

Verbannen Cheat-Sheet



Was du wissen musst

Attribute

Magie

Willenskraft

Entzugswiderstandsattribut

Fertigkeiten

Verbannen

Optionen

Stufe des verteidigenden Geistes

Magie des Beschwörers des verteidigenden Geistes

Schutzpatron-Boni

Verbannungsfokus

Verletzungsmodifikator

Variablen

Eigene Erfolge

Erfolge des verteidigenden Geistes

Entzugscode

Was du tun musst

1. Wähle einen Geist als Ziel aus und erfrage seine Kraftstufe, seine Art und ob er gebunden wurde.

2. Addiere dein Magieattribut zu deinem Verbannungspool.

3. Addiere deine Verbannen-Fertigkeit zum Verbannungspool.

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

5. Addiere die Kraftstufe des genutzten Verbannungsfokus zum Pool sofern es die richtige Art ist.

6. Subtrahiere deinen Verletzungsmodifikator vom Pool

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

8. Der Verteidiger würfelt mit der Kraftstufe des zu verbannenden Geistes und addiert die Erfolge. Ist der Geist gebunden, würfelt der Spielleiter zusätzlich mit dem Magieattribut des Beschwörers und addiert auch diese Erfolge.

9. Subtrahiere die Erfolge des Geistes von deinen Erfolgen. Wenn du Null oder weniger Erfolge hast, passiert nichts. Falls du Erfolge übrig hast, reduziert jeder dieser Erfolge die Dienste des zu verbannenden Geistes. Wenn die Dienste auf Null reduziert wurden, wird der Geist verschwinden, wenn er das nächste Mal dran kommt, allerdings kann jeder Magier versuchen ihn wieder zu beschwören, bevor er verschwindet.

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. Würfle 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.

