

Spruchzauberei Cheat-Sheet

Außer indirekte Kampfzauber



Was du wissen musst

Attribute

Magie

Willenskraft

(Entzugswiderstandsattribut)

Fertigkeiten

Spruchzauberei

Optionen

Art des Zaubers

Kraftstufe des Zaubers

Entzugscode (siehe
Zauberbeschreibung)

Schutzpatron-Bonus

Zauberspruch-Fokus

Verletzungsmodifikator

Variablen

Eigene Erfolge

Tatsächliche Erfolge

Erfolge des Verteidigers

Eigene Nettoerfolge

Modifizierter Schadenscode

Was du tun musst

1. Wähle den Zauber aus den du auf das Ziel wirken möchtest.

2. Wähle die Kraftstufe des Zaubers, bis zu deinem doppelten Magieattribut.

3. Addiere dein Magieattribut zu deinem Würfelpool.

4. Addiere deine Spruchzauberei-Fertigkeit zum Pool.

5. Addiere deinen Schutzpatron-Modifikator zu deinem Pool, sofern anwendbar.

6. Addiere die Kraftstufe des genutzten Zauberspruch-Fokus zum Pool sofern es die richtige Art ist.

7. Subtrahiere deinen Verletzungsmodifikator vom Pool

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

9. Deine Erfolge können nicht mehr als die Kraftstufe des Zaubers betragen. Alle weiteren Erfolge verfallen. Hieraus ergeben sich deine tatsächlichen Erfolge.

10. Lebendes Ziel: Muss dem Spruch widerstanden werden, würfelt der Verteidiger seinen Widerstands-Pool (bei phys. KON + Antimagie, bei Mana WIL + Antimagie) und subtrahiert seine Erfolge von deinen tatsächlichen Erfolgen. Hast du Null oder weniger Erfolge, springe zu Schritt 12.

10. Lebloses Objekt: Deine tatsächlichen Erfolge werden mit der Objektwiderstandstabelle verglichen. Schaffst du es mit deinen Erfolgen nicht über den Objektwiderstand, springe zu Schritt 12.

Objektwiderstandstabelle

Objekt	MW
Natürliche Objekte (Bäume, Boden, natürliches Wasser)	1
Einf. hergestellte Objekte/Materialien (Ziegelsteine, Leder, einfaches Plastik)	2
High-Tech-Objekte/ Materialien (neue Kunststoffe, Legierungen, elektr. Geräte)	3
Hochgradig verarbeitete Objekte (Computer, Giftmüll, Drohnen, Fahrz.)	5+

11. Teile dem Spielleiter deine tatsächlichen Erfolge und die Kraftstufe des Zaubers mit. Der Spielleiter wird den Effekt des Zaubers bestimmen.

12. Addiere deine Willenskraft zum Entzugswiderstands-Pool.

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

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

15. 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 Zaubers höher war als deine Magie, ansonsten geistigen.

