



Regelwerk



Aera der Zauberey: Regelwerk

Jens Bannmann

Stand: 09.09.2011, r78

Copyright © 1999, 2011 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). Mehr Informationen dazu unter

<http://wizardry-rpg.org/lizenz.html>

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
Flexibles Magiesystem	4
Spielbarkeit	4
2. Charaktere und ihre Werte	6
Eigenschaften	6
Charaktererschaffung	12
Steigerung von Eigenschaften	12
3. Proben	14
Würfelanzahl	14
Schwierigkeit und Erfolge	14
Vergleichswürfe	14
Fehlende Fertigkeit	15
Unterstützende Fertigkeiten	15
4. Gesundheit	16
Körperlicher Schaden	16
Geistiger Schaden	16
Regeneration	16
Krankheiten	18
5. Kampf	19
Kampfrunde & Initiative	19
Ankündigungsphase	20
Angriffswurf	21
Verteidigungswurf	21
Schaden und Widerstandswurf	21
Rüstungen und Paradewaffen	22
Fernkampf	22
Beidhändiger Kampf	23
6. Magie	25
Überblick	25
Fertigkeitswürfel einteilen	25
Kraft sammeln	25
Magieschaden	26
Zauberprobe	27
Triviale Zauber	27
Wirkungsdauer	27
Mehrere Fertigkeiten	28
Zauberentwicklung	28
A. Ausrüstung	30
Waffen	30
Rüstungen, Schilde & Paradewaffen	32
B. Magiefertigkeiten	33
Einleitung zur Magietheorie	33
Erster Grad	34
.....	36
C. Sonstiges	37
Lügen	37
Stichwortverzeichnis	38

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 der Spielwelt 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 Flexibilität des Magiesystems von Aera der Zauberey geht so weit, dass die Charaktere spontan magische Effekte hervorrufen können, ohne zuvor einen entsprechenden Zauberspruch gelernt oder geübt haben zu müssen: Jeder Spieler, dessen Charakter grundsätzlich in einem bestimmten Bereich der Magie bewandert ist, kann aus heiterem Himmel eine Idee für einen bestimmten magischen Effekt haben, und in diesem Moment muss der Spielleiter eine Würfelregelung (er)finden, 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.)

Dies erfordert vom Spielleiter einen hohen Grad an Improvisationstalent. Zum einen macht das oben erwähnte spontane Erfinden von Würfelregelungen für magische Effekte das Spielleiten aufwändiger als in anderen Rollenspielen. Zum anderen sorgt das Magiesystem auch dafür, dass die Spieler noch unberechenbarer als üblich sind: der Spielleiter kann beim Planen des Abenteuers unmöglich an alle Zauber denken, welche die Spielercharaktere wirken könnten, und so kann ein Abenteuer aufgrund eines einzigen überraschenden Zaubers einen ganz anderen Verlauf nehmen.

Aber auch den Spielern verlangt diese Flexibilität etwas ab: anders als in anderen Rollenspielen haben sie keine Liste aller Zaubersprüche, die ihr Charakter wirken kann und die sie mechanisch auf die Verwendbarkeit in der aktuellen Situation hin überprüfen können. Sie benötigen daher einen gewissen Einfallsreichtum, um immer wieder kreative Wege zu finden, wie sie die magischen Fähigkeiten ihrer Charaktere einsetzen können.

Kurzum: Aera der Zauberey ist nicht unbedingt das Spielsystem der Wahl für eine Gruppe, die bisher kaum Rollenspielerfahrung hat oder die bisher hauptsächlich vorgefertigte Kaufabenteuer gespielt hat. Es wird insbesondere Rollenspielern ans Herz gelegt, die ein Faible für Magie haben und die klassischen Spielsysteme als zu einschränkend empfinden.

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.

Die einzelnen Proben wirken aufgrund der Anzahl der gerollten Würfel, die durchaus über zehn liegen kann, zunächst aufwändig. Lassen Sie sich beim Lesen davon jedoch nicht abschrecken! Das Spielen von Aera der Zauberey wird weder zur Würfel- noch zur Rechenmeisterschaft, denn die gewürfelten Werte werden direkt mit einem bestimmten Wert verglichen und gezählt — sie werden weder addiert

noch miteinander verrechnet. Man könnte sogar sagen, dass die hohe Anzahl der Würfel vielmehr die Dramatik der Situation ausdrückt, in der eine Probe verlangt wird.

Kapitel 2. Charaktere und ihre Werte

Eigenschaften

Charaktere werden durch zwei Typen von Eigenschaften beschrieben: Attribute und Fertigkeiten. Die Werte dieser Eigenschaften liegen im Bereich von 1 bis 8. Für jeden Punkt steht dem Charakter ein Würfel zur Verfügung, den er bei Proben auf die jeweilige Eigenschaft verwendet (siehe *Proben*, Seite 14). Neben Attributen und Fertigkeiten gibt es noch sogenannte abgeleitete Eigenschaften, deren Werte von den anderen Eigenschaften abhängen.

Attribute

Die grundlegenden Eigenschaften eines Charakters schlagen sich in zwölf *Attributen* nieder, von denen drei Magiebegabten vorbehalten sind. Der allgemeine Durchschnitt in der Bevölkerung für die anderen Attribute liegt zwischen 3 und 4.

Attribut	Abk.	Bedeutung
Körperkraft	KK	Physische Kraft, Ausdauer
	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, Improvisation, Aufmerksamkeit, Initiative im Kampf
Materie	MA	Fähigkeit zur magischen Beeinflussung von Materie (siehe Magiefertigkeiten)
Geist	GE	Fähigkeit zur magischen Beeinflussung des Geistes (siehe Magiefertigkeiten)
Energie	EN	Fähigkeit zur magischen Beeinflussung von Energie (siehe Magiefertigkeiten)

Fertigkeiten

Fertigkeiten repräsentieren die individuellen Kenntnisse und Fähigkeiten eines Charakters auf dem jeweiligen Gebiet. Jede Fertigkeit ist dabei einem Attribut zugeordnet, das bei Proben mit einbezogen wird (siehe *Proben*, Seite 14).

Die Fertigkeiten sind in der unten stehenden Liste in die Bereiche „Talente“, „Wissen“ und „Kampf“ aufgeteilt. Diese Aufteilung dient jedoch nur der Orientierung, sie hat keinerlei regeltechnische Wirkung.

Talente

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Falschspiel	FF	
Führungsqualitäten	CH	Truppen aufstellen, organisieren, kommandieren, motivieren und Ähnliches
Heimlichkeit	GW	Schleichen, sich verstecken, unauffällig Personen verfolgen
Klettern	KK	
Körperbeherrschung	GW	Balancieren, Springen
Meditation	WK	
Musizieren	FF	Separate Fertigkeiten je Musikinstrument
Reiten	GW	
Schauspielerei	CH	Überzeugend wirken, Lügen, Geschichten erzählen
Schlösser knacken	FF	
Schwimmen	GW	Alles, was über bloßes "über Wasser halten" hinausgeht: Tauchen, Ausweichen; auch Maß für Schnelligkeit
Singen	CH	
Sinnesschärfe	IN	= Aufmerksamkeit
Tanzen	GW	
Taschendiebstahl	FF	

Wissen

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Alchemie	KL	Brauen und Identifizieren von komplexen Elixieren, Giften, evtl. auch magische Tinkturen
Etikette	KL	"Gute Manieren", Verhalten am Hofe, Anreden & Titel, höfische Tänze
Geographie	KL	
Geschichte	KL	
Kochen	IN	
Lehren	KL	für Wissensvermittlung auf magischem, religiösem und weltlichem Gebiet

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Lesen & Schreiben	KL	
Magiekunde	KL	Allgemeinbildung auf magischem Gebiet (Gesten, Gruppierungen...)
Mathematik	KL	Alles was über einfaches Rechnen hinausgeht, z.B. Geometrie
Mechanik	KL	Kenntnis von Hebelwirkungen (z.B. Flaschenzug), Verständnis für Fallen, Riegel etc.
Medizin	KL	bei 1 oder 2 = Erste Hilfe, später echter Medicus
Menschenkenntnis	IN	
Pflanzenkunde	KL	Wissen über Verbreitung und Wirkung von Pflanzen (besonders Heilpflanzen) sowie einfache Verarbeitung zu bspw. Tee, Pasten
Religionskunde	KL	
Sprachen	KL	Pro Punkt beherrscht man eine zusätzliche Sprache
Spurensuche	KL	
Strategie	KL	Schlachtpläne entwerfen, Truppenbewegungen koordinieren
Taktik	KL	richtiges militärisches Vorgehen in einzelnen Situationen
Tierkunde	KL	Erkennen verschiedener Tierarten, Wissen um deren Verhalten und Verbreitung
Wildnisleben	KL	Orientierung, Lagerplatz wählen, Jagen, Wasser oder essbare Pflanzen finden

Kampf

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Reflexe	IN	Schnelles Reagieren. Fließt in den Initiativebasiswert ein
Ausweichen	GW	
Beidhändigkeit	-	Erlaubt Benutzung der anderen Hand mit geringeren Abzügen sowie Kampf mit zwei Waffen. Siehe <i>Beidhändiger Kampf</i> , Seite 23.

Waffenlos

Boxen	GW
Raufen	GW
<verschiedene Kampftechniken>	GW

Nahkampf

Äxte	GW
Dolche	FF

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Infanteriewaffen	GW	
Scharfe Hieb Waffen	GW	
Schwerter	GW	
Stabwaffen	GW	
Stichwaffen	GW	
Stumpfe Hieb Waffen	GW	
Peitschen	FF	
Zweihänder	GW	
<i>Fernkampf</i>		
Armbrust	FF	
Bogen	FF	
Wurfaxt	FF	
Wurfmesser	FF	Auch für Wurfdolche

Magie

Die magischen Fähigkeiten eines Charakters sind in drei Bereiche unterteilt: Energie, Geist und Materie. Jede Magiefertigkeit ist einem dieser drei Attribute zugeordnet.

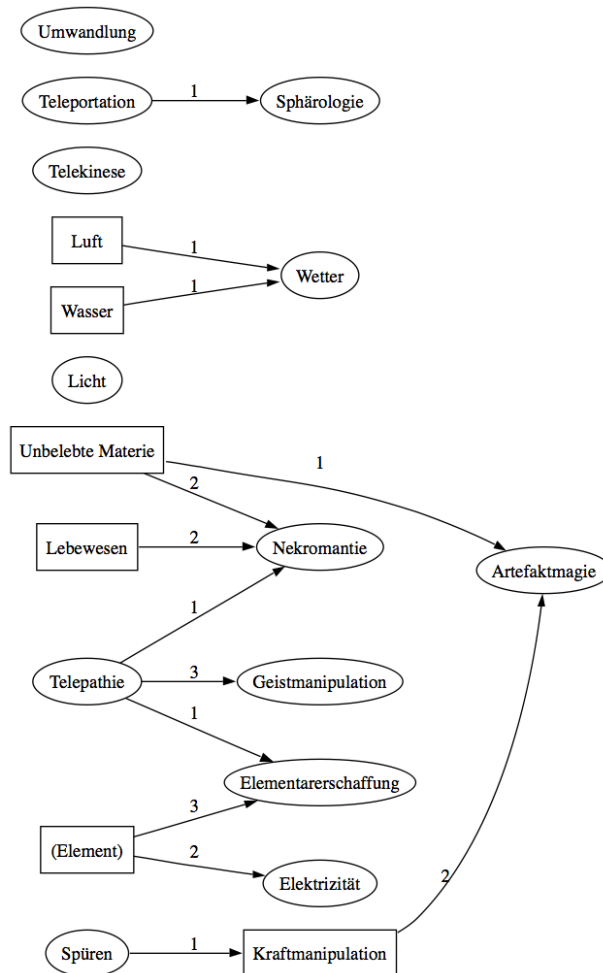
Im Unterschied zu den anderen Fertigkeiten bauen die Magiefertigkeiten aufeinander auf, d.h. für manche Fertigkeiten benötigt man zuerst Kenntnisse in einer oder mehreren anderen. Die folgende Übersicht teilt die Magiefertigkeiten dazu in verschiedene *Grade* ein: Eine Fertigkeit, für die man z.B. Kenntnisse in insgesamt zwei anderen Fertigkeiten benötigt, nennen wir eine Fertigkeit des dritten Grades.

Details zur Abgrenzung der einzelnen Fertigkeiten voneinander sowie Richtlinien zu ihrer Handhabung im Spiel finden sich ab Seite 33.

Fertigkeit	Attribut	Reichweite	Voraussetzungen
<i>Erster Grad</i>			
Lebewesen*	MA	speziell	
Licht	EN	C	
Luft*	MA	B	
Spüren	EN	speziell	
Telekinese	EN	C	
Telepathie	GE	speziell	
Teleportation	MA	speziell	
Umwandlung	MA	B	
Unbelebte Materie*	MA	B	
Wasser*	MA	B	

<i>Fertigkeit</i>	<i>Attribut</i>	<i>Reichweite</i>	<i>Voraussetzungen</i>
<i>Zweiter Grad</i>			
Elektrizität	MA	A	2 Punkte im jeweiligen Element* (außer Kraftmanipulation)
Geistmanipulation	GE	A / B	3 Punkte in Telepathie
Kraftmanipulation*	EN	C	1 Punkt in Spüren
Sphärologie	MA	speziell	1 Punkt in Teleportation
<i>Dritter Grad</i>			
Elementarerschaffung	MA & GE	A	3 Punkte im jeweiligen Element*, 1 Punkt in Telepathie
Wetter	MA	H	jeweils 1 Punkt in Luft und Wasser
<i>Vierter Grad</i>			
Artefaktmagie	MA & EN	A	1 Punkt in Unbelebte Materie, 2 Punkte in Kraftmanipulation
Nekromantie	MA & GE	A	jeweils 2 Punkte in Belebte und Unbelebte Materie, 1 Punkt in Telepathie

* Die Voraussetzungen der Fertigkeiten Elektrizität und Elementarerschaffung beziehen sich auf ein *Element*. Als Elemente gelten die Fertigkeiten Lebewesen, Luft, Unbelebte Materie, Wasser und Kraftmanipulation. Ein Charakter muss mindestens eins dieser Elemente beherrschen, bevor er Elektrizität oder Elementarerschaffung erlernen kann. Er kann diese Fertigkeit dann jedoch mit jedem Element anwenden, welches die Voraussetzungen erfüllt.



Abgeleitete Eigenschaften

Die abgeleiteten Eigenschaften errechnen sich aus Attributen und Fertigkeiten. Sie sind jedoch nicht mit Würfelanzahlen gleichzusetzen und für diese Eigenschaften werden keine Proben durchgeführt.

Initiativebasiswert

Für den Initiativewurf im Kampf (siehe *Kampf*, Seite 19) besitzt jeder Charakter einen Initiativebasiswert. Dieser errechnet sich aus dem Attribut Intuition und der Fertigkeit Reflexe wie folgt: $(Intuition + Reflexe) * 2$.

Verletzungsmalus

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

Willenskraft	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
1-3		-1	-2	-3	-4	-5	-6	
4-5			-1	-2	-3	-4	-5	
6-7				-1	-2	-3	-4	
8					-1	-2	-3	

Hat z.B. ein Charakter mit Willenskraft 5 bereits 4 körperliche Schadenspunkte erhalten, gilt für ihn ein Malus von 2 Würfeln. Details zu diesen Mali und zur Handhabung von Schaden finden Sie in *Gesundheit*, Seite 16.

Charaktererschaffung

Für die Charaktererschaffung stehen dem Spieler 630 *Erfahrungspunkte* (EP) zur Verfügung, welche die Vorgeschichte und Ausbildung des Charakters symbolisieren. Der Spieler kann mit diesen Erfahrungspunkten nun beliebig viele Punkte in Attributen und Fertigkeiten kaufen. Der höchste für einen neuen Charakter zulässige Wert liegt bei 6 und jeder Charakter muss alle Attribute außer *Materie*, *Geist* und *Energie* besitzen.

Sollten die Erfahrungspunkte nicht vollständig aufgebraucht werden, verfallen sie nicht, sondern können später im Spiel zum Steigern verwendet werden.

Die Kosten sind der folgenden Tabelle zu entnehmen. Bei späteren Steigerungen der Eigenschaften verändern sich die Kosten nicht — siehe den folgenden Abschnitt.

	Attribut	Fertigkeit
1	10	4
2	15	6
3	25	10
4	40	16
5	60	24
6	85	34
7	115	46
8	150	60

Der Spielleiter kann für seine Spielrunde die EP-Basis frei wählen; der Wert von 600 wird für wenig erfahrene Charaktere empfohlen.

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 Werte seines Charakters zu steigern. Die EP-Kosten dafür sind um so höher, je höher der Wert bereits ist: z.B. kostet es 6 EP, um eine Fertigkeit von 3 auf 4 zu steigern.

Erster Punkt	Attribut	Fertigkeit
	10	4
Wert um 1 steigern	Bisheriger Wert * 5	Bisheriger Wert * 2

Bei Steigerungen ist zu beachten, dass sie auch innerhalb des Spiels erklärbar sein müssen. 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 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. Bei allen Steigerungen hat daher, wie immer, der Spielleiter das letzte Wort.

Abgeleitete Eigenschaften (siehe Seite 11) können nur indirekt über die jeweiligen Attribute und Fertigkeiten gesteigert werden.

Es wird empfohlen, beim Attribut *Erscheinungsbild* keine normalen Steigerungen (oder nur in sehr begrenztem Maß) zuzulassen — schließlich wäre es nur schwer erklärbar, wie man sein Aussehen von 3 auf 8 steigern kann. In diesem Fall sind natürlich bei der Erschaffung (siehe voriger Abschnitt), sofern es sinnvoll und für das Charakterkonzept wichtig ist, für dieses Attribut höhere Werte als 6 zulässig.

Kapitel 3. Proben

Immer, wenn es fraglich ist, ob eine Aktion gelingt, kann der Spielleiter eine *Probe* verlangen. Meist wird dies eine *Fertigkeitsprobe* sein, es sind jedoch auch *Attributproben* möglich.

Würfelanzahl

Eine Probe wird durch das Rollen mehrerer zwanzigseitiger Würfel (kurz: *W20*) durchgeführt. Zunächst wird die Anzahl der Würfel ermittelt. Sie entspricht der Anzahl der Punkte im jeweiligen Attribut oder, bei Fertigkeitproben, der Summe aus Fertigkeitspunkten und Punkten im zugeordneten Attribut.

Wie immer hat der Spielleiter das letzte Wort — es kann gerade bei Fertigkeiten mit mehreren „Einsatzgebieten“ erforderlich sein, auf ein anderes Attribut würfeln zu lassen. Wenn zum Beispiel ein Charakter ein Pferd beruhigen möchte, kann der Spielleiter die Reiten-Probe mit Charisma statt mit Gewandtheit durchführen lassen.

Schwierigkeit und Erfolge

Der Spielleiter gibt nun unter Berücksichtigung der Situation eine *Schwierigkeit* für die Aktion vor (Standard: 11). Anschließend rollt der Spieler seine Würfel und versucht die angesagte Schwierigkeit mit möglichst vielen Würfeln zu erreichen oder zu übertreffen. Jeden dieser Würfel zählt der Spieler als einen *Erfolg*. Ist mindestens ein Erfolg vorhanden, ist die Probe *gelingen*. Hat ein Spieler keine Erfolge, 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 Schleichen-Probe. Und weil ja ausnahmslos alle Holzdielen die Angewohnheit haben, in den unpassendsten Momenten zu knarren und zu quietschen, sagt der Spielleiter eine Schwierigkeit von 16 an.

Elris hat Gewandtheit 5 und Schleichen 4, macht 9. Er rollt seine 9 Würfel, sie zeigen: 15, 8, 17, 4, 20, 2, 5, 6, 12, ergibt insgesamt zwei Erfolge — Elris schafft es also, kaum verräterische Geräusche zu verursachen. Hätte er keine Erfolge gehabt, wäre er direkt und lautstark auf eine knarrende Diele getreten.

Es kann vorkommen, dass eine Schwierigkeit über 20 liegt. In solchen Fällen entscheidet der Spielleiter, ob die Aktion schlicht unmöglich ist oder er eine Probe zulässt — dann werden alle gerollten 20er als Erfolg gewertet.

Vergleichswürfe

Um zwei gelungene Proben zu vergleichen, wird einfach die Anzahl der Erfolge herangezogen. Derjenige mit mehr Erfolgen hat „gewonnen“. Sollte die Anzahl der Erfolge gleich sein, gilt der Vergleich

als unentschieden. Falls diese Regel auf eine Situation nicht anwendbar ist, entscheidet ein einfacher W20-Wurf, welcher der beiden Charaktere gewinnt.

Ein solcher *Vergleichswurf* findet auch in unserem Beispiel statt:

Der Hausherr, der gerade von einem Ball nach Hause kommt und eigentlich schlafen gehen wollte, hat Glück gehabt und mit seinen 6 Sinnesschärfe-Würfeln gegen eine Schwierigkeit von 14 drei Erfolge erzielt. Elris hatte nur zwei Erfolge — der Hausherr gewinnt also den Vergleichswurf. Das Ergebnis: Er wird misstrauisch und durchsucht das Haus...

Die Schwierigkeit für einen Vergleichswurf (in diesem Fall die Sinnesschärfe-Probe) sollte natürlich *nicht* vom Ergebnis der ursprünglichen Probe abhängig gemacht werden, was ja durch den Vergleich der Erfolgsanzahlen sowieso geschieht. In unserem Beispiel hat der Spielleiter also die Schwierigkeit 16 bereits vorher festgelegt, und nicht erst als Reaktion auf Elris' zwei Erfolge.

Fehlende Fertigkeit

Besitzt ein Charakter die für eine bestimmte Aktion zuständige Fertigkeit nicht, darf er streng genommen keine Probe durchführen. Der Spielleiter kann jedoch gestatten, eine Probe auf eine andere, verwandte Fertigkeit oder das reine Attribut durchzuführen, sofern es für die Situation passt (evtl. auch mit erhöhter Schwierigkeit).

Unterstützende Fertigkeiten

Häufig haben Charaktere mehrere Fertigkeiten, die in einer bestimmten Situation hilfreich sind. Obwohl eine Probe 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 des Werts der unterstützenden Fertigkeit (aufgerundet).

Beispiele:

- *Medizin-Probe unterstützt durch Magiefertigkeit Lebewesen*
- *Telekinese-Probe zum Öffnen eines Schlosses unterstützt durch Fertigkeit Schlösser knacken*
- *Schauspielerei-Probe zum Überreden unterstützt durch Menschenkenntnis*

Kapitel 4. Gesundheit

Körperlicher Schaden

Der Gesundheitszustand eines Charakters wird durch die acht Stufen seiner *körperlichen Schadensleiste* repräsentiert. Für jeden Punkt *körperlichen Schadens*, den er erhält, wird eine dieser Stufen angekreuzt.

Je mehr Schaden ein Charakter erhalten hat, desto schwächer wird er. Abhängig von seiner Willenskraft gelten für einen Charakter verschiedene Würfelmalus (siehe *Verletzungsmalus*, Seite 11), für einen Charakter mit Willenskraft 3 betragen diese beispielsweise:

◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
	-1	-2	-3	-4	-5	-6	

Der bei der zuletzt angekreuzten Stufe angegebene Verletzungsmalus wird auf alle Proben außer Widerstandswürfen (siehe Seite 2) und Kraftsammelproben (siehe Seite 25) angewendet sowie auf die Initiative (siehe Seite 19) angerechnet.

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.

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* verursachen. Dieser Schaden wird durch die zwölf Stufen der *geistigen Schadensleiste* dargestellt. 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.

Ebenso wie körperlicher Schaden schlägt sich auch geistiger Schaden in einem Würfelmalus nieder. Hat ein Charakter sowohl körperlichen als auch geistigen Schaden erhalten, gilt der jeweils höhere Verletzungsmalus.

Die Summe des erhaltenen 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.

Leichter Schaden				Mittlerer Schaden				Schwerer Schaden			
◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-5	-6	

Regeneration

Im Zuge der 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 (Blutergüsse? Leichte/tiefe Schnittwunden? 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 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 verbleibende 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 an einem Tag erreicht hat, kann eine Schadensstufe zunächst nicht regeneriert werden. Dies geschieht erst dann, wenn der Charakter das nächste Mal ausreichend lange schläft.

Schadenskategorie	Schadensstufen	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.

Für beide Schadensarten gilt: der erlittene Schaden ist nicht selbständig vom Spieler durchzustreichen — stattdessen sollte hier kurz Rücksprache mit dem Spielleiter gehalten werden. Insbesondere bei geistigem Schaden ist dies unerlässlich, denn schließlich hat nur der Spielleiter einen genauen Überblick, wie viel gespielte Zeit bereits vergangen ist. Außerdem steht es ihm natürlich frei, die Regenerationszeit wegen besonders günstiger oder ungünstiger Umstände anzupassen.

Krankheiten

Die Auswirkungen von Krankheiten auf einen Charakter werden in einer *Krankheitsleiste* analog zur körperlichen Schadensleiste repräsentiert. Eine Krankheit beginnt bei der Krankheitsstufe 1. Diese Stufe steigt im weiteren Fortschreiten der Krankheit und sinkt bei Genesung oder Heilung.

Wie bei körperlichem und geistigem Schaden verursacht auch die aktuelle Krankheitsstufe einen Würfelmalus, nach unten stehender Tabelle. Es gilt auch hier jedoch immer nur der jeweils höchste Malus (körperlich, geistig oder Krankheit).

◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
	-1	-2	-3	-4	-5	-6	

Kapitel 5. Kampf

Kampfrunde & Initiative

Geraten Charaktere in einen Kampf, werden alle Aktionen in Runden abgewickelt. Eine *Kampfrunde* entspricht dabei etwa drei Sekunden der gespielten Zeit. Innerhalb einer Kampfrunde passiert zwar alles nahezu gleichzeitig — dennoch gibt es immer Beteiligte, die einen Tick schneller reagieren und den Überblick über das Kampfgeschehen haben. Um diesen Umstand darzustellen, wird zu Beginn einer jeden Runde in der sogenannten *Initiativephase* 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. Initiativemalus der geführten Waffe (siehe *Waffen*, Seite 30)
3. Verletzungsmalus durch körperlichen oder geistigen Schaden (siehe *Gesundheit*, Seite 16). Es gilt der jeweils höhere Malus.
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.

Das häufige Würfeln der Initiative kann bei längeren Kämpfen lästig sein. Es steht dem Spielleiter daher frei, die Initiative nur zu Beginn eines Kampfes und nach nennenswerten Veränderungen in der Kampfsituation (z.B. Positionswechsel) würfeln zu lassen. Die Reihenfolge der Kämpfer bleibt dann über mehrere Runden unverändert.

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 seinem Freund Tharion (einem Magier) 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 13, macht 31. Er kämpft mit einem Schwert und erhält deswegen einen Initiativemalus von -3, ergibt 28. Tharion hat Intuition und Reflexe jeweils auf 4 und würfeln eine 16, ergibt 32. Er beschränkt sich auf Zauberei und erhält deswegen keinen Initiativemalus.

Der erste Gegner besitzt einen Initiativebasiswert von 16, kämpft mit einem Säbel (Initiativemalus -3) und würfeln eine 7, ergibt 20. Der andere hat einen Initiativebasiswert von 14, kämpft mit einem Knüppel (-2) und würfeln eine 15, ergibt 27.

Elris hat also Glück: Tharion (32) und er (28) sind beide schneller als ihre Gegner, die erst bei 27 und 20 an die Reihe kommen.

Jede Kampfrunde ist in *Aktionsphasen* eingeteilt, eine für jeden Charakter. 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.

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

Ankündigungsphase

Nach der Initiativephase folgt die *Ankündigungsphase*, in der nacheinander alle Kämpfer (beginnend mit dem „langsamsten“) ankündigen, welche Handlungen sie in dieser Runde durchführen wollen. Durch diese Ankündigung können schnellere Kämpfer mit höherer Initiative auf die langsameren reagieren und haben einen taktischen Vorteil.

Bei der Ankündigung legt der Kämpfer fest, welche Aktion er während seiner Aktionsphase durchführen wird und welche Reaktion er sich für die Aktionsphasen seiner Gegner aufbewahrt. Bei Aktionen wird dabei auch das Ziel festgelegt, z.B. "Schwertangriff auf den mittleren Soldaten".

Außerdem werden die Würfelanzahlen festgelegt:

- Erfordern beide Handlungen eine Probe, verteilt der Kämpfer die höhere Würfelanzahl auf Aktion und Reaktion. Dabei darf er höchstens so viele Würfel zuteilen, wie er tatsächlich für den jeweiligen Wurf besitzt.
- Verzichtet der Kämpfer auf Aktion oder Reaktion oder erfordert eine der beiden Handlungen keine Probe, erhält er für die verbliebene Handlung deren reguläre Würfelanzahl.

Beachten Sie, dass die konkrete Verteilung der Würfelanzahlen eines Kämpfers für die anderen Charaktere nicht offensichtlich ist — es geht lediglich darum, dass sie vom jeweiligen Kämpfer (insbesondere den Spielercharakteren) zu Beginn der Runde festgelegt werden muss und nicht etwa später nach Bedarf angepasst werden kann. Der Spielleiter muss also keineswegs die Spielwerte der von ihm verkörperten Nichtspielercharaktere offenbaren.

Der Spielleiter teilt den Spielern mit, dass sich einer der Schläger auf Elris stürzen und einen Angriff mit seinem Knüppel parieren möchte, während der andere mit seinem Säbel Tharion attackieren will, ohne Würfel für eine Reaktion aufzuheben.

Elris (Gewandtheit 5, Schwerter 3, Ausweichen 4) will seinen Gegner attackieren, aber auch noch ausweichen können. Er hätte 9 Würfel fürs Ausweichen und 8 fürs Angreifen, ergibt 9 zum Verteilen. Er entscheidet sich, von diesen Würfeln 5 zum Angriff zu benutzen und 4 zurückzuhalten.

Tharion hat Gewandtheit 3 und Ausweichen 4 (macht 7), für Telekinese hätte er 8 Würfel — verteilen darf er also 8. Er teilt der Aktion 4 Würfel und der Reaktion 4 Würfel zu.

Die Kampfrunde beginnt nun bei der höchsten Initiative, und damit mit Tharions Aktionsphase: Seine Zauberprobe gelingt (wie wird später erklärt), und er kann seinem Gegner den Säbel aus der Hand schlagen. Als nächstes ist Elris an der Reihe und greift seinen Gegner mit dem Schwert an...

Angriffswurf

Um festzustellen, ob ein Angriff gelingt, wird ein *Angriffswurf* mit den dafür zugeteilten Würfeln gegen die bei der Waffe angegebene Schwierigkeit durchgeführt. Diese kann, je nach Situation, noch modifiziert werden; das Anvisieren des Kopfes entspricht zum Beispiel +6. Kommen keine Erfolge zu stande, ist der Angriff fehlgeschlagen. Wurde mindestens ein Erfolg erzielt, wird als nächstes ein eventuelles Verteidigungsmanöver berücksichtigt.

Verteidigungswurf

Für jeden Erfolg, den der Angegriffene bei einer Ausweichen-Probe oder Parade erzielt, wird von den Angriffserfolgen des Angreifers einer abgezogen — erst danach wird entschieden, ob und wie gut getroffen wurde. Die Schwierigkeit für diese Ausweichen-Probe liegt bei 11. Die Paradeschwierigkeit hängt von der Reichweite der beteiligten Waffen ab und ergibt sich aus $11 + \text{Reichweite des Angreifers} - \text{Reichweite des Verteidigers}$. Grundlage dieser Regel ist die Überlegung, dass man mit langen Waffen einen Gegner eher "auf Abstand" halten kann als mit kurzen.

Die Schwierigkeit für Schwerter liegt laut Waffentabelle bei 12. Mit seinen fünf Würfeln erzielt Elris 3 Erfolge.

Elris' Gegner versucht jetzt zu parieren, wofür er zu Beginn der Runde 3 Würfel eingeteilt hat. Die Schwierigkeit beträgt 11 (Grundschwierigkeit) + 3 (Schwert-Reichweite) - 2 (Knüppel-Reichweite) = 10. Er erzielt 1 Erfolg und kann damit den Angriff zwar nicht vollständig parieren, aber zumindest zu weniger gefährlichen Körperstellen ablenken. Sein Parade-Erfolg wird von Elris' Angriffserfolgen abgezogen, übrig bleiben 2.

Sofern nach einem eventuellen Verteidigungsmanöver noch Angriffserfolge übrig sind, wird als nächstes der Schaden ermittelt.

Schaden und Widerstandswurf

Der von einem Angriff angerichtete Schaden richtet sich nach dem Typ der Waffe und danach, wie gut der Treffer war. Eine Waffe richtet immer so viele Schadenspunkte an, wie in der Waffentabelle in der Spalte "Schaden" angegeben ist. Darüber hinaus erhält der Angreifer den sogenannten *Trefferbonus*: jeder verbliebene Angriffserfolg außer dem ersten entspricht einem weiteren Schadenspunkt.

Bevor dieser Schaden aber wirklich zum Tragen kommt, darf der Angegriffene versuchen, ihn zu minimieren. Dieser *körperliche Widerstandswurf* ist eine Konstitutionsprobe, die sowohl die körperliche Widerstandsfähigkeit repräsentiert als auch ein „Wegdrehen-in-letzter-Sekunde“. Sie wird immer gegen eine Schwierigkeit von 11 durchgeführt. Die Anzahl der Erfolge des Widerstandswurfs wird nun von den Schadenspunkten abgezogen. Die übrigen Erfolge sind die Schadenspunkte, die

dem Charakter tatsächlich zugefügt und auf seinem Charakterblatt vermerkt werden (siehe *Gesundheit*, Seite 16).

Ein Schwert richtet laut Waffentabelle 3 Schadenspunkte an. Von Elris' Angriffswurf verbleiben nach der Parade seines Gegners noch 2 Erfolge, die 2 zusätzlichen Schadenspunkten entsprechen, ergibt insgesamt also 5.

Sein Gegner hat für seinen Widerstandswurf 3 Würfel zur Verfügung und erzielt 1 Erfolg — es bleiben also noch 4 Schadenspunkte übrig, die auf seiner Schadensleiste eingetragen werden.

Widerstandswürfe sind selbstverständlich nicht auf Kampfsituationen beschränkt. Vielmehr wird für einen Charakter immer dann, wenn er körperlichen Schaden erhält, ein solcher Wurf durchgeführt.

Rüstungen und Paradewaffen

Die verschiedenen Arten von Rüstungen werden durch bis zu vier Werte charakterisiert. Der *Rüstungsschutz (RS)* verringert die Anzahl der Schadenspunkte, wirkt also genauso wie Erfolge bei einem Widerstandswurf. Der *Trefferabzug (TA)* zieht Erfolge vom Angriffswurf des Gegners ab, bevor dieser den Schadenswurf durchführt. Er verringert also (genau wie der Verteidigungswurf) die Chance, überhaupt getroffen zu werden.

Rüstungen haben jedoch auch Nachteile: Zum einen verlangsamt das Tragen von schweren Rüstungen den Kämpfer, was sich in einem *Initiativemalus (IM)* niederschlägt. Andererseits schränken viele Rüstungen auch massiv die Bewegungsfreiheit ein, was regeltechnisch durch einen *Gewandtheitsabzug (GA)* dargestellt wird.

Schilder und Paradewaffen werden wie Rüstungen behandelt, nicht wie Waffen. Ihr Einsatz erfordert daher keinerlei Proben und zählt nicht als Kampf mit zwei Waffen (siehe *Beidhändiger Kampf*, Seite 23).

Eine Liste von Rüstungen, Schilden und Paradewaffen findet sich unter *Ausrüstung*, Seite 30.

Fernkampf

Grundsätzlich werden Fernkampfaffen im Spiel genauso gehandhabt wie Nahkampfaffen: Der Angriffswurf wird mit den Würfeln aus Fingerfertigkeit und der entsprechenden Fertigkeit ausgeführt. Die bei der Waffe angegebene Schwierigkeit wird jedoch noch je nach Distanz und Größe des Ziels modifiziert:

Distanzklasse	Modifikator	Größe	Modifikator
sehr nah	+0	winzig	+4
nah	+1	klein	+2
mittel	+3	mittel	0
weit	+6	groß	-2
		riesig	-4

In welche Distanzklasse ein Ziel fällt, ergibt sich aus der in der Waffentabelle (siehe *Waffen*, Seite 30) 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 +3	Weit +6
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
F	100	200	500	1.000
G	200	500	1.000	2.000
H	500	1.000	2.000	5.000

Ein Schütze möchte mit einem Kriegsbogen (Schwierigkeit 11, Reichweitenklasse D) einen Gegner treffen, der etwa 60 Meter entfernt ist. Diese Entfernung entspricht der mittleren Distanz, die Schwierigkeit steigt daher um 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 eine Schwierigkeit von 14 aus.

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 hat Gewandheit 4, Fingerfertigkeit 3, Schwerter 6, Dolche 5, Ausweichen 5 und Beidhändigkeit 7. Die maximal möglichen Würfelanzahlen sind jeweils:

- *Angriff oder Parade mit Schwert (GW + Schwerter): 10*
- *Angriff oder Parade mit Dolch (FF + Dolche): 8*

- *Ausweichen (GW + Ausweichen): 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*

Kapitel 6. Magie

Zauberer verwenden magische Energie aus ihrer unmittelbaren Umgebung, um einen Effekt hervorzurufen. Diese Energie wird als *Kraft* bezeichnet.

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

Magiefertigkeiten werden während des Spiels genauso gehandhabt wie andere Fertigkeiten. Bei ihrer Anwendung gilt allerdings die Sonderregel, dass die Probe nicht alternativ mit anderen Fertigkeiten oder lediglich dem Attribut gewürfelt werden darf.

Möchte ein Charakter spontan einen magischen Effekt hervorrufen, bestimmt der Spielleiter zunächst die passenden Magiefertigkeiten. Außerdem legt er die genaue regeltechnische Wirkungsweise des Zaubers und insbesondere die Schwierigkeit fest (siehe *Zauberentwicklung*, Seite 28).

Hat der Charakter diesen Effekt bereits angewendet und ihn auf dem Charakterblatt notiert, wurden Wirkungsweise und Schwierigkeit natürlich bereits festgelegt. Eine beispielhafte Liste von bisher ausgearbeiteten Zaubersprüchen findet sich im Anhang.

Überblick

Das Zaubern beginnt mit dem Sammeln von Kraft. Die Menge an *Kraftpunkten*, die für einen Zauber verwendet wird, beeinflusst die Auswirkungen des Zaubers, z.B. seine Stärke, Reichweite oder Wirkungsdauer.

Ein Charakter lenkt diese Kraft durch sich selbst hindurch in den Zauber. Dadurch kommt es zu einer Art geistiger „Rückkopplung“. Diese ist umso stärker, je mehr Kraft für den Zauber verwendet wird: die Folgen reichen von Unkonzentriertheit und Erschöpfung über Kopfschmerzen und Halluzinationen bis hin zu Schockzuständen und Bewusstlosigkeit. Dieser *Magieschaden* lässt sich mit einem Widerstandswurf vermeiden.

Den Abschluss des Zauberns bildet die Zauberprobe. Sie entscheidet, ob der Zauber insgesamt gelungen ist und wenn ja, wie gut.

Die folgenden Abschnitte beschreiben den genauen Ablauf des Zauberns.

Fertigkeitswürfel einteilen

Vor Beginn des Zaubers kann der Charakter Fertigkeitswürfel zur Seite legen, um sie für den Widerstandswurf statt bei der Zauberprobe zu verwenden.

Tharion möchte den Zauber „Nachtsicht“ wirken. Nachtsicht ist der Fertigkeit Lebewesen zugeordnet. Tharion entscheidet sich, keinen seiner 2 Lebewesen-Würfel für den Widerstandswurf zur Seite zu legen, um nicht zu riskieren, dass der Zauber scheitert.

Kraft sammeln

In jeder Runde, in der ein Charakter Kraft sammelt, wird eine *Sammelprobe* durchgeführt. Für diese Probe wird das der Magiefertigkeit zugeordnete Attribut (Materie, Geist, Energie) und Willenskraft

verwendet. Die Schwierigkeit beträgt 11, der Verletzungsmalus wird ignoriert. Die Anzahl der Erfolge ist die Menge an Kraftpunkten, die der Charakter in dieser Runde an sich ziehen konnte.

Um zu vermeiden, zu viel Kraft zu verwenden, kann der Spieler vor der Probe ansagen, wieviel Kraft er in dieser Runde höchstens sammeln will. Überschüssige Erfolge werden dann nicht gezählt.

Das Sammeln von Kraft ist im Kampf eine volle Aktion. Ein Charakter kann zwar noch Würfel für eine Reaktion, z.B. Ausweichen, einteilen (siehe *Kampf*, Seite 19). Davon abgesehen darf das Sammeln jedoch nicht unterbrochen werden, sonst ist die bisher gesammelte Kraft verloren.

Nach jeder Sammelprobe kann der Spieler entscheiden, ob er nun den Zauber abschließen oder weiter Kraft sammeln möchte.

Tharion möchte für die Nachtsicht 5 Kraftpunkte verwenden. Die verwendete Fertigkeit Lebewesen ist dem Attribut Materie zugeordnet, in der Tharion einen Wert von 1 hat. Seine Willenskraft beträgt 4, Tharion verwendet für die Sammelprobe also 5 Würfel.

In der ersten Runde erzielt er 2 Erfolge und hat damit bereits 2 Kraftpunkte gesammelt. In der zweiten Runde sagt er an, maximal 3 Kraftpunkte sammeln zu wollen. Er erzielt 2 Erfolge und hat damit nun 4 Kraftpunkte gesammelt. In der dritten Runde sagt er an, maximal 1 Kraftpunkt sammeln zu wollen. Er erzielt 3 Erfolge und erhält damit wie gewünscht den 5. und letzten Kraftpunkt. Tharion entscheidet sich, den Zauber nun abzuschließen.

Magieschaden

Während des Kraftsammelns muss der Charakter in regelmäßigen Abständen einen geistigen Widerstandswurf gegen die gesamte bisher gesammelten Kraft ablegen. Der Abstand zwischen diesen Widerstandswürfen beträgt so viele Runden, wie der Charakter Punkte in der jeweiligen Fertigkeit hat. Vor dem Abschluss des Zaubers, der Zauberprobe, ist ein weiterer Widerstandswurf fällig, es sei denn in dieser Runde wurde bereits eine durchgeführt.

Der Widerstandswurf wird mit Willenskraft und den eventuell zur Seite gelegten Fertigkeitwürfeln gegen eine Schwierigkeit von 11 durchgeführt. Der erhaltene Magieschaden entspricht der Gesamtanzahl der bisher gesammelten Kraftpunkte, vermindert um die beim Widerstandswurf erzielten Erfolge.

Tharions Wert in Lebewesen beträgt 2, er muss also nach jeweils zwei Sammelproben einen Widerstandswurf durchführen. Da er keine Fertigkeitwürfel für den Widerstandswurf zur Seite gelegt hat, stehen ihm dafür nur seine 5 Willenskraft-Würfel zur Verfügung. Nach der zweiten Sammelprobe hat er insgesamt 4 Kraftpunkte gesammelt. Beim Widerstandswurf erzielt er 3 Erfolge und erhält damit einen geistigen Schadenspunkt. Nach der dritten Sammelprobe schließt er den Zauber ab und muss erneut einen Widerstandswurf durchführen. Er hat nun insgesamt 5 Kraftpunkte gesammelt. Bei der Probe erzielt er 2 Erfolge, erhält also weitere 3 geistige Schadenspunkte.

Obwohl die Widerstandswürfe bereits vor der abschließenden Zauberprobe durchgeführt werden, kommt der Schaden erst nach dem Zaubern zum Tragen; der Verletzungsmalus (siehe *Gesundheit*, Seite 16) basiert bei der Zauberprobe also nur auf dem Schaden, den der Charakter bereits zuvor erhalten hatte.

Zauberprobe

Die Zauberprobe findet direkt im Anschluss an die letzte Sammelprobe und noch in der gleichen Runde statt. Die Probe wird mit den Würfeln der Magiefertigkeit und denen des zugehörigen Attributs durchgeführt. Manche Magiefertigkeiten sind mehreren Attributen zugeordnet, z.B. Artefaktmagie (Energie und Materie). In diesem Fall gilt der aufgerundete Mittelwert der beiden Attribute.

Bei der Ermittlung der Schwierigkeit wird die Reichweitenklasse der Magiefertigkeit mit angerechnet, falls beim Zauber nichts anderes angegeben ist. Dies geschieht analog zu *Fernkampf*, Seite 22.

Die Anzahl der Erfolge bei der Zauberprobe nennen wir die *Qualität* des Zaubers; diese fließt neben der Kraftmenge in die Ermittlung der spieltechnischen Wirkung eines Zaubers ein.

Beispiel: Nachtsicht

Fertigkeit:	Lebewesen
Schwierigkeit:	14
Krafteinsatz:	beliebig
Wirkungsdauer:	pro Kraftpunkt 5 Minuten
Beschreibung:	Das Ziel erhält durch eine vorübergehende Veränderung der Augen die Fähigkeit zur Nachtsicht (Restlichtverstärkung). Bei plötzlichem Blenden kann das Opfer (3 - Qualität) Runden nichts mehr sehen.

Tharion hat Materie 1 und Lebewesen 2, also 3 Würfel für die Nachtsicht-Probe zur Verfügung. Er würfelt gegen eine Schwierigkeit von 14. Er erzielt 2 Erfolge, die Qualität beträgt also 2. Da er 5 Kraftpunkte gesammelt hat, hält die Wirkung des Zaubers nun 25 Minuten an. Sollte er später plötzlich geblendet werden, kann er aufgrund der hohen Qualität seines Zaubers bereits nach einer Runde wieder sehen.

Triviale Zauber

Wie bei anderen Fertigkeiten wird für alltägliche, triviale Situationen auch beim Zaubern keine Probe durchgeführt. Wenn die Schwierigkeit 7 oder niedriger beträgt und der Krafteinsatz nicht höher als 2 ist, muss keine Zauberprobe durchgeführt werden. Die Qualität beträgt zwei und der Charakter erhält keinen Magieschaden.

Eine Zauberprobe muss dennoch durchgeführt werden, wenn ein Vergleichswurf gefordert wird oder der Spieler es wünscht — zum Beispiel weil er eine besonders hohe Qualität erreichen kann.

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 Zaubende muss erneut einen Widerstandswurf gegen den Magieschaden ablegen.

Beachten Sie: Ein Charakter darf niemals mehr als einen geistigen Widerstandswurf pro Runde durchführen — erhält er also z.B. während einer Runde nach dem „Auffüllen“ eines Zaubers zusätzlichen geistigen Schaden, kann er diesen nicht mehr vermeiden!

Viele Zauber erhalten sich selbstständig, in dem sie sich aus der enthaltenen Kraft speisen. Manche Zauber erfordern hingegen ständige Konzentration des Zaubersnden (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 eins. Kann oder will er sich nicht mehr konzentrieren, endet die Wirkung des Zaubers sofort.

Mehrere Fertigkeiten

Manche Zauber sind nicht nur einer, sondern mehreren Magiefertigkeiten zugeordnet. Die bei der Beschreibung des Zaubers zuerst gelistete Fertigkeit ist dabei diejenige, welche die Wirkung hauptsächlich bestimmt — die sogenannte *Primärfertigkeit*.

Für die Sammelprobe wird das Attribut der Primärfertigkeit verwendet. Die Würfelanzahl für die eigentliche Zauberprobe ergibt sich aus dem Attribut der Primärfertigkeit und dem Durchschnitt der angegebenen Magiefertigkeiten. Ist der Durchschnitt keine ganze Zahl, wird in Richtung des Werts der Primärfertigkeit gerundet.

Der Spruch „Verletzungen heilen“ ist den Fertigkeiten „Lebewesen, Spüren“ zugeordnet, Lebewesen ist die Primärfertigkeit. Die zugeordneten Attribute sind Materie für Lebewesen und Energie für Spüren. Weil Lebewesen die Primärfertigkeit ist, wird als Attribut für Sammel- und Zauberprobe Materie verwendet.

Ein Zauberer hat die Attribute Willenskraft auf 5 und Materie auf 2 sowie die Fertigkeiten Lebewesen auf 4 und Spüren auf 1. Für die Sammelprobe verwendet er 7 Würfel (WK + MA). Für die Zauberprobe wird der Durchschnitt der Fertigkeiten gebildet, er beträgt 2,5. Da der Wert der Primärfertigkeit darüber liegt, wird aufgerundet, der Zaubersnde erhält also 3 Würfel aus seinen Magiefertigkeiten und 2 aus Materie.

Zauberentwicklung

Unter "Zauberentwicklung" verstehen wir das Erstellen einer Regel, wie ein bestimmter magischer Effekt im Spiel gehandhabt wird. Dies geschieht meist während des Spielabends aufgrund des spontanen Einfalls eines Spielers. Der Spielleiter muss hier zunächst festlegen, welche Magiefertigkeiten für den entsprechenden Effekt benötigt werden. Besitzt der Spielercharakter nicht alle diese Fertigkeiten, kann er den entsprechenden Effekt nicht erzielen.

Sind die Voraussetzungen jedoch erfüllt, erstellt der Spielleiter — eventuell zusammen mit der Gruppe — einen ersten Regelentwurf, in dem er sich zumindest mit den ersten drei der folgenden Punkte befasst:

- Wie komplex soll dieser Zauber sein? Soll ihn jeder Scholar wirken können, oder können ihn nur erfahrene Magier meistern? Ist die Schwierigkeit festgelegt oder variabel? Welche Faktoren beeinflussen sie?

- Wie kraftaufwändig ist dieser Spruch? Wird er eher durch höhere Qualität oder durch Quantität effektiver? Braucht man vielleicht sogar einen Mindestkrafteinsatz, oder ist zuviel Kraft für den Nutznießer (z.B. der Kampfgefährte, den man beschleunigen möchte) sogar schädlich?
- In welcher Weise wirkt zusätzliche Kraft? Verlängert sie die Wirkungsdauer, steigert sie den Effekt, die Reichweite, oder kann man es sich aussuchen? Sind vielleicht verschiedene Dimensionen aneinander gekoppelt, wie z.B. Breite und Höhe?
- Ist der Zauber besonders gefährlich? Es ist z.B. denkbar, dass der Widerstandswurf schwerer ist, oder dem Zauberdenden grundsätzlich Schaden zugefügt wird.
- Passt er ins Machtgefüge dieses Gebiets? Macht er vielleicht andere Zauber völlig überflüssig, oder kann der Effekt bereits einfacher mit vorhandenen Zaubern erreicht werden?
- Weicht dieser Zauber von den Magierichtlinien ab? Warum?
- Welche Gegenmaßnahmen können Sie sich vorstellen? Kein gut konzipierter Zauber ist völlig unschlagbar. Wenn es wirklich gar keine gibt, überlegen Sie, ob Sie diesen Zauber wirklich haben wollen. Alles, was Spieler einsetzen, steht auch ihren Gegnern zur Verfügung!

Dabei ist es besonders wichtig, schnell zu einem Ergebnis zu kommen. Primär geht es darum, dass der Spieler eine Probe würfeln und das Spiel sofort weiter gehen kann. Schrecken Sie daher nicht davor zurück, zunächst bewusst eine vorübergehende Regelung zu finden! Für eine genaue Ausarbeitung, schriftliche Fixierung und Ausbalancieren mit anderen Zaubern ist nach dem Spielabend noch genug Zeit. Außerdem ist es empfehlenswert, die Regelung noch einmal zu überprüfen und gegebenenfalls zu überarbeiten, nachdem der neue Zauber einige Male angewendet wurde.

Anhang A. Ausrüstung

Waffen

Typ	Schw.	Schaden	IM	Reichweite	Gewicht in kg	Preis (S)	Anm.
<i>Äxte</i>							
Axt	13	2	-4	3	2	30	
Zwiespalt	14	5	-4	4	3	110	
<i>Dolche</i>							
Bärentatze	10	0	0	1	0,8	12	a)
Fangdolch	8	1	0	1	1	150	b)
Dolch	8	0	0	1	0,5	20	
Schwerer Dolch	8	1	0	1	0,75	40	
Viper	8	1	0	1	1,2	160	c)
<i>Stumpfe Nieb Waffen</i>							
Dreschflegel	13	2	-4	5	2		d)
Knüppel	12	0	-2	2	1,5	1	
Kriegshammer	14	5	-4	3	4,5	120	
<i>Scharfe Nieb Waffen</i>							
Säbel	11	2	-3	3	1,5	100	
Sense	13	1	-3	4	2		d)
<i>Schwerter</i>							
Bastardschwert	13	4	-3	4	4	200	
Kurzschwert	11	1	-2	2	2	80	
Schwert	12	3	-3	3	3	180	
Zweihänder	14	6	-4	4	9	250	
<i>Stabwaffen</i>							
Kampfstab	11	1	-2	5	2	40	
Hellebarde	13	2	-5	6	3,5	75	
Klingenstab	12	2	-2	5	2,5	220	e)
Speer	11	4	-2	5	2	30	

Typ	Schw.	Schaden	IM	Reichweite	Gewicht in kg	Preis (S)	Anm.
Stichwaffen							
Florett	10	1	-1	3	0,8	180	
Rapier	10	2	-1	3	1	120	
Bögen							
Kompositbogen	11	3	-3	C	1	80	
Kriegsbogen	12	4	-3	D	1	100	
Kurzbogen	11	2	-2	B	0,5	45	
Langbogen	12	3	-2	E	0,75	60	
Armbrüste							
Leichte Armbrust	10	3	-5	C	3	160	
Schwere Armbrust	11	5	-5	D	5	200	
Doppelarmbrust	10	2 x 3	-5	C	5	310	f)
Wurfwaffen							
Wurfaxt	13	2	-1	A	1,5	35	
Wurfdolch	13	1	0	A	0,5	30	
Wurfmesser	12	0	0	A	0,25	15	

- Bärentatze: Verstärkter Handschuh mit drei fest stehenden Klingen, etwa fünf cm lang.
- Fangdolch: Bleibt wegen Widerhaken stecken. Herausreißen verursacht einen Schadenspunkt (kein Widerstandswurf möglich).
- Viper: An den Unterarm geschnallte, etwa 20cm lange Klinge, die auf Knopfdruck herausschießt. Lässt sich allenfalls in weiten Ärmeln verstecken.
- Improvisiert als Waffe eingesetztes Werkzeug.
- Klingenstab: Kampfstab mit jeweils drei an den Enden befestigten Klingen, selten.
- Doppelarmbrust: Eigentlich zwei leichte Armbrüste in einem, mit getrennten Auslösern, kann beide Bolzen in einer Runde abfeuern

Rüstungen, Schilde & Paradedawaffen

Rüstung	RS	TA	IM	GA
Normale Kleidung	0		0	0
Lederrüstung	2		2	0
Kettenhemd, kurz	3		3	1
Kettenhemd, lang	4		4	1
Plattenpanzer, Arm- und Beinstücke	4		2	2

Schild	RS	TA	IM	GA
Rundschild, klein		2	1	
Rundschild, groß		3	2	

Paradedawaffe	RS	TA	IM	GA
Parierdolch		1	0	

Anhang B. 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 mag Formeln rezitieren, ein Schamane in einem Ritual seine Götter anrufen oder ein Adept sich meditierend in Einklang mit dem Universum bringen. 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 Schwierigkeit 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 bei vielen Zaubern angegeben, müssen aber nur im Vergleich zu verwandten Zaubern plausibel sein.
4. Es kann keine Materie aus dem Nichts erschaffen werden.
So können zum Beispiel die Magiefertigkeiten Feuer oder 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. Zaubervirkungen 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 *Lebewesen*, Seite 34.

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.

Erster Grad

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.

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 ihr Leben zu beenden eine spezielle Energie entgegen, welche die Zauberschwierigkeit erhöht. Das Anstoßen, Verbessern, Beschleunigen oder Wiederherstellen von natürlichen Körperfunktionen wie Heilung oder Bewegung ist jedoch möglich.

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.

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.

Reichweite: Normalerweise Berührung, ansonsten steigt die Schwierigkeit pro angefangenem Meter Distanz um 3.

Typische Effekte: Heilung, Verbesserung körperlicher Fähigkeiten, Beeinflussung von Schmerzen

Licht

Mit dieser Fertigkeit kann auf vielfältige Weise Licht erschaffen, manipuliert und entzogen werden. Es ist ebenfalls möglich, wenn auch schwierig, durch Erzeugen von Millionen einzelner Lichtpunkte oder durch Biegen des Lichtes echte Illusionen zu erzeugen.

Reichweite: C

Typische Effekte: Magische Fackel, Blenden von Gegnern, Dunkelheit, Unsichtbarkeit

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.

Reichweite: B

Typische Effekte: Magische Rüstung, Stille, magisches Bauchreden, Raumtemperatur beeinflussen

Spüren

Die Fertigkeit Spüren erlaubt dem Zaubernden, über das Kraftnetz Sinneseindrücke zu empfangen, sowohl in seiner Umgebung als auch weiter entfernt. Diese Eindrücke sind nicht richtungsabhängig und werden weder von Lebewesen noch von Hindernissen wie Mauern aufgehalten. Der Zaubernde kann Position, Größe und innere Struktur von Lebewesen und Gegenständen wahrnehmen. Weiterhin kann die magische Aura eines Lebewesens analysiert oder ein Objekt auf Verzauberungen untersucht werden. Andere Sinneseindrücke wie Sehen oder Hören sind jedoch nicht möglich.

Spüren ist darüber hinaus die Voraussetzung, um auf magische Weise Dinge zu beeinflussen, die man mit bloßem Auge nicht erkennen kann — sei es, weil es sich um innere Organe handelt, sei es, weil sie hinter einer Wand verborgen sind.

Weiterhin erlaubt diese Fertigkeit, andere beim Zaubern zu beobachten. Dabei können die verwendeten Magiefertigkeiten identifiziert werden, sofern sie dem Spürenden bekannt sind. Auch das Sammeln von Kraft oder ein gerade wirkender Zauber können wahrgenommen werden.

Spüren wird auch dazu benötigt, neue Magiefertigkeiten zu erlernen. Aus diesem Grund beherrschen so gut wie alle Magiekundigen, die eine Ausbildung genossen haben, diese Fertigkeit.

Reichweite: Beim Empfangen von Eindrücken ist die Schwierigkeit entfernungsunabhängig. Der Zaubernde kann mit Kraft die Eindrücke verstärken und so die "Sichtweite" vergrößern. Richtet sich das Spüren auf ein bestimmtes Ziel, z.B. um Auren zu lesen oder Objekte zu analysieren, gilt für die Schwierigkeit die Reichweitenkategorie A.

Typische Effekte: Magische Wahrnehmung, Analysieren, Aura lesen

Telekinese

Mit Hilfe der Telekinese können Gegenstände und Personen beliebig bewegt werden. Des Weiteren kann magische in rohe physische Kraft umgewandelt werden, um Schläge und Stöße auszuüben.

Reichweite: C, keine Modifikation nach Größe des Ziels

Schwierigkeit: Je filigraner die Manipulation, je genauer das Zielen, umso schwieriger ist der Zauber.

Kraftaufwand: Steigt durch große Geschwindigkeit, hohes Gewicht oder lange Wirkungsdauer

Typische Effekte: Objekt bewegen, Schlösser knacken, Sturz abfangen

...

[Hier folgen noch Beschreibungen weiterer Magiefertigkeiten.]

Anhang C. Sonstiges

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

Lügen

Für Zwecke von sozialen Fertigungsproben und Telepathiezaubern kann man folgende Arten von Lügen unterscheiden:

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

Stichwortverzeichnis

A

Aktion, 19, 20, 23, 26
Aktionsphase, 19, 20
Angriffswurf, 21, 21, 22
Ankündigungsphase, 20
Attribut, 6
Ausweichen, 8, 21

C

Charisma, 6

E

Element, 10
Energie, 6, 9, 25, 25
Erfahrungspunkte, 12
Erfolg, 14
Erscheinungsbild, 6, 13

F

Fertigkeit, 7
Fingerfertigkeit, 6, 22

G

Geist, 6, 9, 12, 12, 25, 25
Gewandtheit, 6
Gewandtheitsabzug, 22
Grad, 9

H

Handlung, 19, 20, 20, 23
Heilung
 magische, 34
 natürliche, 16, 17

I

Initiative, 19
Initiativemalus, 22
Initiativephase, 19
Intuition, 6, 11

K

Kampfrunde, 19
Klugheit, 6
Konstitution, 6, 21
Körperkraft, 6
Kraft, 25
Kraftpunkte, 25

Krankheiten, 18
Krankheitsleiste, 18

M

Materie, 6, 9, 12, 25, 25

P

Parade, 21
Paradewaffen, 22, 32
Primärfertigkeit, 28
Probe, 14, 16, 20, 28

Q

Qualität, 27

R

Reaktion, 20, 20, 23, 26
Regeneration, 16
Reichweite
 Fernkampf, 23, 27
 Nahkampf, 21
Rüstungen, 22, 32, 35
Rüstungsschutz, 22

S

Schaden
 geistig, 16
 körperlich, 16
Schadensleiste
 geistig, 16
 körperlich, 16
Schilde, 22, 32
Schwierigkeit, 14

T

Trefferabzug, 22
Trefferbonus, 21

V

Vergleichswurf, 14
Verletzungsmalus, 11, 12, 16, 16, 19, 26
Verteidigung, 22
Verteidigungswurf, 21

W

Widerstandswurf
 geistig, 26
 körperlich, 21
Willenskraft, 6, 11, 16, 25, 26