Du willst also etwas BESCHWÖREN

Dann machst du:

Fokusgegenstände bringen dir entweder ein +1 Bonus auf Überzeugung (Conviction) oder auf Disziplin (Discipline). Du musst festlegen, ob der Bonus bei Angriffen oder bei Verteidigung wirksam ist.

1 Beschreiben

Lege fest, was du mit deinem Zauber erreichen möchtest, und welches **Element** der Beschwörung zugrunde liegen soll.

(z.B. Wasser, Feuer, Erde, Luft, Geist, sieh auch p. 253)

2 Einordnen

Bestimme die **Kategorie** deines Zaubers: Ist es

- ein **Angriff,**
- ein **Block,**
- ein **Manöver** oder
- ein **Gegenzauber?**

3 Kraft

Wieviele **Kraftstufen** willst du in deinen Zauber packen? Du nimmst in jedem Fall **1 Punkt Geistigen Schaden,** plus 1 Punkt für jede zusätzliche Kraftstufe, die über deinem Wert in **Überzeugung** (*Conviction*) liegt.

Denk dran, dass Fokusgegenstände dir hier Boni bringen können.

4 Würfeln

Würfle mit deiner **Diziplin** (*Discipline*) um den Zauber auszuführen.

Denk dran, dass Fokusgegenstände oder Aspekte dir hier Boni bringen können.

5 Schwierigkeit

Die **Schwierigkeit** ist gleich der Kraftstufe des Zaubers.

Wenn du mit dem Zauber auf jemanden zielst, sagt das Ergebnis dieses Wurfes auch aus, ob du dein Ziel triffst.

6 Folgen für dich

Wenn du den Wurf **nicht** schaffst, gerät dein Zauber außer Kontrolle und richtet entweder Schaden bei dir (*Backlash*) oder bei anderen in deinem Umfeld (*Fallout*) an.
Die **Höhe** des Schadens ist gleich der Anzahl an Stufen, um die du den Wurf verhauen hast.

Angriff (p.251)

Jeweils **eine Kraftstufe** erhöht den **Schaden** des Zaubers um eins. Ein Zauber der Kraftstufe 4 entspricht demnach einer Waffe der Stufe 4.

Für zwei Kraftstufen kannst zu **alle Ziele innerhalb einer Zone** in deiner Sichtweite mit deinem Zauber belegen. Erweitere diesen Effekt für zusätzlich zwei Kraftstufen je Zone.

Du kannst deine Kraftstufen auf **unterschiedliche Ziele** verteilen (Mindestkraft: 1).

Block (p.252)

Wähle ob dein Zauber als **Block, Rüstung** oder **Zonen-Barriere** gelten soll.

Jeweils eine Kraftstufe erhöht die **Stärke** eines Blocks um 1.

Jeweils eine Kraftstufe erhöht die **Dauer** eines Blocks um eine Kampfrunde.

Jeweils zwei Kraftstufen erlauben dir, **mehrere Verbündete** in der selben Zone durch den Block zu schützen.

Manöver (p.252)

Lege einen Aspekt auf einen Person oder auf eine Szene. Dies kostet dich **mindestens 3 Kraftstufen,** oder so viele, wie die Höhe der Fertigkeit, mit der dein Ziel dem Zauber widerstehen kann/könnte.

Jeweils eine Kraftstufe erhöht die **Dauer** eines Manövers um eine Kampfrunde.

Gegenzauber (p.253)

Mache eine **Einschätzung** (Freie Aktion), um herauszufinden, welche Kraftstufe der Zauber hat, den du aufheben möchtest. Dein Gegenzauber benötigt mindestens die gleiche Kraftstufe.

Behandle einen Gegenzauber ansonsten, wie einen **Angriffszauber.**