

Magus Regel-Kurzreferenz

Zeitskalen: Chronik – Geschichte – Kapitel – Szene – Runde (3 sek – 3 min)

Proben:

Attribut (+ Fähigkeit) bestimmt Anzahl der W10 (normalerweise max. 10)

gewürfelt wird auf Schwierigkeit vom Meister bestimmt im Bereich 2-10, jeder Wurf größer oder gleich der Schwierigkeit ist ein Erfolg

Augenzahl 10 bedeutet immer einen Erfolg

Augenzahl 1 ist ein Patzer und vermindert die Zahl der Erfolge, wenn keine mehr übrig sind, zählt es als Patzer für die Handlung (je mehr Einser desto schlimmer)

Schwierigkeit		Anzahl der Erfolge	
2	deppeneinfach	1	knapp
3	einfach	2	bescheiden
4	Routine	3	Erfolg
5	machbar	4	außergewöhnlich
6	Standard	5+	phänomenal
7	anspruchsvoll		
8	schwer		
9	äußerst schwer		
10	nahezu unmöglich		

bei Zahl der Würfel > Schwierigkeit bedeutet dies automatischen Erfolg bei der Handlung (es kann aber gewürfelt werden, für besondere Erfolge bzw. im Kampf)

pro Runde kann man max. 1 Willenskraftpunkt in einen automatischen Erfolg umwandeln (vorher ansagen)

bei erneuten Versuchen nach einer gescheiterten Handlung kann sich die Schwierigkeit um 1 erhöhen

vergleichende Probe (z.B. Tauziehen): wer mehr Erfolge erzielt

Gruppenarbeit oder Handlung über mehrere Runden: Erfolge addieren wobei eine bestimmte Anzahl von Erfolgen erzielt werden muss (normale Erfolgsskala x Anzahl der gewürfelten Proben), Patzer wirken pro Probe, wobei ein Patzer auch den Gesamterfolg beeinträchtigen kann

Kampf:

Kampfunden dauern ca. 3 sek

- W10 + Initiative [Geschick + Geistesschärfe] bestimmt Reihenfolge für Spieler und NSCs (oder alle NSCs gemeinsam 1 Wurf), bei gleichem Ergebnis bestimmt die Höhe des Initiativewerts die Reihenfolge, ist dieser gleich, dann geschieht Handlung simultan
- alle Spieler sagen in umgekehrter Reihenfolge Handlung an (niederste Initiative zuerst)
- in Reihenfolge der Initiativen werden dann die Handlungen ausgeführt, wobei man diese auch verzögern kann
defensive Handlungen können auch früher ausgeführt werden, solange man noch eine Handlung in dieser Runde frei hat

Proben Nahkampf werden auf Geschick + Handgemenge bzw. Nahkampf (mit Handwaffen) gewürfelt

Proben Fernkampf werden auf Geschick + Schusswaffen (bei Feuerwaffen) bzw.

Sportlichkeit (bei Wurfwaffen) gewürfelt

Schwierigkeit ist üblicherweise 6

jeder Erfolg über den ersten hinaus erhöht den erzielten Schaden um 1

Schaden (NUR Schlagschaden) kann mit einer Probe auf Widerstandsfähigkeit absorbiert werden (wird automatisch durchgeführt, keine Handlung notwendig), jeder Erfolg vermindert den Schaden um 1, tödlicher Schaden kann von Menschen nicht absorbiert werden

Rüstungsstufen erhöhen den Vorrat an Würfeln beim Absorbieren und wirken auch gegen tödlichen Schaden

magische Rüstungen entsprechend auch gegen schwer heilbaren Schaden

bei Schaden > 2 x Rüstungsstufe ist Rüstung zerstört

Defensivmanöver: jeder Erfolg (Schwierigkeit 6) vermindert die Erfolge des Gegners um 1

- Abblocken: Geschick + Handgemenge, nicht gegen tödlichen oder schwer heilbaren Schaden
- Ausweichen: Geschick + Ausweichen
- Parieren: Geschick + Nahkampf, mit entsprechender Nahkampfwaffe / Schild, bei Angriffen mit Handgemenge kann Parieren auch Schaden erzeugen (bei überzähligen Erfolgen des Verteidigers)

Gesundheit:

1 Schlagschaden wird als ein Schrägstrich in einem der Kästchen markiert, tödlicher Schaden als X und schwer heilbarer als ausgemaltes Kästchen oder *. Hat man schon 1 Schlagschaden (Blaue Flecken) und bekommt einen tödlichen Schaden, wird der Schrägstrich zum X, erst dann werden neue Kästchen aufgefüllt. Erhält man nur Schlagschaden, werden aber immer neue Kästchen aufgefüllt.

Die Stufen sind:

- Blaue Flecken
- Verletzt, -1 Würfel bei allen Proben
- Schwer Verletzt, -1
- Verwundet, -2
- Schwer Verwundet, -2
- Verkrüppelt, -5
- außer Gefecht

Sobald das Kästchen irgendwie gefüllt ist gilt der Malus, wenn außer Gefecht erreicht ist tritt auch nach einiger Zeit – je nach Verwundung – der Tod ein.

Magie:

Probe auf Arete, Schwierigkeit ist bei Koinzidenzmagie höchste beteiligte Sphäre +3, bei Vulgärmagie +4 und mit Zeugen +5

(sollen noch andere magische Effekte aufrechterhalten bleiben, erhöht sich die Schwierigkeit zusätzlich)

Vulgäre Effekte erzeugen 1 Paradox / Punkt der höchsten Sphäre und +1 mit Zeugen
jeder eingesetzter Punkt Willenskraft zählt wieder als automatischer Erfolg

bis zur Höhe des Avatar-Wertes kann Quintessenz eingesetzt werden, senkt Schwierigkeit um 1 / eingesetzter Quintessenz, max. -3
mit Kern 3 kann Quintessenz auch wie Willenskraft für zusätzliche Erfolge eingesetzt werden

automatischer Erfolg beim Zauber wenn Arete > Schwierigkeit (keine Probe)

Defensiv-Handlung (auf Schwierigkeit 6): Erfolge vermindern Erfolge des Zaubers

- Ausweichen: Geschick + Ausweichen (nicht bei geistigen Attacken)
- Gegenwehr: Willenskraft-Probe (Schläfer müssen auch einen Punkt ausgeben)

bei unsichtbaren magischen Angriffen:

- Wahrnehmung + Magiegespür auf Schwierigkeit 8, dann kann normale Defensiv-Handlung erfolgen

Gegenzauber:

- Arete-Wurf auf Schwierigkeit 8, wobei man mind. 1 bei den beteiligten Sphären haben muss; jeder Erfolg blockt einen Erfolg des Gegners (bei dauerhaften Zaubern können so Erfolge rückgängig gemacht werden)
mit zusätzlich Kern 1 und mehr Erfolgen als der Gegner kann man Zauber auch zurückwerfen, wobei die Anzahl der eigenen Erfolge über den Erfolgen des Gegners als eigene Erfolge zählen

Antimagie:

- nur mit Kern 1 kann Quintessenz kanalisiert werden, um die Wirklichkeit zu stärken und Zauber zu erschweren – für jeden Erfolg bei Arete auf 8 kann 1 Quintessenz (bis max. Avatar-Wert) eingesetzt werden, was die Schwierigkeit zu zaubern für den Gegner jeweils um +1 erhöht.

Patzer:

bei Koinzidenzeffekt: 1 Paradox / Punkt der höchsten Sphäre, vulgär +1, mit Zeugen +2

Paradox-Rückkopplung:

zu einem vom Meister gewählten Zeitpunkt wird auf Paradox mit Schwierigkeit 6 gewürfelt, jeder Erfolg wird vom Paradox abgezogen und entlädt sich

- bis 5: Anzahl an Paradox als Schlagschaden gewürfelt, kleinere Schwächen (Kopfschmerzen, Nervosität, Lähmung, Kleidung zerfällt zu Asche etc.)
- 6-10: ebenfalls Schlagschaden, deutliche Behinderungen (Schwierigkeiten um 1-3 erhöht)
- 11-20: Wert -10 Würfe an tödlichem Schaden, 4-6 Erschwerung
- 21+: Wert -20 tödlich, Paradoxgeister, -reiche und ähnliches

Formeln/Schnellzauber:

Die Basiseffekte der Sphären sowie eventuell andere magische Effekte werden als Formeln gelehrt. Soll ein neuer magischer Effekt spontan entwickelt und gezaubert werden, erhöht sich die Schwierigkeit um 1.