



Aera der Aubererey

Regelwerk



Aera der Zauberey: Regelwerk

Jens Bannmann

Stand: 16.09.2012, r147

Copyright © 1999, 2012 Jens Bannmann

Dieses Werk steht unter einer Creative Commons Namensnennung-Nicht-kommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz (CC BY-NC-SA 3.0). Attribut-Icons von Lore (CC BY 3.0 Unported). Mehr Informationen dazu unter

<http://www.aeraderzauberey.de/lizenz.html>



Das aktuelle Regelwerk ist auf der Website
<http://www.aeraderzauberey.de/> verfügbar.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	5
Flexibles Magiesystem	5
Spielbarkeit	5
2. Charaktere und ihre Werte	6
Eigenschaften	6
Charaktererschaffung	10
Steigerung von Eigenschaften	12
3. Proben	13
Überblick	13
Probenart und Würfelanzahl	13
Mindestwurf	13
Erfolge	14
Unterstützende Fertigkeiten	15
Vergleichende Proben	15
4. Gesundheit	17
Körperlicher Schaden	17
Geistiger Schaden	18
5. Kampf	20
Überblick	20
Initiative	20
Kampfunde	21
Nahkampf	22
Rüstungen, Paradowaffen und Schilde	23
Beidhändiger Kampf	24
Fernkampf	24
6. Magie	26
Festlegen der Zauberparameter	26
Überblick des Zaubervorgangs	27
Voraussetzungen	27
Krafteinsatz	27
Zauberprobe	28
Rettungswurf	28
Zauberdauer	29
Kraftwiderstandswurf	29
Triviale Zauber	29
Wirkungsdauer	30
A. Magiefertigkeiten	31
Einleitung zur Magietheorie	31

Magiefertigkeiten	32
B. Ausrüstung	48
Waffen	48
Rüstungen	49
Schilde und Paradowaffen	50
C. Sonstiges	51
Lügen	51
Krankheiten	51
Tiere	51
Sonstige Berufsfertigkeiten	52
Stichwortverzeichnis	54

Kapitel I. Einleitung

Aera der Zauberey ist ein Fantasy-Rollenspiel, das einen besonderen Schwerpunkt auf flexible und dennoch spielbare Regeln legt. Dies gilt — *nomen est omen* — insbesondere für den Bereich der Magie. Obwohl in den meisten Spielwelten nur ein kleiner Teil der Bevölkerung Magie wirken kann und auch nicht jedes Abenteuer, das die Charaktere erleben, sich um Magie drehen wird, spielt sie immer eine wichtige Rolle — und sei es nur, weil die Charaktere häufig auf sie zurückgreifen, um die ihnen gestellten Aufgaben zu lösen.

Flexibles Magiesystem

Die in diesem Regelwerk enthaltenen Magieregeln integrieren die enormen, eben übernatürlichen Möglichkeiten, welche die Magie bietet, ins Rollenspiel.

Statt in konkreten Zaubersprüchen werden die magischen Fähigkeiten eines Charakters in sehr allgemeinen Fertigkeiten wie *Lebewesen* oder *Telekinese* ausgedrückt, welche auch untereinander kombiniert werden können. Außerdem kann jeder Spieler, dessen Charakter grundsätzlich in den relevanten Bereichen der Magie bewandert ist, aus heiterem Himmel eine Idee für einen bestimmten magischen Effekt ins Spiel einbringen. Der Spielleiter gibt dann eine Würfelregelung vor, die nicht nur Auskunft gibt über Erfolg oder Misserfolg des Zauberns, sondern auch über die konkreten Auswirkungen auf die Umwelt (z.B. Höhe, Breite, Dauer, Schnelligkeit etc.).

Spielbarkeit

Aera der Zauberey soll ein schnell spielbares System mit leicht zu merkenden Regeln sein, welche dem Erzählen nicht „im Weg stehen“. Es enthält daher weit weniger Regeln als andere Systeme und geht davon aus, dass der Spielleiter viele Entscheidungen besser mit Einsatz von gesundem Menschenverstand als mit dem Konsultieren eines umfangreichen Katalogs aus genauen Regeln und Tabellen fällen kann.

Dadurch eignet sich Aera der Zauberey nicht unbedingt für Spieler mit wenig Rollenspielerfahrung oder für Spielleiter, die bisher hauptsächlich vorgefertigte Kaufabenteuer geleitet haben. Es wird insbesondere Rollenspielern ans Herz gelegt, die ein Faible für Magie und erzählerisches Rollenspiel haben und die klassischen Spielsysteme als zu einschränkend empfinden.

Kapitel 2. Charaktere und ihre Werte

Eigenschaften

Charaktere werden durch drei Typen von Eigenschaften beschrieben: Attribute, Fertigkeiten und Spezialisierungen.

Ein Charakter besitzt in jeder seiner Eigenschaften eine bestimmte Anzahl Punkte: bei Attributen und Fertigkeiten bis zu 10, bei Spezialisierungen bis zu 5 Punkte. Bei Proben steht ihm eine Anzahl Würfel in Höhe der Punkte der jeweils eingesetzten Eigenschaft(en) zur Verfügung (siehe *Proben*, Seite 13).

Attribute

Die grundlegenden Eigenschaften eines Charakters schlagen sich in zwölf *Attributen* nieder, von denen drei Magiebegabten vorbehalten sind.

Attribut	Abk.	Bedeutung
 Körperkraft	KK	Physische Kraft, Ausdauer
 Gewandtheit	GW	Beweglichkeit, Schnelligkeit, Balance, Eleganz der Bewegungen. Wichtig im Nahkampf.
 Fingerfertigkeit	FF	Geschickter Einsatz der Hände, feinmotorische Fähigkeiten, Hand-Augen-Koordination
 Konstitution	KO	Robustheit, Verminderung von erhaltenem Schaden, geringere Anfälligkeit für Krankheiten
 Erscheinungsbild	EB	Maß für körperliche Attraktivität
 Charisma	CH	Wirkung auf andere, Ausstrahlung, Präsenz
 Willenskraft	WK	Entschlossenheit, Konzentration, Ertragen von Schmerzen. Wichtig für Magie.
 Klugheit	KL	Analytisches Denken, Strukturierungsfähigkeit, Lern- und Merkfähigkeit
 Intuition	IN	Instinktives Erfassen, schnelles Entscheiden, Feingefühl , Aufmerksamkeit, Initiative im Kampf
 Materie	MA	Magische Beeinflussung von Materie (siehe Magiefertigkeiten)
 Energie	EN	Magische Beeinflussung von Energie (siehe Magiefertigkeiten)
 Sphäre	SP	Magische Beeinflussung nicht-physischer Muster (siehe Magiefertigkeiten)

Fertigkeiten

Fertigkeiten repräsentieren die individuellen Kenntnisse und Fähigkeiten eines Charakters auf dem jeweiligen Gebiet. Für Proben werden Fertigkeiten mit einem zur jeweiligen Situation passenden Attribut kombiniert. Zur Orientierung sind in den unten stehenden Tabellen auch Attribute angegeben, mit denen die jeweilige Fertigkeit häufig kombiniert wird.

Basisfertigkeiten

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Allgemeinbildung [Region, Stadt/Land]	KL	Das in einer Bevölkerungsschicht übliche Wissen, z.B. „Allgemeinbildung (Mitteleuropa, Stadt)“.
Heimlichkeit	GW	Schleichen, sich verstecken, unauffällig Personen verfolgen
Klettern	KK	Mit oder ohne Ausrüstung Hindernisse erklimmen
Körperbeherrschung	GW	Balancieren, Springen, Abrollen
Manipulation	CH	Lügen, Überzeugen, Überreden, Verhandeln, Einschüchtern
Menschenkenntnis	IN	Menschen einschätzen, Lügen erkennen
Pflanzenkunde	KL	Wissen über Verbreitung und Wirkung von Pflanzen sowie einfache Verarbeitung zu bspw. Tee, Pasten
Schwimmen	GW	Alles, was über bloßes „über Wasser halten“ hinausgeht: Tauchen, Ausweichen; auch Maß für Schnelligkeit
Tierkunde	KL	Erkennen verschiedener Tierarten, Wissen um deren Verhalten und Verbreitung
Wahrnehmung	IN	Genauigkeit sämtlicher Sinneswahrnehmungen; Aufmerksamkeit
Wildnisleben	KL	Orientierung, Lagerplatz wählen, Wasser oder essbare Pflanzen finden

Kampffertigkeiten

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Ausweichen	GW	Die Fähigkeit, bewaffneten und unbewaffneten Nahkampfangriffen auszuweichen (siehe <i>Nahkampf</i> , Seite 22).
Beidhändigkeit	-	Senkt die Abzüge beim Kampf mit der anderen Hand und erlaubt den Kampf mit zwei Waffen. Siehe <i>Beidhändiger Kampf</i> , Seite 24.
Reflexe	IN	Schnelles Reagieren. Fließt in den Initiativebasiswert ein

Fertigkeitengruppen

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
<i>Fernkampfwaffe</i>	FF	Jeweils eine Fertigkeit pro Waffengruppe (entspricht den Überschriften bei <i>Waffen</i> , Seite 48)
<i>Nahkampfwaffe</i>	GW	Jeweils eine Fertigkeit pro Waffengruppe (entspricht den Überschriften bei <i>Waffen</i> , Seite 48)
<i>Sprache</i> (mündlich)	IN	Jeweils eine Fertigkeit pro Sprache
<i>Sprache</i> (schriftlich)	FF / KL	Jeweils eine Fertigkeit pro Sprache
<i>Waffenlose Kampftechnik</i>	GW	Jeweils eine Fertigkeit pro Technik, verfügbare Techniken je nach Setting und Charakterhintergrund

Magiefertigkeiten

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Lebewesen	MA	Veränderungen aller Art an beliebigen Lebewesen
Luft	MA	Eigenschaften von Luft verändern, Barrieren erschaffen, Schall beeinflussen
Tote Materie	MA	Ehemals lebendiges Material beeinflussen
Umwandlung	MA	Einen Stoff durch einen anderen ersetzen
Unbelebte Materie	MA	Anorganische Stoffe beeinflussen
Verarbeitete Materie	MA	Bearbeitete und künstliche Stoffe beeinflussen
Wasser	MA	Wasser in allen Aggregatzuständen beeinflussen
Elektrizität	EN	Erzeugen und Beeinflussen von elektrischen Ladungen und Blitzen
Kraftmanipulation	EN	Antimagie, Orte oder Personen dämpfen, gemeinsames Zaubern
Licht	EN	Licht erschaffen, manipulieren und absorbieren sowie Illusionen erzeugen
Spüren	EN	Magische Sinneseindrücke empfangen sowie Zauber und Auren analysieren
Telekinese	EN	Objekte und Personen bewegen, Bewegung unterbinden
Artefaktmagie	SP	Speichern von Zaubern in Objekten
Geistmanipulation	SP	Emotionen, Wahrnehmung, Gedanken und Erinnerungen manipulieren
Telepathie	SP	Mentale Kommunikation mit anderen Personen und Tieren
Teleportation	SP	Personen und Objekte teleportieren, Tore zu anderen Orten öffnen
Zeitmanipulation	SP	Zeit beschleunigen und verlangsamen, Zeitreisen

Details zur Abgrenzung der einzelnen Fertigkeiten voneinander sowie Richtlinien zu ihrer Handhabung im Spiel finden sich ab Seite 31.

Typische Berufsfertigkeiten

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Chirurgie	FF	Wundversorgung, Invasive Behandlung von Skelett und Organen, Traumatologie, Foltern, Zahnheilkunde
Gaukelei	FF / GW	Unterhaltung eines Publikums insb. durch Bauchreden, Entfesselung, Jonglage, Puppenspiel, Taschenspielerei; umfasst auch Falschspiel und Taschendiebstahl
Jagdwesen	GW	Fallenstellen, Einzeljagd, Durchführen von Gesellschaftsjagden, Aufzucht und Einsatz von Greifvögeln für Jagdzwecke
Kochkunst	IN	Herstellung verschiedener Lebensmittel durch Kochen, Bäckerei und Konditorei, Molkerei, Brauerei, Brennerei
Kriegskunst	KL	Taktik und Strategie, Truppen kommandieren und motivieren
Magiekunde	KL	Allgemeinbildung auf magischem Gebiet (Gesten, Gruppierungen ...)
Medizin	KL	Diagnose und Therapie von Krankheiten, Krankenpflege, Herstellung von Arzneien, Geburtshilfe, Allgemein- und Fachmedizin
Reitkunst	GW	Beherrschen von Reittieren, Führen und Warten von Fuhrwerken, aber auch das Führen von Nahkampf- und Fernkampfaffen während des Reitens sowie Lanzenreiten.
Schauspielerei	CH	Bühnenschauspiel, Vortrag von Lyrik und Märchen

Siehe auch den Anhang „Sonstige Berufsfertigkeiten“ Seite 52.

Spezialisierungen

Die oben aufgeführten Fertigkeiten sind bewusst grob gehalten, um mit einer überschaubaren Anzahl von Spielwerten einen sinnvollen Bereich von Fähigkeiten ausdrücken zu können. Eine wirklich adäquate Ausdifferenzierung ist damit jedoch oft nicht möglich.

Diese Lücke wird durch Spezialisierungen gefüllt. Bei der Charaktererschaffung einigen sich Spieler und Spielleiter auf einen Satz von Spezialisierungen, welche die Fähigkeiten des Charakters präzisieren. In diesem Regelwerk gibt es keine Liste von möglichen Spezialisierungen; Hinweise dazu liefern jedoch meist die Beschreibungen der jeweiligen Fertigkeiten.

Jede Spezialisierung ist dabei einer Fertigkeit zugeordnet, die der Charakter jedoch nicht besitzen muss.

Charaktererschaffung

Um einen Charakter zu erstellen, kauft der Spieler Attribute, Fertigkeiten, Spezialisierungen und gegebenenfalls Sonderfertigkeiten. Zum Abschluss bestimmt er noch den Initiativebasiswert und die individuelle Höhe seiner Verletzungsmali.

Attribute, Fertigkeiten und Spezialisierungen

Für die Charaktererschaffung steht dem Spieler eine gewisse Anzahl von *Erfahrungspunkten* (EP) zur Verfügung, welche die Vorgeschichte und Ausbildung des Charakters symbolisieren. Der Spieler kann mit diesen Erfahrungspunkten Attribute, Fertigkeiten und Spezialisierungen kaufen.

Der Spielleiter kann für seine Spielrunde die EP-Anzahl frei wählen. Für wenig erfahrene Charaktere bzw. für Spieler, welche zum ersten Mal Aera der Zauberey spielen, werden **900 EP** empfohlen.

Beim Kaufen von Attributen und Fertigkeiten gelten die folgenden Regeln:

- Mit Ausnahme von *Materie*, *Energie* und *Sphäre* muss für jedes Attribut mindestens ein Punkt gekauft werden.
- Es können pro Attribut oder Fertigkeit höchstens **8 Punkte** gekauft werden, für Spezialisierungen gilt keine Beschränkung bei der Charaktererschaffung.
- Das Attribut *Erscheinungsbild* sollte im Spiel nicht regulär gesteigert werden können. Daher kann der Spielleiter, wenn es sinnvoll und für das Charakterkonzept wichtig ist, für dieses Attribut auch den Kauf von mehr als **8 Punkten** zulassen.

Die Kosten sind der folgenden Tabelle zu entnehmen. Beachten Sie, dass eventuell übrige EP nicht verfallen, sondern später im Spiel zum Steigern verwendet werden können. Die Kosten bleiben dieselben.

Punkte	Erfahrungspunktkosten		
	Attribut	Fertigkeit	Spezialisierung
1	10	4	2
2	15	6	3
3	25	10	5
4	40	16	8
5	60	24	12
6	85	34	-
7	115	46	-
8	150	60	-
9	190	76	-
10	235	94	-

Dabei entsprechen 4 bis 5 Punkte dem Bevölkerungsdurchschnitt bei Attributen bzw. einer soliden Ausbildung in einer Fertigkeit. Darüber hinaus können sich Spieler beim Kauf der Eigenschaften an den folgenden Richtwerten für Würfelanzahlen, also der Summe aus jeweils einem passenden

Attribut, Fertigkeit und Spezialisierung, orientieren (mehr zu Würfelanzahlen unter *Proben*, Seite 13):

Würfelbewertung

1	Lächerlich
4	Einsteiger
8	Durchschnittlich
12	Fortgeschritten
16	Erfahren
20	Meisterlich
25	Legende

Sonderfertigkeiten

Neben Attributen und Fertigkeiten können Spieler noch weitere Eigenschaften für einen Charakter kaufen, die Sonderfertigkeiten. Für Sonderfertigkeiten wird keine Punktzahl notiert; entweder ein Charakter besitzt die entsprechende Sonderfertigkeit oder er besitzt sie nicht.

Charakteren stehen die folgenden Sonderfertigkeiten zur Verfügung:

Gestenlos zaubern (15 EP)

Der Charakter hat gelernt, ohne Zuhilfenahme von Gesten zu zaubern. Kann einzeln oder zusammen mit *Wortlos zaubern* gekauft werden.

Wortlos zaubern (15 EP)

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es, Magie völlig ohne gemurmelte oder gesprochene Zauberformeln zu wirken. Kann einzeln oder zusammen mit *Gestenlos zaubern* gekauft werden.

Alle Sonderfertigkeiten können nicht nur während der Charaktererschaffung, sondern auch später gekauft werden.

Initiativebasiswert

Für den Initiativewurf im Kampf (siehe *Kampf*, Seite 20) besitzt jeder Charakter einen Initiativebasiswert. Dieser errechnet sich aus dem Attribut Intuition und der Fertigkeit Reflexe: $(Intuition + Reflexe) * 2$.

Verletzungsmalus

Wenn sie körperlichen Schaden erhalten haben, gilt für Charaktere ein Würfelabzug, der sogenannte *Verletzungsmalus*. Dieser ist umso geringer, je höher ihre Willenskraft ist:

Willenskraft	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
1-3	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	☠
4-6	-0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	☠
7-9	-0	-0	-1	-2	-3	-4	-5	☠
10	-0	-0	-0	-1	-2	-3	-4	☠

Hat z.B. ein Charakter mit Willenskraft 5 bereits 4 körperliche Schadenspunkte erhalten, gilt für ihn ein Malus von 3 Würfeln. Details zu diesen Mali und zur Handhabung von Schaden finden Sie in *Gesundheit*, Seite 17.

Steigerung von Eigenschaften

Im Laufe seiner Abenteurerkarriere kann ein Charakter seine Fähigkeiten verbessern — er wird z.B. stärker, geschickter oder erfahrener im Umgang mit Magie. Dazu verteilt der Spielleiter für die im Spiel gemachten Erfahrungen regelmäßig weitere *Erfahrungspunkte (EP)*. Die Anzahl der EP sollte sich aus einem Basiswert für das Erreichen des gesetzten Ziels und zusätzlichen Punkten für gute Zusammenarbeit, überraschende Einfälle oder gutes Ausspielen der eigenen Rolle zusammensetzen.

Es ist unmöglich, genaue Regeln für die Höhe der vergebenen EP festzulegen. Zum einen ist diese stark davon abhängig, wieviel Zeit in der Spielwelt vergangen ist und ob das Abenteuer eher aus alltäglichen oder weltbewegenden Geschehnissen bestand — zum anderen ist es auch schlicht Geschmackssache, wie schnell eine Gruppe erfahrener werden soll. Dennoch sei an dieser Stelle als Orientierung angegeben, dass ein Spielabend von vier bis fünf Stunden Dauer mit durchschnittlichem Inhalt etwa 12 EP wert sein sollte.

Ein Spieler kann diese EP verwenden, um einzelne Eigenschaften seines Charakters zu steigern. Die EP-Kosten dafür sind umso höher, je mehr Punkte der Charakter in dieser Eigenschaft bereits besitzt: es kostet z.B. 6 EP, eine Fertigkeit von 3 auf 4 zu steigern.

	Attribut	Fertigkeit	Spezialisierung
Erster Punkt	10	4	2
Punktzahl um 1 steigern	Bisherige Punkte * 5	Bisherige Punkte * 2	Bisherige Punkte

Außerdem kann ein Charakter auch nachträglich die im Kapitel *Charaktererschaffung*, Seite 10 beschriebenen Sonderfertigkeiten kaufen.

Bei Steigerungen sollten Spieler und Spielleiter auch die erzählerische Erklärbarkeit berücksichtigen. So kann sich ein Spieler nach einem Wüstenabenteuer sicherlich entscheiden, dass der Charakter seine *Geographie*-Fertigkeit verbessert hat — die Steigerung von *Schwimmen* dürfte jedoch etwas abwegig sein. Zu dieser Erklärbarkeit gehört auch, dass man gerade bei neuen Fertigkeiten und beim Erlernen von Sonderfertigkeiten einen Lehrmeister oder entsprechende Fachliteratur zur Verfügung haben sollte. Wer den Schwertkampf in Grundzügen beherrscht, kann vielleicht durch reine Übung und Training besser werden — der Versuch, sich das Kämpfen mit dem Schwert selbst beizubringen wäre jedoch von vornherein zum Scheitern verurteilt.

Beachten Sie, dass nach einer Steigerung ggf. der Initiativebasiswert und die Höhe der Verletzungsmali neu bestimmt werden müssen (siehe *Charaktererschaffung*, Seite 10).

Kapitel 3. Proben

Alltägliche Handlungen wie Gehen, Sprechen oder Essen werden einem Charakter immer gelingen. Wenn es jedoch fraglich ist, ob eine Aktion gelingt, kann der Spielleiter eine *Probe* auf die Eigenschaften des Charakters verlangen.

Überblick

Eine Probe wird durch das Rollen mehrerer zwanzigseitiger Würfel (kurz: *W20*) durchgeführt, wobei die Würfelanzahl von den Eigenschaften des Charakters abhängt. Das Ergebnis des Würfelwurfs wird als Anzahl von *Erfolgen* angegeben. Damit die Probe gelingt, muss der Spieler eine vom Spielleiter bestimmte Anzahl von Erfolgen, den *Mindestwurf*, erreichen.

Probenart und Würfelanzahl

Es gibt zwei Arten von Proben: Fertigungsproben und Attributproben. Spezialisierungen können bei beiden Probenarten eingesetzt werden.

Fertigungsproben

Die Würfelanzahl entspricht der Summe der Punktzahlen von Attribut, Fertigkeit und ggf. einer passenden Spezialisierung. Besitzt der Spieler die passende Fertigkeit nicht, darf er nach Spielleiterentscheid auch eine verwandte Fertigkeit einsetzen.

Das zu verwendende Attribut wird vom Spielleiter der Situation entsprechend ausgewählt.

Beispiele:

- *Beruhigen eines Pferds mit Reitkunst + Charisma (statt Gewandtheit)*
- *Schienen des eigenen gebrochenen Arms mit Medizin + Willenskraft (statt Klugheit)*
- *Herstellung von Nitroglyzerin mit Chemie + Fingerfertigkeit (statt Klugheit)*

Attributproben

Die Würfelanzahl entspricht der Summe der Punktzahlen von Attribut und ggf. einer zur Aufgabe passenden Spezialisierung.

Attributproben werden nur dann eingesetzt, wenn der Spielleiter keine der Fertigkeiten dieses Regelwerks für passend hält, nicht etwa weil der Charakter die passende Fertigkeit nicht besitzt.

Neben den Fähigkeiten eines Charakters gibt es häufig weitere Umstände, welche die Probe beeinflussen. Für negative Einflüsse wie Verletzungen oder Erschöpfung (siehe Seite 17), besondere Eile oder widrige Bedingungen (z.B. eisige Kälte) kann der Spielleiter einen Würfelmalus bestimmen. Umgekehrt können positive Einflüsse wie gute Vorbereitung, ausführliches Zielen oder Hilfe von anderen einen Würfelbonus bewirken. Dabei werden alle anwendbaren Würfelmalus- und -boni auf die zuvor bestimmte Würfelanzahl angerechnet.

Mindestwurf

Als nächstes legt der Spielleiter den zu erreichenden Mindestwurf fest. Dieser hängt von der Schwierigkeit der Aufgabe und den Begleitumständen ab. Für einige Arten von Aufgaben wie das Zaubern

sind in diesem Regelwerk Richtlinien für Mindestwürfe aufgeführt; als generelle Orientierung kann die folgende Tabelle verwendet werden:

Art der Aufgabe	Mindestwurf	
	Fertigkeits- probe	Attributs- probe
Leicht	1	1
Mittel	2	2
Herausforderung	3	3
Schwierig	4	4
Extrem schwierig	5	5
Fast unmöglich	6+	6+

Für die Verwendung einer verwandten Fertigkeit statt der passenden erhöht sich der Mindestwurf nach Spielleiterentscheid um mindestens 1 Erfolg, je nach Verwandtschaft der Fertigkeiten bzw. Eignung für die aktuelle Aufgabe.

Die Frage nach dem letzten bekannten Auftauchen des Necronomicons kann mit der Fertigkeit Allgemeinbildung nur sehr schwer beantwortet werden, für Charaktere mit der Fertigkeit Okkultismus jedoch bedeutend einfacher.

Erfolge

Das Ergebnis einer Probe wird als Anzahl von *Erfolgen* angegeben. Jeder gerollte Würfel, der eine 14 oder höher zeigt, zählt als ein Erfolg.

Ist die Anzahl der Erfolge gleich oder höher als der zuvor festgelegte Mindestwurf, ist die Probe *gelingen*. Wurden weniger oder gar keine Erfolge erzielt, ist die Aktion *gescheitert*.

Elris, seines Zeichens zukünftiger Meisterdieb, ist in den frühen Morgenstunden im Haus eines reichen Bürgers bei der Arbeit. Da man sich in Elris' Gewerbe jedoch möglichst lautlos bewegen sollte, verlangt der Spielleiter von Elris eine Heimlichkeits-Probe. Und weil ja ausnahmslos alle Holzdielen die Angewohnheit haben, in den unpassendsten Momenten zu knarren und zu quietschen, ist diese Probe gar nicht so leicht: der Spielleiter sagt einen Mindestwurf von 3 an.

Elris hat Gewandtheit 5, Heimlichkeit 2 und die Spezialisierung „Schleichen“ auf 3, macht 10. Er rollt seine 10 Würfel, sie zeigen: 15, 8, 17, 4, 20, 2, 5, 6, 12, 13, ergibt insgesamt drei Erfolge – Elris schafft es also, kaum verräterische Geräusche zu verursachen. Hätte er weniger als drei Erfolge gehabt, wäre er direkt und lautstark auf eine knarrende Diele getreten.

Es kann vorkommen, dass ein Mindestwurf höher ist als die Würfelan-
zahl des Charakters und somit niemals genug Erfolge zusammenkom-
men können. Dies bedeutet schlicht und einfach, dass der Charakter
der Aufgabe nicht gewachsen ist.

Es steht dem Spielleiter jedoch frei, auch in einem solchen Fall eine
Probe zuzulassen. Erzielt der Charakter dann mit jedem einzelnen sei-
ner Würfel einen Erfolg, hat er die Aufgabe durch pures Glück oder
eine unerwartete Wendung der Geschehnisse bewältigen können.

Unterstützende Fertigkeiten

Häufig haben Charaktere mehrere Fertigkeiten, die in einer bestimmten Situation hilfreich sind. Obwohl eine Fertigungsprobe nur mit einer einzelnen Fertigkeit durchgeführt werden kann, ist es möglich eine zusätzliche Fertigkeit als Unterstützung zu verwenden. Wenn der Spielleiter diese zusätzliche Fertigkeit für die konkrete Aufgabe als passend erachtet, erhält der Charakter Bonuswürfel für die Fertigungsprobe. Die Anzahl der Bonuswürfel beträgt ein Drittel der Punkte der unterstützenden Fertigkeit (aufgerundet).

Beispiele:

- *Medizinprobe unterstützt durch Magiefertigkeit Lebewesen*
- *Telekineseprobe zum Öffnen eines Schlosses unterstützt durch Fertigkeit Schlösser knacken*
- *Manipulationsprobe zum Überreden unterstützt durch Menschenkenntnis*

Vergleichende Proben

Oftmals treten zwei Charaktere gegeneinander an, z.B. in einem sportlichen Wettkampf oder auch beim Erkennen von Lügen. In solchen Situationen führen beide Charaktere jeweils eine Probe auf die passende Fertigkeit (dies kann für beide dieselbe Fertigkeit sein) durch; wurde kein anderer Mindestwurf festgelegt, beträgt er jeweils 1.

Umstände, welche einen der beiden Charaktere betreffen und die Probe beeinflussen, führen beim jeweiligen Charakter wie bei normalen Proben zu Würfelmalus oder -boni.

Das Ergebnis wird wie folgt ermittelt:

1. Gelingt nur eine der Proben, steht der Sieger des Vergleichs fest.
2. Gelingen beide Proben, wird die Anzahl der Erfolge verglichen: Derjenige mit mehr Erfolgen hat „gewonnen“.
3. Sollte die Anzahl der Erfolge gleich sein, gewinnt derjenige, welcher die auslösende Handlung durchgeführt hat. Sind beide Handlungen gleichwertig (z.B. beim Armdrücken), gilt der Vergleich als unentschieden.

Der Hausherr, der gerade von einem Ball nach Hause kommt und eigentlich schlafen gehen wollte, betritt durch die Hintertür des Hauses die Küche. Die Tür zum Flur ist geschlossen und dämpft die von Elris verursachten Geräusche, also setzt der Spielleiter einen Würfelmalus von 1 an. Der Hausherr hat jedoch Glück: mit seinen verbliebenen 5 Sinnesschär-

fe-Würfeln erzielt er drei Erfolge. Elris hatte nur zwei Erfolge — der Hausherr gewinnt also den Vergleich. Das Ergebnis: Er wird misstrauisch und durchsucht das Haus ...

Kapitel 4. Gesundheit

Der Gesundheitszustand eines Charakters setzt sich zusammen aus:

- Körperlichem Schaden
- Geistigem Schaden

Jeder Schaden, den ein Charakter erhält, ist entweder körperlicher oder geistiger Schaden. In beiden Fällen steht dem Charakter ein *Widerstandswurf* zu, der seine Zähigkeit und Widerstandsfähigkeit repräsentiert. Für jeden Erfolg bei diesem Wurf wird der Schaden um 1 reduziert.

Der tatsächlich erhaltene Schaden wird durch Ankreuzen der Stufen einer Leiste auf dem Charakterblatt vermerkt. Nach und nach wird dann abhängig von den Umständen und der im Spiel vergangenen Zeit dieser Schaden wieder abgebaut.

Unter jeder Schadensstufe ist der sogenannte Verletzungsmalus angegeben. Für einen Charakter gilt jeweils der Malus, dessen Stufe zuletzt angekreuzt wurde. Die durch verschiedene Schadensarten verursachten Verletzungsmali sind dabei nicht kumulativ; es gilt nur der jeweils höchste Malus.

Der Verletzungsmalus behindert den Charakter in vielen Situationen: Er verschlechtert den Initiativwert im Kampf (siehe *Initiative*, Seite 20) und bewirkt einen Würfelmalus bei allen Proben außer Widerstandswürfen (siehe oben).

In den folgenden Abschnitten werden die Regelmechanismen der beiden Schadensarten vorgestellt.

Körperlicher Schaden

Die physische Verfassung eines Charakters wird durch die acht Stufen seiner *körperlichen Schadensleiste* repräsentiert. Für jeden Punkt *körperlichen Schadens* wird eine dieser Stufen angekreuzt.

Der Widerstandswurf für körperlichen Schaden wird mit dem Attribut *Konstitution* durchgeführt.

Je mehr Schaden ein Charakter erhalten hat, desto schwächer wird er. Der Verletzungsmalus ist dabei abhängig von seiner Willenskraft; für einen Charakter mit **Willenskraft 4** gelten beispielsweise folgende Mali:

◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
-0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	☠

Wird die letzte Stufe angekreuzt, verliert der Charakter das Bewusstsein und ist dem Tod nahe. Werden seine Wunden umgehend versorgt, kann er gerettet werden. Hat der Charakter aber über die letzte Stufe hinaus Schaden erhalten, kann ihn allenfalls der sofortige Einsatz von Heilungsmagie retten.

Im Zuge der natürlichen Heilung werden nach und nach die Schadensstufen wieder abgebaut, beginnend mit der letzten. Pro körperlicher Schadensstufe sind dafür im Normalfall ein bis drei Regenerationsphasen (ausreichender Nachtschlaf) anzusetzen, abhängig von der Art der Verletzungen (z.B. Blutergüsse, leichte/tiefe Schnittwunden oder Quetschungen).

Beachten Sie, dass die oben angegebene Faustregel nur als grobe Orientierung dienen kann und selbstverständlich für manche Fälle (z.B. Knochenbrüche) völlig ungeeignet ist. Hier gilt dann stattdessen die Einschätzung des Spielleiters.

Übrigens bezieht sich der Abbau von Schadensstufen eher auf das Nachlassen der negativen Auswirkungen von Verletzungen als auf den Abschluss der Heilung aus medizinischer Sicht. So ist z.B. eine Schnittwunde nach ihrer regeltechnischen Regeneration natürlich nicht vollständig verschwunden, sondern verursacht lediglich keine Schmerzen mehr.

Verhält sich der Charakter nicht seinen Verletzungen entsprechend, in dem er z.B. Wunden nicht reinigt und verbindet oder trotz schwerer Verletzungen Gewaltmärsche unternimmt, findet im günstigsten Fall keine Regeneration statt, während im ungünstigsten Fall Komplikationen wie Wundbrand, wieder aufplatzende Wunden oder andere Folgeschäden auftreten.

Geistiger Schaden

Nicht jeder Angriff hat körperlichen Schaden zur Folge. So verursacht eine simple (waffenlose) Prügelei im allgemeinen nur leichte Verletzungen — eben blaue Flecken oder harmlose Abschürfungen. Auch Zauberei kann beim Anwender solchen *geistigen Schaden*, zum Beispiel in Form von Müdigkeit oder Kopfschmerzen, verursachen. Dieser Schaden wird durch die zwölf Stufen der *geistigen Schadensleiste* dargestellt.

Der Widerstandswurf für geistigen Schaden wird mit dem Attribut *Willenskraft* durchgeführt.

Hat ein Charakter geistigen Schaden erhalten, wird er zunehmend unkonzentrierter und erschöpfter, bis zur völligen Bewusstlosigkeit auf der letzten geistigen Schadensstufe. Darüber hinaus gehender geistiger Schaden wird auf die körperliche Schadensleiste übertragen.

Die Summe des erhaltenen geistigen Schadens wird in *leichten*, *mittleren* und *schweren Schaden* eingeteilt, wobei jede Kategorie jeweils vier Schadenspunkte umfasst. In welcher Kategorie sich ein Charakter befindet, ist für die Regeneration wichtig.

Für geistigen Schaden gelten folgende Verletzungsmali:

Leichter Schaden				Mittlerer Schaden				Schwerer Schaden			
◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
-0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-5	-6	_{zz} z

Geistiger Schaden heilt wesentlich schneller als körperlicher Schaden, solange der Charakter keine größeren Anstrengungen wie Kampf oder Zaubern unternimmt. Die Geschwindigkeit ist abhängig von der Schadenskategorie: Leichter Schaden reduziert sich etwa alle fünf Minuten um eins, mittlerer Schaden alle fünfzehn und schwerer Schaden alle 30 Minuten. Dabei wird die jeweils schwerste Schadensstufe zuerst geheilt.

Eine solche Regeneration „zwischendurch“ ist jedoch nicht vollständig, im schlechtesten Fall bleiben die vordersten drei Schadensstufen übrig. Pro Schadenskategorie, die ein Charakter seit der letzten

Regenerationsphase erreicht hat, kann eine Schadensstufe zunächst nicht regeneriert werden. Dies geschieht erst dann, wenn der Charakter das nächste Mal ausreichend lange schläft.

Kategorie	Schadens- stufen	Regenerationszeit	Übrige Stufen
Leicht	1-4	5 Minuten	1
Mittel	5-8	15 Minuten	2
Schwer	9-12	30 Minuten	3

Erhält ein Charakter z.B. morgens 4 geistige Schadenspunkte, kann er 3 davon innerhalb kürzester Zeit wieder regenerieren. Erhält er später nochmals 5 Schadenspunkte und erreicht mittleren Schaden, benötigen die Schadensstufen 6 und 5 jeweils eine Viertelstunde zur Regeneration. Anschließend regenerieren sich die Stufen 4 und 3 jeweils innerhalb von fünf Minuten – die restlichen zwei Stufen werden jedoch erst am nächsten Tag regeneriert sein.

Kapitel 5. Kampf

Überblick

In Kampfsituationen bedarf es zusätzlich zum erzählerischen Spiel einer stärkeren Strukturierung, um taktische Entscheidungen darzustellen. Diese Strukturierung wird in den folgenden Abschnitten erläutert.

Die *Initiative* gibt Auskunft darüber, in welcher Reihenfolge die Charaktere handeln. Zur Darstellung des zeitlichen Verlaufs eines Kampfes werden die Handlungen innerhalb von *Kampfrunden* abgewickelt. Im Abschnitt *Nahkampf* wird der Ablauf von Angriffen erklärt, bevor die Mechanismen für *Rüstungen*, *Paradewaffen* und *Schilde* vorgestellt werden. Die Regeln für den *Beidhändigen Kampf* sowie den *Fernkampf* schließen das Kapitel ab.

Initiative

In jedem Kampf gibt es einige Beteiligte, die einen Tick schneller reagieren und den Überblick über das Kampfgeschehen haben. Um diesen Umstand darzustellen, wird zu Beginn des Kampfes die *Initiative* ermittelt, um die Reihenfolge der einzelnen Kämpfer festzulegen. Die Initiative ist die Summe aus folgenden Werten:

1. Initiativebasiswert (siehe *Initiativebasiswert*, Seite 11)
2. Initiativemodifikator (IM) durch Waffen, Rüstungen' und Schilde (siehe *Waffen*, Seite 48)
3. Verletzungsmalus (siehe *Gesundheit*, Seite 17)
4. Boni oder Mali je nach Situation, z.B. Malus für überraschte Charaktere
5. Das Ergebnis eines W20-Wurfs

Haben mehrere Beteiligte die gleiche Initiative, entscheiden zusätzliche W20-Würfe über ihre Reihenfolge untereinander.

Bei längeren Kämpfen sollte der Spielleiter nach nennenswerten Veränderungen der Kampfsituation (z.B. Positionswechsel) die Initiativewürfe wiederholen lassen.

Elris hat sich von der anstrengenden Flucht über die Dächer, nachdem er bei der Arbeit überrascht wurde, wieder etwas erholt. Prompt steht er am Nachmittag mit seiner Freundin Solinara zwei finster aussehenden und noch dazu feindlich gesinnten Gestalten gegenüber, die wortlos ihre Waffen ziehen.

Elris hat Intuition 4 und Reflexe 5, der Initiativebasiswert beträgt somit 18. Sein W20-Wurf ergibt eine 12, macht 30. Er kämpft mit einem Schwert und erhält deswegen einen Initiativemodifikator von -2, ergibt 28. Solinara hat Intuition und Reflexe jeweils auf 4 und würfelt eine 8, ergibt 24. Sie kämpft mit einem Kampfstab (IM -2), ihre Initiative beträgt also 22.

Der erste Gegner besitzt einen Initiativebasiswert von 16, kämpft mit einem Säbel (Initiativemodifikator -2) und würfelt eine 6, ergibt 20. Der andere hat einen Initiativebasiswert von 14, kämpft mit einem Knüppel (IM -1) und würfelt eine 10, ergibt 23.

Elris hat also Glück: er ist mit 28 der schnellste. Nach ihm sind Gegner 2 bei 23, Solinara bei 22 und Gegner 1 bei 20 an der Reihe.

Kampfrunde

Während eines Kampfes werden alle Aktionen in Runden abgewickelt. Eine *Kampfrunde* entspricht dabei etwa drei Sekunden der gespielten Zeit.

Jede Kampfrunde ist in *Aktionsphasen* eingeteilt, eine für jeden Charakter. Die Reihenfolge der Aktionsphasen entspricht der absteigenden Reihenfolge der Initiative.

Während seiner Aktionsphase kann ein Charakter genau eine Handlung durchführen, die sogenannte *Aktion*. Des Weiteren kann er eine *Reaktion* während der Aktionsphasen anderer Charaktere durchführen. Diese Reaktion kann sowohl vor als auch nach seiner eigenen Aktionsphase stattfinden, jedoch ausschließlich als Folge auf eine Aktion eines anderen Charakters. So können z.B. Angriffe nicht als Reaktion betrachtet werden.

Die folgende Tabelle enthält Beispiele für Handlungen:

Handlung	Typ
Angriff	Aktion
Waffe wechseln/ziehen	Aktion (ohne Probe)
Zauber (offensiv/schützend/verstärkend)	Aktion
Ausweichen	Reaktion
Parade	Reaktion
Zauber (abwehrend)	Reaktion

Die Hektik einer Kampfsituation schlägt sich auch in den Proben während eines Kampfes nieder: führt ein Charakter zwei Handlungen in einer Runde durch, kann er nicht einfach jeweils die volle Würfelfanzahl verwenden — er muss Prioritäten setzen. Wir unterscheiden daher die *reguläre Würfelfanzahl*, welche aus den Eigenschaften des Charakters und eventuellen Verletzungsmodifikatoren gebildet wird, von den tatsächlich *eingesetzten Würfeln*.

Für jede Handlung seines Charakters entscheidet der Spieler unmittelbar vor Durchführung der Probe, wie viele Würfel er einsetzen möchte:

1. Für die erste Handlung können bis zu deren regulärer Würfelfanzahl beliebig viele Würfel eingesetzt werden.
2. Die Würfelfanzahl für die zweite Handlung in einer Runde wird zusätzlich dadurch begrenzt, wie viele Würfel bereits für die erste Handlung dieser Runde verwendet wurden: es stehen nur so viele Würfel zur Verfügung, wie nach Abzug der bisher verwendeten Würfel von der höheren der beiden regulären Würfelfanzahlen verbleiben.

Dabei ist es unerheblich, ob die erste Handlung eine Aktion oder eine Reaktion ist.

Erfordert eine der beiden Handlungen keine Probe, erhält der Charakter für die andere Handlung deren reguläre Würfelfanzahl.

Kehren wir nun zu Solinara und Elris zurück. Bevor es an die Details des Kämpfens geht, betrachten wir nur die Abwicklung der Aktionsphasen an sich sowie das Verteilen von Würfeln.

28. Die Runde beginnt mit Elris' Aktionsphase (Initiative 28). Er attackiert den zweiten Gegner, doch Elris ist nicht so übermütig, dass er dabei seine Deckung aufgeben würde: Er verwendet für den Angriff nur 5 seiner 8 Würfel (Gewandtheit 5, Schwerter 3). Gegner 2 hat für den Kampf mit einem Knüppel 8 Würfel (Gewandtheit 4, Hiebaffen 4), von denen er nun 4 für seine Parade-Reaktion verwendet (näheres zur Parade auf Seite 22).

Nachdem dieser Angriff abgewickelt wurde, endet Elris' Aktionsphase.

23. Nun ist es an Gegner 2, zu agieren (Initiative 23). Er hat während Elris' Aktionsphase bereits eine Reaktion mit 4 Würfeln durchgeführt. Er greift nun seinerseits Elris mit dem Knüppel an. Sowohl für Angriff als auch Parade beträgt für ihn die reguläre Würfelanzahl wie oben erwähnt 8. Von diesen verbleiben für den Angriff 4 Würfel (reguläre Würfelanzahl minus bisher verwendete Würfel).

Auch Elris hat für Angriff und Parade die gleiche reguläre Würfelanzahl, nämlich ebenfalls 8. Er hat für seinen Angriff bereits 5 Würfel verwendet, für die Parade bleiben ihm also 3 Würfel.

22. Als nächste ist Solinara an der Reihe (Initiative 22). Sie möchte vorstürmen und den ersten Gegner angreifen, aber wie Elris möchte auch sie nicht gänzlich schutzlos bleiben und daher noch reagieren können. Ihre reguläre Würfelanzahl für den Kampfstab beträgt 10 (Gewandtheit 5, Stäbe 5), von denen sie 7 Würfel für den Angriff verwendet. Gegner 1 entscheidet sich, von seinen 9 Würfeln (Gewandtheit 5, Hiebaffen 4) 3 zur Parade von Solinaras Angriff zu verwenden.

20. Schließlich beginnt die Aktionsphase von Gegner 1 (Initiative 20). Durch ihren Sturmangriff hat Solinara ihre Verteidigung reduziert, und so greift er sie mit der vollen Wucht seiner verbliebenen 6 Würfel an (regulär 9 Würfel für Angriff/Parade, davon bereits 3 zur Parade verwendet).

Solinara kann für die Parade nur noch 3 Würfel einsetzen, da sie bereits 7 ihrer 10 Würfel für den Angriff verwendet hat.

Nahkampf

Für Nahkampfangriffe wird zunächst ein Angriffswurf durchgeführt, um zu ermitteln ob und wie gut der Angreifer den Verteidiger trifft. Dieser kann als Reaktion einen Verteidigungswurf durchführen, um Erfolge des Angriffswurfs auszugleichen. Der von der Waffe verursachte Schaden wird durch die übrigen Angriffserfolge erhöht und durch die Rüstung des Verteidigers gesenkt. Abschließend wird noch die Widerstandsfähigkeit des Verteidigers mit einem Widerstandswurf berücksichtigt.

Angriffswurf

Der Angriffswurf wird mit den dafür eingesetzten Würfeln durchgeführt.

Ist die Reichweite der Angriffswaffe kleiner als die der Verteidigungswaffe, erhält der Angreifer einen Würfelmalus in Höhe der Reichweitendifferenz. Umgekehrt erhält er einen Würfelbonus, wenn die Reichweite seiner Waffe größer ist als die des Verteidigers. Ist der Verteidiger unbewaffnet, wird dies als Reichweite 0 gewertet.

Der Mindestwurf beträgt für einen normalen Angriff 1. Für besondere Manöver gilt nach SL-Entscheid ein höherer Mindestwurf.

Verteidigungswurf

Ein Verteidigungswurf ist mit der Fertigkeit *Ausweichen* oder, sofern sich die Waffe dazu eignet, als Parade mit der entsprechenden Waffenfertigkeit möglich.

Der Verteidiger führt seinen Wurf mit den eingesetzten Würfeln durch. Hinzu kommen ggf. noch Bonuswürfel von Paradowaffen und Schilden (siehe *Rüstungen, Paradowaffen und Schilde*, Seite 23).

Für jeden Erfolg beim Verteidigungswurf wird ein Erfolg des Angriffswurfs ausgeglichen. Bleibt kein Angriffserfolg übrig, wurde der Angriff vollständig abgewehrt. Falls mindestens ein Angriffserfolg bestehen bleibt, wurde der Verteidiger getroffen.

Schaden ermitteln

Jede Waffe verursacht eine bestimmte Menge an Grundschaden, der in der Waffentabelle (siehe Seite 48) angegeben ist. Diese wird für jeden übrigen Angriffserfolg um 1 erhöht.

Trägt der Verteidiger eine Rüstung, wird der Schaden für jeden Punkt Rüstungsschutz um 1 gesenkt (siehe *Rüstungen, Paradowaffen und Schilde*, Seite 23).

Widerstandswurf

Jedes Mal, wenn der Charakter Schaden erhält, wird ein Widerstandswurf durchgeführt: für körperlichen Schaden mit Konstitution, für geistigen Schaden mit Willenskraft. Hinzu kommen jeweils noch Bonuswürfel von Schilden oder Paradowaffen (siehe unten).

Für jeden Erfolg wird der Schaden um einen Punkt reduziert. Der übrige Schaden wird auf dem Charakterblatt vermerkt und führt fortan zu einem Verletzungsmalus (siehe *Gesundheit*, Seite 17).

Während seiner Aktionsphase verwendet Elris 5 Würfel, um Gegner 2 anzugreifen. Sein Schwert hat eine Reichweite von 1, der Knüppel des Gegners hat 0. Durch die überlegene Reichweite erhält Elris also 1 Bonuswürfel für den Angriffswurf, macht 6. Er erzielt 2 Erfolge.

Elris' Gegner versucht jetzt mit 4 Würfeln zu parieren. Er erzielt 1 Erfolg und kann damit den Angriff zwar nicht vollständig abwehren, aber zumindest zu weniger gefährlichen Körperstellen ablenken. Sein Parade-Erfolg wird von Elris' Angriffserfolgen abgezogen, übrig bleibt 1 Erfolg.

Ein Schwert richtet laut Waffentabelle 3 Schadenspunkte an. Der verbleibende Angriffserfolg erhöht diesen Schaden um 1 auf 4.

Gegner 2 trägt einfache Straßenkleidung ohne Rüstungsschutz. Bei seinem Widerstandswurf erzielt er mit seinen 3 Konstitutions-Würfeln 1 Erfolg. Es bleiben also noch 3 Schadenspunkte übrig, die auf seiner Schadensleiste eingetragen werden.

Rüstungen, Paradowaffen und Schilde

Um sich zu schützen, tragen Charaktere oft Rüstungen oder kämpfen neben der Hauptwaffe noch mit einer Paradowaffe oder einem Schild. Diese Ausrüstungsgegenstände werden durch die Werte Rüstungsschutz bzw. Paradebonus und Initiativmodifikator charakterisiert.

Rüstungsschutz (RS)

Der Rüstungsschutz verringert die Anzahl der Schadenspunkte, welche der Träger erhält. Jeder Punkt Rüstungsschutz wirkt also genauso wie ein Erfolg beim Widerstandswurf.

Paradebonus (PB)

Der Paradebonus von Schilden und Paradowaffen gibt die Anzahl der Bonuswürfel an, welche der Charakter für den Parade-Verteidigungswurf erhält.

Initiativmodifikator (IM)

Das Gewicht von Rüstungen und das Hantieren mit Schilden und Paradewaffen verlangsamen den Kämpfer, was sich im *Initiativmodifikator* niederschlägt (siehe *Initiative*, Seite 20).

Eine Liste von Rüstungstypen, Paradewaffen und Schilden findet sich unter *Ausrüstung*, Seite 48.

Beidhändiger Kampf

Ist ein Charakter gezwungen, statt seiner Waffenhand die andere Hand zum Kampf einzusetzen, erhält er einen Malus von 4 Würfeln.

Führt ein Charakter gleichzeitig zwei Waffen, erhält er für die zweite Waffe jeweils eine zusätzliche Aktion und Reaktion, wobei jedoch der oben genannte Malus gilt. Diese Handlungen müssen nicht beide ausgeschöpft werden, sie müssen aber auf jeden Fall mit der zweiten Waffe ausgeführt werden. Es ist also z.B. nicht möglich zweimal auszuweichen.

Werden unterschiedliche Waffengattungen geführt, also z.B. Schwert und Dolch, bildet die höchste Würfelanzahl (inklusive weiterer Handlungen wie Ausweichen oder Zaubern) die Basis für die Verteilung auf Handlungen. Dabei können für eine Handlung niemals mehr Würfel eingeteilt werden, als der Charakter unter normalen Umständen hätte verwenden dürfen.

Die spezielle Fertigkeit Beidhändigkeit gibt die Fähigkeit eines Charakters an, mit beiden Händen gleich gut kämpfen zu können, repräsentiert aber auch das Training, mit beiden Händen koordiniert besser kämpfen zu können. Für jeden Punkt Beidhändigkeit wird der Malus von 4 Würfeln um 1 bis auf 0 abgesenkt. Im beidhändigen Kampf kann der Charakter zusätzlich für jeden Fertigkeitenspunkt über 4 hinaus einen weiteren Würfel auf Handlungen verteilen.

Ein Charakter kämpft mit einem Schwert und einem Dolch und hat Beidhändigkeit 7. Die maximal möglichen Würfelanzahlen sind jeweils:

- *Angriff oder Parade mit Schwert (GW 4 + Schwerter 6): 10*
- *Angriff oder Parade mit Dolch (GW 4 + Dolche 4): 8*
- *Ausweichen (GW 4 + Ausweichen 5): 9*

Falls er beide Waffen einsetzen will, beträgt seine reguläre Würfelanzahl 10 und er erhält 3 Bonuswürfel durch Beidhändigkeit, ergibt 13. Einige erlaubte Würfelverteilungen sind damit:

- *Schwertangriff 6, Dolchparade 3, Ausweichen 4*
- *Schwertangriff 9, Dolchangriff 4*

Die folgenden Würfelverteilungen sind beispielsweise nicht möglich:

- *Schwertangriff 11, Dolchangriff 2*
- *Schwertangriff 7, Schwertangriff 6*

Fernkampf

Grundsätzlich werden Fernkampfwaffen im Spiel genauso gehandhabt wie Nahkampfwaffen: Der Angriffswurf wird mit den Würfeln aus Fingerfertigkeit und der entsprechenden Waffenfertigkeit ausgeführt. Der Mindestwurf von 1 wird jedoch noch je nach Distanz und Größe des Ziels modifiziert.

Die Modifikatoren für Distanzklasse und Größe werden miteinander verrechnet, der Mindestwurf beträgt jedoch immer mindestens 1.

Distanzklasse	MW-Modifikator	Größe	Modifikator
sehr nah	+0	winzig	+2
nah	+1	klein	+1
mittel	+2	mittel	0
weit	+3	groß	-1
		riesig	-2

In welche Distanzklasse ein Ziel fällt, ergibt sich aus der in der Waffentabelle (siehe *Waffen*, Seite 48) angegebenen Reichweitenklasse der Waffe und folgender Tabelle. Sie zeigt die maximale Distanz in Metern, die noch zur jeweiligen Distanzklasse gehört.

Rw-Klasse	Sehr nah +0	Nah +1	Mittel +2	Weit +3
A	3	6	12	25
B	6	12	25	50
C	12	25	50	100
D	25	50	100	200
E	50	100	200	500

Ein Schütze möchte mit einem Kriegsbogen (Reichweitenklasse D) einen Gegner treffen, der etwa 60 Meter entfernt ist. Diese Entfernung entspricht der mittleren Distanz, der Mindestwurf steigt daher um 2 auf 3. Bei seinem Gegner handelt es sich um einen Menschen, der damit in die mittlere Größenklasse fällt – ergibt +0. Seinen Angriffswurf führt der Schütze also gegen einen Mindestwurf von 3 aus.

Kapitel 6. Magie

Zauberer verwenden magische Energie aus ihrer unmittelbaren Umgebung, um einen Effekt hervorzurufen. Diese Energie wird als *Kraft* bezeichnet. Details zu den „Naturgesetzen“ der Magie finden sich in *Einleitung zur Magietheorie*, Seite 31.

Dazu benötigen Zauberer die passenden Attribute (Materie, Energie, Sphäre) und Fertigkeiten für den gewünschten Effekt; die Kenntnis spezieller Zaubersprüche ist dabei nicht erforderlich.

Festlegen der Zauberparameter

Möchte ein Spieler spontan einen magischen Effekt hervorrufen, bestimmt der Spielleiter, ob der Effekt grundsätzlich möglich ist und wie er regeltechnisch gehandhabt wird. Dabei helfen ihm die Angaben aus dem Anhang *Magiefertigkeiten*, Seite 31: die dort für jede Magiefertigkeit gelisteten exemplarischen Zauber sowie weitere Angaben bilden ein Baukastensystem, mit dessen Hilfe der Spielleiter auch völlig neue Effekte einordnen kann. Dazu legt er nacheinander die unten stehenden Parameter fest.

Magiefertigkeiten

Basierend auf einer kurzen Beschreibung, wie der Zauber funktioniert, bestimmen Spieler und Spielleiter die benötigten Magiefertigkeiten. Dabei führen oft mehrere Wege zum Ziel - besteht dieses z.B. darin, eine Person an Ort und Stelle zu halten, sind die verschiedensten Ansätze denkbar: das Hervorrufen einer Lähmung (Lebewesen), das Festhalten wie mit einer imaginären Hand (Telekinese), das Erschaffen einer unsichtbaren Barriere (Luft) oder ggf. das Verfestigen des Schlammes, durch den die Zielperson wadet (Unbelebte Materie).

Setzt sich ein Effekt aus Teileffekten aus dem Bereich von mehreren Magiefertigkeiten zusammen, entscheidet sich der Spielleiter für eine *Primärfertigkeit*, welche die Wirkung des Zaubers hauptsächlich bestimmt.

Mindestwurf

Der Mindestwurf der Zauberprobe hängt von der Komplexität des Effekts ab. Der Abschnitt „Mindestwurf“ der jeweiligen Magiefertigkeit gibt an, welche Faktoren die Komplexität beeinflussen, und listet Beispielleffekte mit ihren Mindestwürfen auf.

Ist ein Effekt in der Tabelle mit einer Mengenangabe versehen, gelten für andere Werte entsprechend höhere/niedrigere Mindestwürfe nach Spielleiterentscheid.

Krafteinsatz

Im Abschnitt „Krafteinsatz“ sind Beispiele für die Kraftpunkt-Kosten verschiedener Effekte aufgeführt. Bei Effekten mit einer begrenzten Wirkungsdauer geschieht dies im Format „Ein KP pro <Zeitperiode>“, ansonsten mit festen Angaben.

Wenn ein Effekt nur einmal in der Tabelle aufgeführt ist, verwendet er eine lineare Skala (für Entfernungen, Schaden, Höhe, Breite, Fläche ...). Es kann beliebig skaliert werden. Aus der Tabellen-Angabe „1 KP = einen Sinn eine Minute beeinflussen“ ergibt sich zum Beispiel „2KP = zwei Sinne eine Minute beeinflussen“ aber auch „1 KP = zwei Sinne 30 Sekunden beeinflussen“. Effekte mit einer nicht linearen Skala sind dagegen mehrfach mit verschiedenen Werten gelistet, so dass der Spielleiter andere Werte entsprechend einordnen kann.

Zauberdauer

Je nach Effekt dauert der Zaubervorgang unterschiedlich lange. Die entsprechenden Angaben im Abschnitt „Krafteinsatz“ können dabei auch von anderen Parametern abhängen, beim Heilen zum Beispiel von der Anzahl der Schadensstufen.

Rettungswurf

Bei Effekten, welche direkt gegen Personen wirken, z.B. Beherrschungen oder Verwandlungen, führt das Ziel einen Rettungswurf durch. Mehr dazu auf Seite 28.

Tharion will im Dunkeln sehen können. Der Spieler wählt die Fertigkeit Lebewesen und erklärt, dass Tharion seine Augen so verzaubert, dass sie zur Restlichtverstärkung fähig sind. Der Spielleiter legt anhand der Angaben zu Lebewesen (Seite 36) einen Mindestwurf von 2 („einen Sinn schärfen“), einen Krafteinsatz von 1 pro 10 Minuten sowie eine Zauberdauer von 4 Runden fest.

Überblick des Zaubervorgangs

Zunächst werden gewisse Voraussetzungen geprüft. Dann wird der Krafteinsatz bestimmt: Die Menge an *Kraftpunkten*, die für einen Zauber verwendet wird, beeinflusst die Auswirkungen des Zaubers, z.B. seine Stärke, Reichweite oder Wirkungsdauer.

Als nächstes entscheidet die *Zauberprobe*, ob der Zauber an sich gelungen ist und wenn ja, wie gut. In manchen Situationen steht dem Ziel aber ein *Rettungswurf* zu, um den Zauber abzuwehren. Weiterhin scheitert der Zauber, wenn der Zauberende während der *Zauberdauer* Schaden erleidet.

Das Lenken von Kraft stellt für den Zauberen eine große mentale Anstrengung dar, deren negative Auswirkungen am Ende der Zauberdauer eintreten. Sie können aber durch den *Kraftwiderstandswurf* verringert oder vermieden werden.

Die folgenden Abschnitte beschreiben den genauen Ablauf des Zauberns.

Voraussetzungen

Damit ein Charakter einen Zauber wirken kann, müssen folgende Voraussetzungen gegeben sein:

1. Definiertes Ziel

Der Spieler muss das Ziel des Zaubers klar definieren, z.B. ein Objekt, eine bestimmte Stelle, ein Tier oder eine Person (auch den Zauberen selbst). Je nach Zauber können auch mehrere solcher Ziele genannt oder alle Ziele in einem bestimmten Radius erfasst werden.

2. Verbindung zum Ziel

Das Ziel muss sich im Sichtfeld des Charakters befinden. Alternativ kann es auch über magische Wahrnehmung (Magiefertigkeit *Spüren*) lokalisiert werden.

3. Konzentration

Der Charakter muss sich auf die Zauberhandlung konzentrieren. Dazu führt er entsprechende Gesten aus und murmelt, spricht oder ruft Zauberformeln, sofern er nicht die Sonderfertigkeiten *Gestenlos zaubern* und/oder *Wortlos zaubern* (siehe *Sonderfertigkeiten*, Seite 11) besitzt.

Krafteinsatz

Bevor die Zauberprobe durchgeführt wird, muss der Spieler ansagen, wieviel Kraft der Charakter für den Zauber verwenden will. Die Menge an Kraftpunkten, die für einen Zauber verwendet wird,

beeinflusst je nach Zauber z.B. die Stärke, Reichweite oder Wirkungsdauer. Zuviel Kraft lässt den Zaubernden jedoch ermüden oder schädigt ihn sogar (siehe *Kraftwiderstandswurf*, Seite 29).

Für Tharions Nachtsicht-Zauber wählt der Spieler einen Kräfteinsatz von 2 Kraftpunkten, was 20 Minuten Wirkungsdauer entspricht.

Zauberprobe

Als nächstes findet die Zauberprobe statt, welche wie eine reguläre Fertigungsprobe durchgeführt wird. Im Gegensatz zu anderen Fertigkeiten sind Magiefertigkeiten jedoch jeweils einem Attribut fest zugeordnet und werden daher nicht mit dem jeweils am besten zur Situation passenden Attribut kombiniert.

Werden mehrere Magiefertigkeiten gemeinsam verwendet, ergibt sich die Würfelanzahl aus dem Attribut der Primärfertigkeit und dem Durchschnitt der angegebenen Magiefertigkeiten. Ist der Durchschnitt keine ganze Zahl, wird in Richtung der Punktzahl der Primärfertigkeit gerundet.

Dabei kann der Charakter auf einen oder mehrere Fertigungswürfel verzichten, um sie stattdessen als Bonuswürfel beim Kraftwiderstandswurf (siehe Seite 29) einzusetzen.

Gelingt die Probe, erhält der Charakter für jeden Erfolg, welcher über den geforderten Mindestwurf hinausgeht, einen weiteren Bonuswürfel für den Kraftwiderstandswurf. Der Zauber ist jedoch nur gelungen, wenn die Konzentration des Charakters während der Zauberdauer nicht gestört wird (siehe Seite 29).

Scheitert die Probe, stellt der Charakter dies nicht erst am Ende der Zauberdauer, sondern bereits nach der (abgerundeten) Hälfte der Zeit fest.

Tharion ist in diesem Bereich nicht besonders erfahren: er hat Materie 2 und Lebewesen 2, also 4 Würfel für die Zauberprobe zur Verfügung. Um nicht zu riskieren, dass der Zauber scheitert, verzichtet er darauf, davon Würfel für den Kraftwiderstandswurf aufzuheben. Er führt die Zauberprobe mit 4 Würfeln aus und erzielt 2 Erfolge, also genau den benötigten Mindestwurf.

Rettungswurf

Zauber, welche direkt auf Geist oder Körper von Personen einwirken, müssen noch eine weitere Hürde nehmen: die natürliche Abwehr, die sowohl aus dem Selbstbeharrungsvermögen und der Lebenskraft des Körpers besteht als auch aus unbewussten geistigen Mechanismen. Solche geistigen Mechanismen erschweren auch das Eindringen in das Bewusstsein.

Diese natürliche Abwehr wird durch einen *Rettungswurf* repräsentiert. Der Rettungswurf wird mit den bei der Magiefertigkeit angegebenen Würfeln ausgeführt, bei Verwandlungen z.B. mit Konstitution. Abhängig vom jeweiligen Effekt erhält das Ziel auch noch Bonuswürfel, weil z.B. das Erkennen von Lügen weniger Gegenwehr bewirkt als die Suche in den Erinnerungen. Da die Abwehr unbewusst stattfindet, wird durch einen Rettungswurf im Kampf keine Reaktion verbraucht.

Erreicht das Ziel bei seinem Rettungswurf genauso viele Erfolge wie der Zaubernde, ist der Zauber gescheitert. Wie bei einer gescheiterten Zauberprobe bemerkt der Zaubernde das nach der abgerundeten Hälfte der Zauberdauer. Ansonsten kommt der Zauber normal zur Wirkung.

Rettungswürfe sind nicht gestattet, wenn die Person nur indirekt betroffen ist und durch den Zauber nicht selbst verändert wird.

Das Bewegen einer Person mit Telekinese, das Verformen ihrer Waffen oder in Brand setzen ihrer Kleidung wird von ihrer natürlichen Abwehr nicht beeinträchtigt. Ein Rettungswurf findet in diesen Situationen nicht statt.

Zauberdauer

Mit einer erfolgreichen Zauberprobe und einem ggf. überstandenen Rettungswurf ist es jedoch noch nicht getan, denn der Charakter muss sich während der Zauberdauer durchgehend auf das Zaubern konzentrieren. Erhält er in diesem Zeitraum Schadensstufen, z.B. durch einen Angriff, ist sein Zauber sofort misslungen.

Im Kampf muss der Charakter während der Zauberdauer alle seine Aktionen für den Zaubervorgang verwenden, Reaktionen wie Ausweichen bleiben jedoch möglich.

Erstreckt sich der Zaubervorgang auf mehrere Runden, findet die Zauberprobe bereits als Teil der ersten Aktion statt. Die weiteren Aktionen während der Zauberdauer erfordern zwar keine Proben, aber der Zaubernde ist dennoch beschäftigt. Er muss daher weiterhin Würfel für diese Aktionen einteilen, und zwar die gleiche Anzahl wie bei der ersten Aktion.

Kraftwiderstandswurf

Für einen Zauber zieht ein Charakter Kraft aus der Umgebung zusammen und presst sie in das Gewebe seines Zaubers. Dieser Prozess ist eine enorme geistige Anstrengung, die umso größer ist, je mehr Kraft verwendet wird. Ihre Auswirkungen reichen von Unkonzentriertheit und Erschöpfung über Kopfschmerzen und Halluzinationen bis hin zu Schockzuständen und Bewusstlosigkeit.

Unabhängig davon, ob der Zauber letztlich gelungen ist, legt der Charakter am Ende der Zauberdauer einen geistigen Widerstandswurf ab, um zu ermitteln wieviel Schaden er durch diesen Zauber erhält. Dieser *Kraftwiderstandswurf* wird mit den Würfeln des Attributs Willenskraft sowie etwaigen Bonuswürfeln aus der Zauberprobe (siehe oben) durchgeführt.

Der erhaltene geistige Schaden entspricht der Anzahl der verwendeten Kraftpunkte, vermindert um die beim Widerstandswurf erzielten Erfolge.

Tharion hat für seinen Nachtsicht-Zauber 2 Kraftpunkte verwendet. Weil er keine Bonuswürfel aus der Zauberprobe erhält, stehen ihm für den Widerstandswurf nur seine 5 Willenskraft-Würfel zur Verfügung. Bei der Probe hat er Pech und erzielt nur 1 Erfolg, erhält also 1 geistigen Schadenspunkt.

Triviale Zauber

Wie bei anderen Fertigkeiten wird für alltägliche, triviale Situationen auch beim Zaubern keine Probe durchgeführt. Wenn sowohl der Mindestwurf als auch der Krafteinsatz nicht höher als 1 und die Würfelanzahl 3 oder höher ist, kann der Spielleiter darauf verzichten, vom Spieler eine Zauberprobe zu verlangen. Die Erfolgsanzahl beträgt dann 1 und der Charakter erhält keinen geistigen Schaden.

Zauberprobe und Kraftwiderstandswurf müssen jedoch immer durchgeführt werden, wenn sich der Charakter im Kampf befindet, ein Vergleichswurf gefordert wird oder der Spieler es wünscht — zum Beispiel weil er besonders viele Erfolge erreichen möchte.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer ist bei jedem Zauberspruch angegeben. Nach Ablauf dieser Zeit kann der Zauber jedoch wieder mit neuer Kraft versorgt werden — das heißt, der Zaubernde muss erneut einen Kraftwiderstandswurf ablegen.

Viele Zauber erhalten sich selbstständig, in dem sie sich aus der enthaltenen Kraft speisen. Manche Zauber erfordern hingegen ständige Konzentration des Zaubernden (was jeweils bei *Dauer* vermerkt ist) und damit seine Anwesenheit auch nach dem eigentlichen Zaubervorgang. Für jeden Zauber, den ein Charakter auf diese Weise aufrecht erhält, steigt die Schwierigkeit für alle Proben um 1. Kann oder will er sich nicht mehr konzentrieren, endet die Wirkung des Zaubers sofort.

Anhang A. Magiefertigkeiten

Einleitung zur Magietheorie

Die Theorien zur Herkunft und Beschaffenheit der Magie sind so vielfältig wie die verschiedenen Traditionen der Zauberkundigen, und genauso vielfältig sind die von ihnen verwendeten Begriffe und Techniken: Ein akademisch geprägter Gildenmagier rezitiert Formeln, ein Priester betet zu seinem Gott, ein Schamane beschwört in einem Ritual die Kräfte der Natur und ein Adept bringt sich meditierend in Einklang mit dem Universum. Zauberkundige bezeichnen das was sie tun oft nicht mal als Zauberei, und selbst wenn, werden sie selbst vergleichbaren oder gar gleichen Zaubern unterschiedlichste, zu ihrer Tradition passende Namen geben. Tatsächlich funktioniert ihre Magie jedoch auf die gleiche Weise, und so behandelt auch dieses Regelwerk alle Zauberkundigen gleich. Die Basis bildet eine einheitliche, quasi „neutrale“ Magietheorie.

Magie ist nichts Übersinnliches. Sie ist vielmehr die Anwendung einer natürlichen, alles umgebenden Kraft. Diese durchzieht in einem feinen Netz jeden Gegenstand und jedes Lebewesen; sie schafft Realität und hält sie zusammen. Zauberkundige sind Personen, welche die Gabe besitzen, einen kleinen Teil dieser Kraft an sich ziehen und lenken zu können, um damit ihre Umgebung zu beeinflussen.

Auf regeltechnischer Ebene verwendet Aera der Zauberey einen „pseudo-wissenschaftlichen“ Ansatz; es orientiert sich in gewisser Weise an den Naturgesetzen. Die Existenz von magischer Energie wird zwar in den Naturgesetzen nicht konstatiert, aber deren innere Logik und Prinzipien, insbesondere das von Ursache und Wirkung, sind Vorbild für die Erklärung der Funktionsweise von Zaubern. So wie chemische Reaktionen oder mechanische Prinzipien in der realen Welt zusammenwirken und komplexe Abläufe erklärbar machen, erklärt Aera der Zauberey magische Effekte aus dem Zusammenwirken von verschiedenen Magiefertigkeiten untereinander sowie mit den Naturgesetzen. Dabei gelten die folgenden Grundsätze:

1. Über das Kraftnetz ist alles mit allem verbunden.
Wie ein Puppenspieler, der an Fäden zieht, manipuliert der Zauberende das ihn umgebende Kraftnetz so, dass am gewünschten Ort der Effekt eintritt. Um einen magischen Effekt auf Distanz hervorzurufen, muss er also nicht etwa seinen Geist aussenden. Die Distanz zum Ziel wirkt sich jedoch, je nach Zauber und Magiefertigkeit, auf Kraftaufwand oder Mindestwurf aus.
2. Kraft ist immer vorhanden, sie fließt ohne Zeitverzögerung.
Beim Sammeln von Kraft wird die Geschwindigkeit nur von den Fähigkeiten des Zauberen begrenzt. Dieser sammelt die Kraft zunächst in seinem Körper, zur Wirkung kommt sie aber am Zielort.
3. Es gibt keine feste Relation zwischen Kraft und physischen Bezugsgrößen.
Relationen von Kraft zu beispielsweise Masse oder Volumen sind zwar für viele Effekten angegeben, müssen aber nur im Vergleich zu verwandten Effekten plausibel sein.
4. Es kann keine Materie aus dem Nichts erschaffen werden.
So kann zum Beispiel die Magiefertigkeit Wasser nicht für Angriffe oder zur Erschaffung von elementaren Wänden verwendet werden, wenn nicht genug entsprechendes Material vorhanden ist. Materie kann jedoch in ihren Eigenschaften verändert, verformt oder in andere Stoffe umgewandelt werden.

5. Zauberwirkungen sind permanent.

Wenn ein Zauber abgeschlossen ist und einen Gegenstand verändert hat, ist dessen ursprünglicher Zustand verloren. Er kann nicht durch eine Art „Entzauberung“ wieder zurückverwandelt werden. So ist beispielsweise ein Teller, der in die Form einer Tasse gebracht wurde, zu einer *echten* Tasse geworden. Die Tasse könnte zwar wieder zu einem Teller verformt werden, der ursprüngliche Teller ist jedoch nicht mehr existent. Für Lebewesen gilt diese Regel jedoch nur eingeschränkt (siehe Seite 35).

6. Die Regeln für Zauber werden nicht im Hinblick auf deren Mächtigkeit ausbalanciert.

Ein solcher Ansatz wäre durch die Flexibilität des Magiesystems letztlich zum Scheitern verurteilt. Zauber mit besonders drastischen Folgen oder welche, die sich von üblen Zeitgenossen missbrauchen lassen, werden deswegen nicht mit einer hohen Schwierigkeit oder immensen Kraftkosten ausgestattet. Diese Parameter sollen lediglich mit den anderen Zaubern der gleichen oder verwandter Magiefertigkeiten stimmig sein.

Magiefertigkeiten

Artefaktmagie

(...)

Elektrizität

Diese Fertigkeit repräsentiert das Erzeugen und Beeinflussen von elektrischen Ladungen und Blitzen. In Kombination mit den Magiefertigkeiten Lebewesen, Luft, Unbelebte Materie oder Wasser kann elektrische Energie in bzw. durch das jeweilige Element geleitet werden.

(...)

Typische Effekte:

Blitzschlag, Schockgriff

Geistmanipulation

Für die Fertigkeit Geistmanipulation betrachten wir den Geist des Ziels als aus mehreren Schichten zusammengesetzt, ganz ähnlich den Schalen einer Zwiebel. Von außen nach innen — und damit von simpel bis komplex — unterscheiden wir folgende Ebenen:

Wahrnehmung

Der Zaubernde beeinflusst Sinneswahrnehmungen des Ziels. Dabei kann er das Ziel etwas wahrnehmen lassen, dass nicht da ist, die Wahrnehmung von etwas vorhandenem abändern, etwas von der Wahrnehmung ausnehmen oder sogar den jeweiligen Sinn komplett lahmlegen.

Generell sind alle Sinne beeinflussbar, also insbesondere Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten, aber auch Gleichgewichtssinn, Temperaturempfindung, Schmerzempfindung, Körperempfindung sowie tierische Spezialsinne wie elektrische oder magnetische Wahrnehmung (wenn vorhanden).

Gefühle

Der momentane emotionale Zustand des Ziels kann vielfältig beeinflusst werden: vom Unterdrücken von gerade aufkeimender oder vorhandener Angst bis hin zum Erzeugen von Wut und Mordlust.

Denk- und Entscheidungsprozesse

Geistmanipulation erlaubt das Einfügen von Gedanken, Befehlen zu einzelnen Aktionen sowie unterschwellige, dauerhafte Zwänge. Zur Gedankenebene zählt auch das intuitive „Bauchgefühl“.

Erinnerungen

Ermöglicht die Veränderung oder Löschung von Erinnerungen sowie das Einpflanzen neuer Erinnerungen. Außerdem können Erinnerungen so „verankert“ werden, dass sie leichter abgerufen werden können (entsprechend eines „fotografischen Gedächtnisses“).

Bei allen Manipulationen gleicht der Geist des Ziels eventuell entstehende leichte Ungereimtheiten aus und findet Erklärungen.

Zum Löschen einer Erinnerung muss der Zaubernde den genauen Inhalt dieser Erinnerung nicht kennen, es reichen auch Anweisungen wie „vergiss, was du letzten Sommer getan hast“ oder „vergiss, dass wir uns hier getroffen haben“.

Wesenszüge

Ähnlich der eher kurzfristigen Manipulation von Gefühlen kann auch die innerste Ebene des Geists, die der Wesenszüge, beeinflusst werden. Als Wesenszug bezeichnen wir in diesem Zusammenhang die allgemeine, natürliche Tendenz zu gewissen Gefühlen und Handlungsweisen. So könnte ein kaltherziger Mensch für ein paar Tage mitfühlender gemacht oder eine Depression gelindert werden.

Mindestwurf

Der Mindestwurf ist umso höher, je tiefer und/oder komplexer der Eingriff in den Geist des Ziels ist.

MW Effekte

- 1 Eine Markierung anbringen, die geistige Signatur verschleiern
- 2 Einen Sinn beeinflussen (+1 für jeden weiteren), eine Emotion beeinflussen, den Geist in Schlaf versetzen
- 3 Befehl zu einzelner Aktion, Gedanke injizieren, Trauminhalt manipulieren, Zwang installieren
- 4 Erinnerung
- 5 Einen Wesenszug manipulieren

- Je nach Fremdartigkeit des Geists des Ziels Aufschlag von 0 (für einen Menschen: Elfen, Orks, Echsenmenschen ...), 1 (Säugetiere), 2 (andere Tiere) oder 3 (Pflanzen, Elementare, Dämonen)
- Anmerkung: Etwas per Geistmanipulation beeinflussen hat einen um 1 höheren MW als das gleiche per Telepathie auszulesen.

Krafteinsatz

Der Krafteinsatz bestimmt die Wirkungsdauer (bzw. den Zeitrahmen der Erinnerungsmanipulation) und die Reichweite.

Ein KP pro	Effekte
1 Minute	Einen Sinn beeinflussen, eine Emotion beeinflussen, Trauminhalt manipulieren
1 Stunde	Befehl(e), Zwang
1 Tag	Eine Markierung anbringen, die geistige Signatur verschleiern, Wesenszug

KP	Zeitraumen
1	10 Minuten lange Erinnerung manipulieren, Gedanke injizieren
4	1 Tag lange Erinnerung manipulieren
7	1 Woche lange Erinnerungen manipulieren

- Die Reichweite beträgt 1 Meter, 1 KP pro weiterem Meter.

Zauberdauer

Rettungswurf

Kraftmanipulation

Kraftmanipulation umfasst die Beeinflussung von anderen Zaubern und des Kraftgewebes. Dazu zählen neben der klassischen Antimagie auch verschiedene Formen der Kooperation beim Zaubern.

Kraft bereitstellen

Um einem anderen Zaubern den zusätzlichen Kraft zur Verfügung zu stellen, führt der Unterstützer eine Kraftmanipulations-Zauberprobe inklusive Widerstandswurf durch.

Gelingt ihm dieser Zauber, steht dem Hauptzauberer die entsprechende Kraftmenge für seinen Zauber zur Verfügung. Der Hauptzauberer führt seinen Widerstandswurf jedoch nur gegen die Kraft durch, die er selbst in den Zauber gelenkt hat.

Scheitert die Zauberprobe des Unterstützers, wird keine Kraft zur Verfügung gestellt. Der Hauptzauberer muss dann die komplette geplante Kraftmenge allein aufbringen oder den Zauber vorzeitig abbrechen.

Gemeinsames Zaubern

Es ist auch möglich, einen anderen Zaubern bei der Zauberprobe zu unterstützen. Dazu führt zunächst der Unterstützer eine Zauberprobe mit der gleichen Magiefertigkeit (als Primärfertigkeit) in Kombination mit Kraftmanipulation durch. Dabei erhält der Unterstützer keine Bonus-Widerstandswürfel für Zusatzerfolge.

Gelingt dem Unterstützer die Zauberprobe, erhält der Hauptzauberer für jeden Erfolg des Unterstützers einen Bonuswürfel für seine eigene Zauberprobe. Für das Scheitern der Probe sowie das Bereitstellen von Kraft gelten die oben stehenden Regeln.

Darüber hinaus kann gemeinsam auch einen Zauber gewirkt werden, zu dem die Beteiligten allein nicht in der Lage wären: erfordert ein Zauber die Magiefertigkeiten A (primär) und B, können zwei Personen, die jeweils nur A oder B beherrschen, gemeinsam zaubern. Dazu führt der Hauptzauberer die Zauberprobe mit Fertigkeit A durch, der Unterstützer die Zauberprobe mit B (primär) und Kraftmanipulation. Gelingt die Probe des Unterstützers, erhält der Hauptzauberer Bonuswürfel und Kraft, scheitert er jedoch, scheitert auch der Zauber insgesamt.

Zauber und Artefakte tarnen

Ein Zauber oder die Matrix eines Artefakts kann vor der Entdeckung durch Spüren getarnt werden. Dazu wird die jeweilige Magiefertigkeit bei der Zauberprobe mit Kraftmanipulation kombiniert. Der Mindestwurf steigt dabei um 1. Ein Spüren-Zauber muss dann die Erfolgsanzahl übertreffen, um die Tarnung zu durchdringen.

Dämpfung

Dämpfen ist die Fähigkeit, das Pulsieren der Kraft in einem bestimmten Umkreis „lahmzulegen“. In diesem Bereich kann keine Kraft in einen Zauber gelenkt werden. Bewegt sich ein Zauber von außen in den Bereich hinein, wird er aufgelöst. Auf diese Weise lassen sich auch magische Barrieren bilden, durch die kein Zauber dringen kann (hinter denen aber gezaubert werden kann). Es ist auch möglich eine Person zu dämpfen, so dass sie vorübergehend keine Magie lenken kann — selbst permanente Dämpfungen sind, mit hohem Aufwand, möglich.

Mindestwurf

MW Effekte

- 1 Kraft bereitstellen, Gemeinsames Zaubern 
- 2
- 3
- 4
- 5

Krafteinsatz

Zauberdauer

Lebewesen

Die Fertigkeit Lebewesen umfasst alle Manipulationen an lebendigen Wesen. Als „Lebewesen“ gelten hierbei alle Einheiten, die einen Stoffwechsel besitzen und zur Fortpflanzung fähig sind. Dazu zählen neben Tieren und Pflanzen auch Einzeller wie Amöben, nicht jedoch Viren.

Resistenz

In magischer Hinsicht besteht der Unterschied zwischen unbelebter Materie und Lebewesen hauptsächlich darin, dass sich Lebewesen gewissen Manipulationen widersetzen. Selbst Organismen, die keine Form von Intelligenz besitzen, setzen dem Versuch ihre Körperfunktionen zu beeinträchtigen oder ihr Leben zu beenden eine spezielle Energie entgegen, welche die Zauberschwierigkeit erhöht. Dieser Schutz erstreckt sich sogar auf eigentlich totes Material wie Haare und Fingernägel, welches noch mit dem Körper verbunden ist. Das Anstoßen, Verbessern, Beschleunigen oder Wiederherstellen von natürlichen Körperfunktionen wie Heilung oder Bewegung ist jedoch nicht erschwert.

Verwandlungen

Verwandlungen von lebendem Gewebe sind ebenfalls möglich, aber nur mit hoher Schwierigkeit. Darüber hinaus besitzen Lebewesen eine Art Selbstbeharrungsvermögen — der Körper „weiß“

also, was und wie er sein sollte. Durch Zauber hervorgerufene Veränderungen, welche dieser körperlichen Identität widersprechen, werden vom Körper langsam, aber sicher wieder rückgängig gemacht.

Heilung

Bei Heilungen ist zu beachten, dass dieselben Verletzungen auf magische Weise nur einmal geheilt werden können. Werden also z.B. die von einem Schwerthieb verursachten 5 Punkte körperlicher Schaden zunächst nur in Höhe von 3 Punkten geheilt, ist danach kein weiterer Heilzauber, wohl aber noch nichtmagische medizinische Versorgung möglich.

Mindestwurf

Je drastischer/unnatürlicher/umfassender die Veränderung und je komplexer der Prozess, desto schwieriger ist die Probe. Die Umkehrung eines positiven Effekts hat einen um 1 höheren Mindestwurf.

MW Effekte

- 1 Blutgerinnung beschleunigen, Fieber auslösen/senken, Hautfarbe (leicht) ändern, Empfängnisverhütung, Stoffwechsel beschleunigen, Energietransport beschleunigen, Schmerzen erkennen
- 2 Den Körper beschleunigen, Hautfarbe (stark) ändern, einen Sinn schärfen, Schlaf, Schmerz erzeugen/lindern, Verletzungen heilen, körperliches Attribut um 1 steigern, ein bestimmtes Gift abbauen/ausscheiden, Medizinische Diagnose
- 3 Den Körper verlangsamen, körperliches Attribut um 1 senken, Gesicht komplett verwandeln, Verletzungen verursachen, einen Sinn beeinträchtigen, extreme Beweglichkeit
- 4 Verwandlung (ohne entscheidende Volumenänderung, z.B. Humanoide untereinander), Gliedmaßen nachwachsen lassen, Geschlecht ändern
- 5 Verwandlung (mit deutlicher Volumenänderung), Wachstum auslösen
- 6 Verwandlung (mit extremer Volumenänderung, z.B. Mensch zu Frosch)

Krafteinsatz

Der Krafteinsatz bestimmt die Wirkungsdauer.

€in KP pro	Effekte
1 Runde	Beschleunigen
1 Minute	Extreme Beweglichkeit
10 Minuten	Sinne schärfen
1 Stunde	Einschlafen, Fieber auslösen/senken
1 Tag	Hautfarbe ändern

KP Effekte

- 1 Eine körperliche Schadensstufe heilen
- 2 Eine Krankheitsstufe heilen

Zauberdauer

Rettungswurf

Lebewesen wehren sich (unbewusst) mit einem Konstitutionswurf. Der Rettungswurf entfällt in folgenden Fällen:

- Es handelt sich um eine (aus Sicht des Körpers) positive, grundsätzlich natürliche Veränderung wie Heilung.
- Das Ziel ist sich des kommenden Zaubers bewusst; es möchte verzaubert werden und stellt sich darauf ein.

Kombinationen

- Spüren: Aufspüren von etwas, das der Körper nicht allein finden kann, z.B. Gift
- Unbelebte Materie: Verwesung aufhalten

Licht

Mit dieser Fertigkeit kann auf vielfältige Weise Licht erschaffen, manipuliert und entzogen werden. Die Fertigkeit erstreckt sich auch auf andere elektromagnetische Wellen wie Ultraviolett- und Infrarotstrahlung.

Ziele können unsichtbar gemacht werden, in dem das einfallende Licht durch eine Wellenlängenänderung in durch Materie nicht blockierte Strahlung umgewandelt und auf der anderen Seite wieder zurückverwandelt wird. Es ist auch möglich, das Licht zusätzlich beim Ziel ankommen zu lassen, um diesem eine Sicht zu ermöglichen.

Mindestwurf

Je komplexer der Prozess, desto schwieriger ist die Probe.

Beim Erzeugen oder Absorbieren von Licht gilt ein Mindestwurf von 1 (Weißes Licht erzeugen / alles Licht absorbieren) und jeweils ein Aufschlag von 1 für folgende Aspekte:

- bestimmte Form,
- bestimmte Leuchtrichtung (ähnlich einer Abblendlaterne),
- bestimmte Farbe(n),
- Bewegung sowie
- Feinjustierung (z.B. Schatten beeinflussen).

Andere Effekte besitzen eigene Mindestwürfe (jeweils mit einem Stern markiert).

MW Effekte

- 1 Weißes Licht erschaffen, alles Licht absorbieren
- 2 Farbiges Licht erschaffen, Schatten erzeugen/beeinflussen/verbergen, Weißes Licht in bestimmter Form erschaffen
- 3 Regenbogen erschaffen, bewegliche Leuchtkugel, Gegner blenden
- 4 Unsichtbarkeit (kein eigenes Sehen)*
- 5 Unsichtbarkeit (mit eigenem Sehen)*

Krafteinsatz

Der Krafteinsatz bestimmt Wirkungsdauer und Fläche des Zaubers sowie die Stärke des erzeugten Lichts bzw. der Absorption.

Ein KP pro	Effekte
1 Runde	5 m Durchmesser komplett verdunkeln
1 Minute	Licht der Mittagssonne für einen Menschen absorbieren, Gegner (mit Tageslichthelligkeit) blenden
10 Minuten	Regenbogen mit 10 m Spannweite, einen Menschen rundherum unsichtbar machen
30 Minuten	Fackellicht, menschengroßen Schatten erzeugen/verbergen
1 Stunde	Kerzenlicht, Licht des Vollmonds für einen Menschen absorbieren

Zauberdauer

Luft

Diese Fertigkeit erlaubt die Manipulation der Eigenschaften von Luft, z.B. Temperatur, Dichte oder Farbe. Außerdem kann in einem bestimmten Bereich die Bewegung von Objekten (sei sie natürlich oder magisch) unterbunden werden. Dies kann auch dazu dienen, Barrieren zu erschaffen. Des Weiteren können Schallwellen beeinflusst und erzeugt werden.

(...)

Typische Effekte:

Magische Rüstung, Stille, magisches Bauchreden, Raumtemperatur beeinflussen

Spüren

Die Fertigkeit Spüren erlaubt dem Zauberdnden, über das Kraftnetz Sinneseindrücke zu empfangen, sowohl aus seiner Umgebung als auch weiter entfernt.

Physische Objekte

Bei einem sogenannten **Scan** erspürt der Zauberdnde die Position, Form und innere Struktur von allen physischen Objekten, ob belebt oder unbelebt. Dies geschieht völlig unabhängig von seinen anderen Sinnen wie der Sicht und ist damit weder auf seine Blickrichtung noch auf das Vorhandensein von Licht angewiesen. Auch Objekte, welche in anderen Objekten verborgen sind, können wahrgenommen werden.

Der konkrete Stoff sowie weitere Details sind ermittelbar, wenn Spüren in Kombination mit geeigneten Fertigkeiten oder Magiefertigkeiten eingesetzt wird. So erlaubt reines Spüren lediglich eine Aussage wie „Objekt in Form einer Flasche“, mit der Magiefertigkeit „Unbelebte Materie“ jedoch auch „Glasflasche“. In Kombination mit Lebewesen oder Medizin wäre analog z.B. die Hautfarbe eines Menschen zu ermitteln.

Ebenso kann eine Suche auf bestimmte Stoffe oder Objektkategorien eingeschränkt werden: eine bestimmte Heilpflanze im Umkreis zu finden erfordert Spüren + Kräuterkunde, alle Lebewesen können mit Spüren + Lebewesen entdeckt werden.

Spüren kann jedoch nicht die Eindrücke anderer Sinne wie Sehen oder Hören ersetzen. So kann man z.B. aus erspürten Mundbewegungen einer weit entfernten Person darauf schließen, dass diese spricht, *hören* kann man sie jedoch nicht.

Zauber

Zauber, welche gerade gesprochen werden oder gerade wirken, können bei einem **Scan** ebenfalls entdeckt werden.

Zauber sind an allen ihren Zielen wahrnehmbar, selbst an denjenigen, welche kein regeltechnisches Ziel sind. Spricht ein Zauberer also telepathisch mit einer anderen Person (dem einzigen regeltechnischen Ziel), ist auch er selbst ein Ziel; egal welche der beiden Personen der Spürende wahrnimmt, erkennt er auch den Telepathiezauber. Gleiches gilt für Zielort bzw. -Objekt einer Teleportation und deren Bestimmungsort (siehe dort).

Es gibt zwischen einem Zauberndem und seinem Zauber keinerlei wahrnehmbare Verbindung. Sofern der Zaubernde selbst also kein Ziel im obigen Sinne ist, kann nicht erkannt werden, wer einen Zauber wirkt oder gewirkt hat.

Im Rahmen der **Zauberanalyse** kann der Spürende die unten stehenden *Basisangaben* ermitteln. Während eines **Scans** muss dazu nicht erneut gezaubert werden, es wird lediglich eine einzelne Spüren-Probe (analog zu einer Wahrnehmungsprobe) durchgeführt.

- Kraftmenge
Die Kraftmenge sollte dem Spieler und damit dem Charakter nicht als Punktzahl, sondern in groben Kategorien genannt werden.
- Magiefertigkeiten
Der Spürende muss dazu die jeweilige Magiefertigkeit selbst beherrschen, ihren Einsatz bereits per Spüren wahrgenommen haben oder zumindest präzise Beschreibungen ihrer Muster besitzen.
- Grober Effekt
Wenn der Spürende die jeweiligen Magiefertigkeiten selbst beherrscht, kann er außerdem auch den Effekt des Zaubers grob einordnen.

Weitere *Details* können ermittelt werden, wenn der Spürende die Magiefertigkeit(en) des Zaubers selbst beherrscht. Dies sind alle sonstigen Parameter des Zaubers, insbesondere Wirkungsdauer, Ziele (bei Teleportation auch Bestimmungsort) und sonstige Feinheiten des Effekts (bei Geistmanipulation also z.B. der genaue Befehl oder die Art der Halluzination).

Artefakte

Im Rahmen eines **Scans** sind Artefakte nicht als solche erkennbar. Mit einer eingehenden Untersuchung eines Objekts, der **Artefaktanalyse**, kann es aber auf Verzauberungen untersucht werden.

Personen

Mindestwurf

MW Effekte

- 1 Bereich scannen, Zauber entdecken, Basisangaben von Zaubern ermitteln, Nach bestimmter Objektkategorie scannen ♣
- 2 Details von Zaubern ermitteln, Basisangaben von Artefakten ermitteln, Details von Objekten ermitteln ♣
- 3 Persönliche Signatur in einem Zauber erkennen/vergleichen, Details von Artefakten ermitteln
- 4 Persönliche Signatur in einem Artefakt erkennen/vergleichen

Krafteinsatz

Der Krafteinsatz bestimmt die Reichweite und die Wirkungsdauer.

Radius (Scan)

Der Basisradius beträgt 1 m. Jeder für den Radius verwendete KP erhöht den Radius um 1 m.

Reichweite

Die Basisreichweite liegt für Scannen (Distanz zum Zentrum des Bereichs) und Artefaktanalyse bei 0 m, für Zauberanalyse bei 8 m. Jeder für Reichweite verwendete Kraftpunkt erhöht die Reichweite auf den jeweils nächsten Abschnitt der folgenden Skala:

4 8 15 30 75 150 300 600 1200 2500 5000 ...

Wirkungsdauer (Scan)

1 KP pro 5 Minuten

Zauberdauer

Kombinationen

- Passende (Magie-)Fertigkeit: Nach bestimmter Objektkategorie scannen, z.B. „Lebewesen entdecken“, „Gold finden“; Details von Objekten ermitteln

Telekinese

Mit Hilfe der Telekinese können Gegenstände und Personen beliebig bewegt werden. Ob eine Bewegung dabei entgegen der Gravitation abläuft ist unerheblich.

Mindestwurf

Der Mindestwurf richtet sich nach der Komplexität der Bewegung. Er entspricht der Anzahl der unten aufgeführten Basiseffekte, die während der Wirkungsdauer genutzt werden sollen. Soll der gleiche Basiseffekt mehrmals genutzt werden, erhöht sich der Mindestwurf nicht.

- Objekt in einfache Bewegung versetzen (fixe, beliebige Geschwindigkeit, gerade Richtung)
- Bewegtes Objekt lenken (bestehende Geschwindigkeit bzw. deren Verlust bleibt unbeeinflusst)

- Geschwindigkeit eines bewegten Objekts erhöhen oder verringern
- Objekt unbewegt schweben lassen

Zusätzlich gilt ein Aufschlag von +1 für jedes zusätzliche Ziel. Dabei kann eine Ansammlung von z.B. Sand, Schrot oder Wasser als einzelnes Ziel angesehen werden.

Soll einer Person ein Gegenstand entrissen werden, den diese festhält, entspricht der Mindestwurf der Körperkraft der Person + 1.

Krafteinsatz

Der Krafteinsatz richtet sich nach dem Gesamtgewicht der Ziele, der Geschwindigkeit, der Wirkungs-
dauer und der Reichweite. Dabei bezeichnet „Reichweite“ den Radius eines Bereichs um den Zau-
bernden, innerhalb dessen er die Ziele beliebig bewegen kann.

Der erste Kraftpunkt entspricht einer Geschwindigkeit von 1 m/s, 8 kg Gesamtgewicht, 8 m Reichwei-
te und 15 sec Wirkungsdauer. Jeder weitere KP erhöht einen dieser Werte auf den nächsten Abschnitt
der folgenden Skala:

1 2 4 8 15 30 75 150 300 600 1200 2500 5000 ...

Dabei sind alle Angaben Maximalwerte - soll z.B. die Geschwindigkeit 70 m/s betragen, entspricht
dies 6 Zusatz-KP plus 1 für den Basis-Krafteinsatz.

Soll ein bereits in Bewegung befindliches Objekt beschleunigt oder abgebremst werden, wird die
Ausgangsgeschwindigkeit auf der entsprechenden Stufe der o.g. Skala einsortiert. Ein KP steht dann
für eine Geschwindigkeitsänderung um eine Stufe; innerhalb einer Stufe kostet eine Geschwindig-
keitsänderung keine Kraft.

Zur Orientierung: historische Pfeile erreichten je nach Gewicht und Art
des Bogens um 40 m/s, eine zeitgenössische 9mm-Pistole verschießt
Projektile mit 400 m/s.

Zauberdauer

Sofort

Rettungswurf

Soll einem Lebewesen ein Körperteil abgerissen werden, führt es einen Rettungswurf mit Konstitution
+ 5 Würfeln durch.

Kombinationen

- Spüren: Schlösser knacken

Telepathie

Mit dieser Fertigkeit ist es möglich, mit anderen Personen mental zu kommunizieren. Nicht zur Kom-
munikation gehörende Effekte im Bereich der Telepathie dienen der Informationsgewinnung und

werden, je nachdem, ob der Zaubernde dabei nur passiv Eindrücke empfängt oder selbst aktiv wird, als *Beobachtung* oder *Suche* bezeichnet. Bei beiden Effektkategorien bemerkt das Ziel die mentale Gegenwart des Zaubernden nicht.

Telepathie funktioniert mit allen Wesen und unabhängig davon, ob diese selbst zaubern können. Die möglichen Inhalte der Kommunikation werden dabei natürlich von den geistigen und sensorischen Fähigkeiten des Ziels beschränkt.

Telepathie erfordert Konzentration während der gesamten Wirkungsdauer.

Kommunikation

Telepathie ermöglicht sowohl das einfache Senden von Botschaften an eine oder mehrere Personen als auch ein Gespräch zwischen allen Beteiligten. Diese Kommunikation ist für das Ziel immer als solche erkennbar und wird nicht mit eigenen Gedanken verwechselt. Schläft das Ziel, erscheint die Stimme bzw. das Abbild des Zaubernden im Traum, dieser kann den Traum jedoch nicht manipulieren. Das Ziel kann sich gegen die Kommunikation wehren, benötigt dazu jedoch keinen Rettungswurf.

Im Gegensatz zu den anderen Effektkategorien der Telepathie ist Kommunikation nicht auf Sichtkontakt angewiesen: sofern der Zaubernde das Ziel kennt und zuvor bereits mit ihm gesprochen hat, kann er es anhand seiner geistige Signatur wiederfinden. Dann ist es auch möglich, Richtung und Entfernung zum Aufenthaltsort des Ziels (sofern es lebt) zu ermitteln, wobei die Angaben umso genauer werden, je näher man dem Ziel kommt.

Beobachtung

Zu Effekten, welche unter reines „Beobachten“ fallen, zählen: Gedankenlesen, Empfangen von Sinneswahrnehmungen des Ziels, Erkennen von Lügen sowie das Mitansehen von Träumen. Die Reichweite ist dieselbe wie bei *Kommunikationseffekten*.

Suche

Als *Suche* werden alle Effekte bezeichnet, bei denen der Zaubernde aktiv den Geist des Ziels nach den gewünschten Informationen durchsucht, insbesondere Erinnerungen.

Mindestwurf

Der Mindestwurf ist umso höher, je tiefer der Zaubernde in den Geist des Ziels eindringen muss und je fremdartiger dieser ist.

MW Effekte

- 1 Botschaft senden, Aufenthaltsort ermitteln, Wahrnehmungen eines Sinnes senden/empfangen (Sehen, Schmecken, Tasten, Hören, Riechen, Schmerzen ...), Emotionen erkennen
- 2 Dialog, Traum beobachten, Lügen erkennen, Gedanken lesen
- 3 Erinnerungen durchsuchen

- Je nach Fremdartigkeit des Geists des Ziels Aufschlag von 0 (für einen Menschen: Elfen, Orks, Echsenmenschen ...), 1 (Säugetiere), 2 (andere Tiere) oder 3 (Pflanzen, Elementare, Dämonen)
- Ist die Reichweite nicht „Sicht“, wird die Probe durch den Spielleiter verdeckt gewürfelt. Das Ergebnis „Ziel nicht gefunden“ kann daher bedeuten, dass das Ziel sich nicht in dem durchsuchten Bereich aufhält, es nicht mehr lebt oder dass einfach die Zauberprobe gescheitert ist.

Krafteinsatz

Der Krafteinsatz bestimmt die Wirkungsdauer des Zaubers bzw. den Zeitraum von Erinnerungen, der durchsucht werden kann, sowie die Reichweite.

KP Effekte

- 1 *Kommunikation/Beobachtung* (1 Minute), Erinnerungen des letzten Tages durchsuchen, Aufenthaltsort ermitteln (100 km Radius)
- 3 Erinnerungen des letzten Monats durchsuchen
- 5 Erinnerungen der letzten zwei Jahre durchsuchen

Kommunikation

Reichweite ist „Sicht“ oder +1 KP pro 100 km Entfernung. +1 KP für jede weitere Person.

Beobachtung

Reichweite ist „Sicht“ oder +1 KP pro 100 km Entfernung.

Suche

Die Reichweite beträgt 5 Meter, +1 KP pro weitere 5 Meter.

Zauberdauer

Rettungswurf

Dem Ziel steht ein Rettungswurf auf Willenskraft zu, sofern es sich nicht um einen Kommunikationszauber handelt. Der Rettungswurf entfällt außerdem, wenn sich das Ziel des kommenden Zaubers bewusst ist und verzaubert werden möchte.

- Beobachtung: WK
- Suche: WK + 3

Teleportation

Die Fertigkeit Teleportation umfasst alle Effekte, die eine Bewegung in Nullzeit ermöglichen. Dazu zählt sowohl der klassische Teleport als auch das Erschaffen von Toren zu anderen Orten.

Teleport

Der Teleport versetzt ein Stück der Realität (meist eine Person) an eine andere Stelle. Es können mehrere Ziele benannt werden, welche gemeinsam teleportiert werden. Für den Zauber ausschlaggebend ist nicht deren Anzahl, sondern das Gesamtgewicht.

Tor

Durch Tore werden zwei Orte durch Krümmen oder Durchbohren des Raums so verbunden, als würden sie direkt aneinander grenzen, ähnlich eines Durchgangs zwischen zwei Räumen. Von der jeweiligen „Vorderseite“ an einem der Orte blickt man durch das Tor direkt zum anderen Ort. Die jeweilige Rückseite erscheint als massive, schwarze Fläche. Das Tor selbst hat keinen sichtbaren „Rahmen“ und ist von der Seite nicht zu sehen.

Tore sind im Allgemeinen kraftaufwändiger als ein Teleport, eignen sich allerdings besser zur Überbrückung großer Strecken und zum Transport einer größeren Anzahl von Personen.

Ziel / Bestimmungsort

Das regeltechnische *Ziel* eines Teleports sind die zu teleportierenden Gegenstände oder Personen, der Endpunkt des Teleports heißt *Bestimmungsort*. Bei Toren ist einer der beiden Endpunkte das *Ziel* und der andere der *Bestimmungsort*.

Das Ziel muss wie üblich in der Sicht des Zaubernden liegen oder durch Spüren lokalisiert worden sein; die Distanz des Zaubernden zu diesem Ziel ist jedoch unerheblich. Ebensovienig wirkt sich die aktuelle Geschwindigkeit des Ziels oder die eines beweglichen Bestimmungsorts (z.B. einer Kutsche) auf den Zauber aus.

Sphären

Teleportation kann sowohl für Bewegung innerhalb einer Welt, auch Sphäre genannt, als auch zum Wechseln zwischen verschiedenen Sphären genutzt werden.

Je nach Spielwelt kann der Spielleiter die Kosten für das Erreichen einzelner Sphären auch differenzieren, um deren „Distanz“ oder „Erreichbarkeit“ auszudrücken.

Mindestwurf

Der Mindestwurf ist umso niedriger, je vertrauter der Zaubernde mit dem Bestimmungsort und damit dessen magischer Signatur ist. Notfalls reicht jedoch auch eine genaue (weltliche) Beschreibung. Je unbekannter der Ort, um so ungenauer ist jedoch die Positionierung des Tors bzw. Teleports am Bestimmungsort.

MW	Bestimmungsort
1	Sicht
2	Vertrauter Ort („wie meine Westentasche“)
3	Bereits besuchter Ort
4	Noch nicht besuchter Ort

Des weiteren gelten folgende Aufschläge:

- +2 zum Öffnen eines Tors
- +1 wenn ein Tor nur in eine Richtung nutzbar sein soll (egal welche Richtung)
- +1 bis +3 für andere Sphären je nach Fremdartigkeit (+1 = der eigenen Welt sehr ähnliche Sphäre, +3 Dämonische Ebene)

Krafteinsatz

Teleport

Distanz: 1 KP pro 500 m oder 4 KP für eine andere Sphäre
Gesamtgewicht: 100 kg, +1 KP pro weitere 100 kg

Tor

Distanz: 1 KP pro 500 km oder 4 KP für eine andere Sphäre

Größe: 1 m², +1 KP pro weiterem m²

Wirkungsdauer: 30 Sekunden, +1 KP pro weitere 30 Sekunden

Zauberdauer

Teleport

1 Runde

Tor

1 Minute

Rettungswurf

Kombinationen

- Licht: Unsichtbares Tor
- Spüren: Erkennen von wo oder wohin jemand teleportiert (hat); Finden von Sphären

Tote, Unbelebte und Verarbeitete Materie

Diese drei Fertigkeiten beziehen sich jeweils auf eine Stoffgruppe:

Tote Materie

Organische, nicht mehr lebendige Stoffe. Regeltechnisch wird ein Körper nach dem Tod noch solange als Lebewesen behandelt, bis er kalt geworden ist.

Unbelebte Materie

Anorganische, natürliche Stoffe außer Wasser.

Verarbeitete Materie

Organische oder anorganische Stoffe, welche durch nicht-natürliche Prozesse hergestellt, be- oder verarbeitet wurden. Durch rein mechanische Prozesse ohne chemische oder magische Aspekte (z.B. Holzhacken) veränderte Objekte gelten jedoch nicht als *verarbeitet*, sondern weiterhin als *tot* bzw. *unbelebt*.

Die Fertigkeiten umfassen alle Veränderungen an Form und Stoffeigenschaften von Objekten der jeweiligen Stoffgruppe. Dazu zählen z.B. neben einfachen Verformungen jegliche Änderungen an Farbe, Oberflächenbeschaffenheit, Gewicht, Schmelz- und Siedepunkt. Des weiteren können Objekte erhitzt oder abgekühlt werden.

(...)

Schwierigkeit:

Extreme Veränderungen sind schwieriger als subtile.

Kraftaufwand:

Abhängig vom Gesamtgewicht der zu verändernden Materie

Typische Effekte:

Festigkeit verändern, Entzünden

Umwandlung

Diese Fertigkeit erlaubt dem Zaubernden, einen Stoff durch einen anderen zu ersetzen. So kann zum Beispiel der alte Traum der irdischen Alchemisten wahr gemacht werden, in dem Blei zu Gold umgewandelt wird. Auch könnten Kunstgegenstände zunächst in besonders leicht zu bearbeitenden Materialien gefertigt und dann in ein anderes Material umgewandelt werden.

Beliebt ist Umwandlung auch immer dann, wenn für einen Zauber ein bestimmtes Material benötigt wird, das gerade nicht zur Verfügung steht. So wird bei vielen Feuerzaubern das benötigte Material, bei Normaltemperatur brennende Flüssigkeit, durch Umwandlung der vorhandenen Erde oder Luft bereitgestellt.

(...)

Attribut:

Materie

Reichweite:

B

Schwierigkeit:

Je geringer die Verwandtschaft von Ausgangs- und Zielstoff, desto höher ist die Schwierigkeit. Eine grobe Richtschnur kann hier das moderne Periodensystem der Elemente bilden (z.B. Nähe von Blei und Gold), aber auch „unwissenschaftlichere“ Vorstellungen der Spielwelt („Alkohol und Wasser sind fast dasselbe“).

Kraftaufwand:

Abhängig vom Gesamtgewicht der umzuwandelnden Materie

Typische Effekte:

Flammenstrahl

Wasser

Diese Fertigkeit ermöglicht die Beeinflussung von Wasser in allen Aggregatzuständen, wie zum Beispiel Zusammenziehen der Luftfeuchtigkeit, verdampfen oder kondensieren lassen. Kann auch Schnee und Eis erzeugen.

Mindestwurf

Je komplexer der Prozess, desto schwieriger ist die Probe.

MW Effekte

- 1 Temperatur ändern
- 2 Oberfläche befeuchten/trocknen, Entsalzen, Nebel, Regen
- 3 Schnee/Hagel

Krafteinsatz

Ein Kraftpunkt entspricht:

- 10 m² Oberfläche befeuchten/trocknen
- 10 L Eis schmelzen / Wasser gefrieren
- 10 L Wasser zum Kochen bringen / Kochendes Wasser auf Zimmertemperatur bringen
- 20 L Wasser entsalzen
- Es auf 10 m² Boden regnen lassen
- Es auf 5 m² Boden schneien / hageln lassen

Zauberdauer

Kombinationen

Spüren: Wasser lokalisieren

Zeitmanipulation

(...)

Anhang B. Ausrüstung

Waffen

Typ	Schaden	IM	Reich- weite	Mindest- KK	Preis	Anm.
Dolche						
Dolch	1	+2	0	-	20	
Erntemesser	1	-1	0	-	1	a)
Messer	1	0	0	-	5	
Sichel	1	+1	0	-	5	a)
Fechtwaffen						
Dussack	2	+1	0	-	30	
Florett	2	+1	1	-	100	
Rapier	3	0	1	-	150	
Stoßdegen	2	0	1	-	50	
Hieb- waffen						
Axt	4	-2	1	-	120	
Doppelblättrige Axt	6	-4	2	6	200	
Dreschflegel	2	-2	1	-	40	a)
Knüppel	2	-1	0	-	10	
Kriegsflegel	4	-2	1	-	80	
Kriegshammer	3	-1	0	-	70	
Machete	2	-2	1	-	60	
Morgenstern	3	-2	1	-	65	
Schmiedehammer	2	-1	0	-	40	
Schwerter						
Bastardschwert	4	-3	1	-	180	
Kurzschwert	2	-1	1	-	80	
Säbel	3	-2	1	-	100	
Schwert	3	-2	1	-	100	
Zweihänder	6	-4	2	6	250	
Stangenwaffen						
Bartaxt	6	-6	3	6	350	

Typ	Schaden	IM	Reich- weite	Mindest- KK	Preis	Anm.
Glefe	5	-4	3	5	260	
Hellebarde	5	-5	3	6	200	
Kampfstab	2	-2	2	-	50	
Kriegssense	5	-4	3	5	280	
Partisane	4	-4	3	5	180	
Sense	3	-5	2	5	30	a)
Speer	4	-4	3	5	150	
Wanderstab	1	0	2	-	25	
Armbrüste						
Doppelarmbrust	2 x 3	-5	C	-	310	b)
Leichte Armbrust	3	-5	C	-	160	
Schwere Armbrust	5	-5	D	-	200	
Bögen						
Kompositbogen	3	-3	C	-	80	
Kriegsbogen	4	-3	D	-	100	
Kurzbogen	2	-2	B	-	45	
Langbogen	3	-2	E	-	60	
Wurfwaffen						
Wurfaxt	2	-1	A	-	35	
Wurfdolch	1	0	A	-	30	
Wurfmesser	0	0	A	-	15	

a. Improvisiert als Waffe eingesetztes Werkzeug.

b. Doppelarmbrust: Eigentlich zwei leichte Armbrüste in einem, mit getrennten Auslösern, kann beide Bolzen in einer Runde abfeuern

Rüstungen

Rüstungstyp	RS	IM
Stoff	0	0
Leder, einfach	1	2
Leder, verstärkt	2	3
Kette	3	5
Platte	4	6

Schilde und Paradewaffen

Schild	DB	IM
Rundschild, klein	2	2
Rundschild, groß	3	4

Paradewaffe	DB	IM
Parierdolch	1	1

Anhang C. Sonstiges

In diesem Abschnitt sind verschiedene Richtlinien aufgeführt, die als regeltechnische Anhaltspunkte für bestimmte Situationen dienen können.

Lügen

Für Zwecke von sozialen Fertigkeitstests und Telepathiezaubern kann man die unten stehenden Arten von Lügen unterscheiden. Die angegebene Stufe der Lüge fließt dabei in die Ermittlung der Schwierigkeit oder der nötigen Erfolgsanzahl ein.

Stufe	Bezeichnung	Ziele
1	Soziale Lüge	Wohl des Belogenen / Harmonie der Gruppe
2	Notlüge	Vermeidung von Nachteilen (selbst/Gruppe), strategisch
3	Gemeine Lüge	Eigener Vorteil, Nachteil anderer in Kauf nehmen
4	Intrige	Erhebliche Nachteile Anderer

Krankheiten

Die Auswirkungen von Krankheiten auf einen Charakter können in einer *Krankheitsleiste* analog zur körperlichen Schadensleiste repräsentiert werden. Eine Krankheit beginnt bei der Krankheitsstufe 1. Diese Stufe steigt im weiteren Fortschreiten der Krankheit und sinkt bei Genesung oder Heilung. Anders als bei körperlichem und geistigem Schaden gibt es bei Krankheiten jedoch keine Zeitvorgaben. So ist es zum Beispiel möglich, dass eine überwunden geglaubte, aber nicht völlig geheilte Krankheit wieder ausbricht.

Der durch Krankheiten verursachte Verletzungsmalus ist in der unten stehenden Tabelle angegeben. Die Regel, dass nur der jeweils höchste Verletzungsmalus eines Charakters angewendet wird, gilt auch, wenn mit der Krankheitsleiste gespielt wird.

◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
-0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	☠

Tiere

Die folgenden Werte können als Orientierung für die regeltechnische Handhabung von Tieren verwendet werden.

Tier	Konstitution	Körperliche Schadensstufen
Rabe	2	3
Wolf	4	7
Großkatze	6	9
Bär	7	12
Pferd	9	13

Sonstige Berufsfertigkeiten

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Architektur	KL	Architekturgeschichte, Bauleitung, Planung & Bau von Brücken/Festungen/Gärten/Sakralbauten/Straßen/Wasserstraßen/Wohngebäuden
Astronomie	KL	Astrologie, Astrometrie, Himmelsmechanik (z.B. Berechnung von Kalendern)
Belagerung	KL	Bedienung von Artilleriewaffen/Belagerungswaffen (Ballista, Katapult), Mauerbrechen, Erstürmen von Festungsanlagen, Unterminieren von Befestigungen
Bergbau	spez.	Anlage, Sicherung und Abbau von Tagebauen/Tiefbauen; Anlage und Bau von Tunneln, Auffinden und Bewerten von Lagerstätten
Chemie	FF	Alchemie, Chemische Analyse, Pyrotechnik, Herstellung von Arzneien
Feinmechanik	FF	Büchsenmacher, Herstellung von Munition und Sprengsätzen, Schlosserei, Uhrmacherei
Fischerei	spez.	Binnenfischerei, Perlenzucht, Seefischerei, Walfang
Geodäsie	KL	Erstellung und Interpretation von Landkarten, Landvermessung, Navigation
Gesteinskunde	KL	Kenntnis vom Aufbau des Gesteins, Kristallzucht, Kenntnis von Mineralen und ihrer Verwendung, Höhlenkunde
Geschichtskunde	KL	Wissen über wichtige historische Ereignisse und Entwicklungen
Glasmacherei	FF	Buntglaser, Glasbläser, Herstellung künstlicher Edelsteine, Bau optischer Instrumente
Heraldik	KL	Abstammung einflussreicher Personen, Wappenzeichen und ihre Verwendung, Kenntnis von Münzen und Zahlungsmitteln, Siegelkunde
Holzbearbeitung	FF	Dachdecker, Drechseln, Korbflechten, Schnitzen, Tischlerei, Zimmerei
Instrumentenbau		
Juwelierekunst		
Keramik		
Kosmetik		
Landwirtschaft		
Lederarbeiten	FF	Buchbinderei, Gerberei, Kürschnerei, Pergamentmacherei, Schuhmacherei
Mathematik		
Mechanik		
Metallurgie		

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Ökonomie		
Philosophie		
Rechtskunde		
Schifffahrt		
Schmiedekunst		
Steinbearbeitung		
Textilfabrikation		
Textilverarbeitung		
Theologie	KL	Kenntnisse in Glaubensrichtungen, Kulturen, Traditionen und kirchlichen Organisationen
Wasserfahrzeugbau		

Stichwortverzeichnis

A

Aktion, 21, 24
Aktionsphase, 21
Angriffswurf, 22, 24
Artefakte, 32, 35, 39, 40
Attribut, 6, 10, 11, 13, 28
Ausweichen, 7

C

Charisma, 6

E

Energie, 6, 10, 26
Erfahrungspunkte, 10, 12
Erfolg, 13-15
Erscheinungsbild, 6, 10

F

Fertigkeit, 6, 7, 10-15, 28
Fingerfertigkeit, 6, 24

G

Gewandtheit, 6

H

Handlung, 21, 24
Heilung, 17, 18, 36
 magisch, 17, 36
 natürlich, 17, 18

I

Initiative, 11, 20
Initiativebasiswert, 11, 20
Initiativmodifikator, 20, 23, 24, 48
Intuition, 6, 11

K

Kampfrolle, 21
Klugheit, 6
Konstitution, 6, 17, 23
Körperkraft, 6
Kraft, 26

Kraftpunkte, 27
Krankheit, 51
Krankheitsleiste, 51

M

Magiefertigkeit, 9, 26, 28, 32
Materie, 6, 10, 26
Mindestwurf, 13-15, 26

P

Paradebonus, 23
Paradewaffen, 23, 50
Primärfertigkeit, 26, 28
Probe, 6, 7, 13-15, 21, 28, 30
 vergleichend, 15

R

Reaktion, 21, 24, 28
Regeneration, 17-19
Reichweite, 25
 Fernkampf, 25
Rettungswurf, 27-29
Rüstungen, 23, 38, 49
Rüstungsschutz, 23

S

Schaden, 11, 17, 18
 geistig, 17, 18
 körperlich, 11, 17
Schadenskategorie, 18
Schadensleiste, 17, 18
 geistig, 18
 körperlich, 17
Schilde, 23, 50
Sonderfertigkeit, 10-12, 27
Spezialisierung, 6, 10, 11, 13
Sphäre, 6, 10, 26

T

Tiere, 51

V

Verletzungsmalus, 11, 17, 18, 20, 51

Verteidigungswurf, 22, 23

W

Widerstandswurf, 17, 18, 22, 23, 29
 geistig, 29
Willenskraft, 6, 11, 17, 18, 23, 29
Würfelanzahl, 10, 11, 13, 15, 21, 24, 28
Würfelbonus, 13
Würfelmalus, 13, 17

Z

Zauberdauer, 27
Zauberprobe, 27-30