen ungebundenen Geist in deinen Diensten haben.

2. Addiere dein Magieattribut zum Beschwörungspool.

3. Addiere deine Herbeirufen-Fertigkeit zum Pool.

4. Addiere deinen Schutzpatron-Modifikator zu deinem Pool, sofern er passt.

5. Addiere die Kraftstufe des genutzten Herbeirufungs-Fokus (sofern es die richtige Art ist) oder ggf. den Krafftfokus zum Pool.

6. Subtrahiere deinen Verletzungsmodifikator vom Pool

7. Würfele die Probe, merke Dir deine Erfolge. Bei einem Patzer informiere den Spielleiter.

8. Der Spielleiter würfelt mit der Kraftstufe des zu beschwörenden Geistes und addiert die Erfolge.

9. Subtrahiere die Erfolge des Geistes von deinen Erfolgen. Wenn du Null oder weniger Erfolge hast, passiert nichts. Falls du Erfolge übrig hast, zählt jeder Erfolg als Dienst den dir der beschworene Geist schuldet. Die Zahl der Dienste darf nicht den Wert deines Magieattributes übersteigen.

10. Nimm die Erfolge des Geistes mal zwei. Dies ist dein Entzugscode, er beträgt immer mindestens zwei.

11. Addiere deine Willenskraft zu einem neuen Würfelpool für den Entzugswiderstand.

12. Addiere dein Entzugswiderstandsattribut zum Würfelpool, je nach gewählter Magie-Tradition.

13. Würfele deinen Entzugswiderstands-Pool, subtrahiere eins für jeden Erfolg vom Entzugscode.

14. Falls es dir nicht gelang den Entzugscode auf Null zu reduzieren, mach dir entsprechend viele Kreuzchen auf dem Schadensmonitor. Körperlichen Schaden, wenn die Kraftstufe des Geistes höher war als deine Magie, ansonsten geistigen.

