

Körperlich	Stärke:	Kraft:
		Abwehr:
		Akrobatik:
	Geschick:	Nahkampf:
		Ausweichen:
		Heimlichkeit:
	Konstitution: LP: /	Zähigkeit:
		Ausdauer:
		Willenskraft:
	Wahrnehmung:	Suchen:
		Wachsamkeit:
		Schätzen:
Geistig	Allgemeines Wissen:	Lebewesen:
		Geschichte:
		Aktuelles:
		Untergrund:
		Sprachen:
	Technisches Wissen:	Mechanik:
		Chemie:
		Druck:
		:
	Magischer Verstand:	Angriff:
		Illusion:
		Verstärkung:
		Verwandlung:
		:
Seelisch	Technisches Geschick:	Schusswaffen:
		andere Waffen:
		Gegenstände:
		:
	Magische Macht:	Angriff:
		Illusion:
		Verstärkung:
		Verwandlung:
		:
		Schild:
	Charisma:	Rhetorik:
		Einschüchtern:
		Verführen:
		Menschenkenntnis:
		:
		:

Glück: 1

EP:

Erschöpfung:

Charakter Blatt

Name:

Alter:

Größe:

Rasse:

Gewicht:

besondere

Eigenschaften:

Beschreibung:

Spezialtalente:

Geldkristalle

Mithril:

Gold:

Silber:

Kupfer:

Münzen

Gold:

Silber:

Kupfer:

Zinn:

Inventar:

Groß():

Normal():

Klein():

Sonstiges:

Rüstung:

Mali:

Zauber:

RS:

RK:

Voraussetzung:

Listen Blatt

Rassen(die verbreitetsten):

Primärattribut(+Attr):	+1 Bonus auf den Endwert(1 pro Rasse)
Gegenattribut(-Attr):	-1 Bonus auf den Endwert(1 pro Rasse)
Primärspez.(+Spez):	+1 Bonus auf den Endwert(1 pro Rasse)
Ork($\approx 2,0m$):	+Stärke +Ausdauer
Katzenmenschen($\approx 1,7m$):	+Geschick, +Akrobatik
Echsenmenschen($\approx 1,8m$):	+Geschick, +Ausdauer
Troll($\approx 2,5m$):	+Konstitution, +Einschüchtern, *
Mensch($\approx 1,8m$):	+Wahrnehmung, +Heimlichkeit
Morodianer($\approx 1,9m$):	+Charisma, +beliebige Mag.Verstand Spez.
Zwerg($\approx 1,2m$):	+alle tech.Attribute, -mag.Macht, +Zähigkeit
Elf($\approx 1,7m$):	+alle mag.Attribute, -tech.Geschick, +Verführen
Gnom($\approx 0,9m$):	+Magietechik(wissen)(inc. Magietechik Spez.)
Andere($\approx ?, ?m$):	...

Besondere(leere) Spezialisierungen(2):

Spezial Fähigkeiten des Charakters

Neue Fähigkeiten:	Erlaubt Proben zu tätigen.
z.b. Magietechnik:	Magische Geräte untersuchen/bauen/...
Spezialisierte Fähigkeiten:	Erleichterung für Proben
z.b. Schwertkampf:	+1 Erfolge für Kampfproben, Konter ab Def.Erfolge=1,5x Angriffserfolge
'Allgemeinere' Spezialisierungen:	oft Anwendbar aber Proben sind schwerer
z.b. Zauberkennntnis:	Allgemeine Kennriss von Zaubern(kein Zauberweben), Schwierigkeit + 1

Startwerte:

Attribute:	40 Punkte(AttrP) zum verteilen(übrige Punkte werden 1:4 in SpezP umgewandelt).
Startwerte:	Alle Attribute starten 'Unterdurchschnittlich'.
Spezialisierungen:	100 Punkte(SpezP) zum verteilen(Pro Attribut zw. 1x und 3x der Punkte, die im Attribut vorhanden sind).
Startwerte:	Alle Spezialisierungen starten bei 'keine Kenntnisse'.
Lebenspunkte:	$Konstitutionswert(w8 + 8) + Zähigkeitswert(w4)$
Ausrüstungspunkte(AP):	$5 * (5 \text{ oder } 1d10)$.

Eigenschaften(bis zu 2):

Ungläubiger:	Mag.Verstand(&Spezialisierungen) für immer auf 0, +1 AttrP, +Spez
Idiot:	Tech.Wissen(&Spezialisierungen) für immer auf 0, +1 AttrP, +Spez
Homosexuell:	siehe Regeln
Charaktermacke:	+Spezialisierung
Bsp. Vegetarier:	+Lebewesen
Bsp. Kleptomane:	+Heimlichkeit
...:	...

Klassifizierung		Wert	Kosten	
Attribut	Spezialisierung		AttrP	SpezP
Nicht Verfügbar	keine Kenntnisse	0	-	-
Schlecht(max 3)	Grund Kenntnisse	1	0	1
Unterdurchschnittlich	Grund Kenntnisse	2	1	2
Durchschnitt(min 5)	Erweiterte Kenntnisse	3	2	3
Trainiert	Erweiterte Kenntnisse	4	3	4
Experte	Ausgebildet	5	4	5
Genie	Ausgebildet	6	5	6
...	Profi	7	6	7
...	7	8
...

Spezialtalent(1):

- Beidhändigkeit (kann alles mit jeder Hand gleich gut 7.4)
- Reaktiv (7.4)
- Zäher Mistkerl (nur bei Erschaffung, 5.3)
- Talentiert: 1EP weniger bei Steigerungen(+20 Spez.Punkte bei Erschaffung)
- Unerkannt (6.1)
- Mac Gyver(??)
- Meistermagier(freischaften eines Basiszaubers ohne Buch(auch nicht Standardzauber wie z.b. Beschwörung), + 1 in Verstand- und Machtspezialisierung)
- Kampfmagier(8.1)
- Nerd: nur bei Erschaffung, Wissensattribute auf 0, Wissensspezialisierungen beliebig wählbar, -3 AttrP, +15 SpezP(Wissen), 1EP weniger pro Spez.Punkt(Wissen)
- ... (seid kreativ)

Kurzreferenz

Allgemeine Regeln:

Würfel: Attributspunkte viele Würfel werden um Spezialisierungspunkte verbessert ($\overset{0}{\rightarrow} w20 \overset{1}{\rightarrow} w12 \overset{1}{\rightarrow} w8 \overset{1}{\rightarrow} w4$ oder $-\overset{3}{\rightarrow} w12$).

Erfolge/Misserfolge: Jeder Würfel der \leq Probenschwierigkeit ist ein Erfolg.

Gegenprobe: Beide machen eine Probe die Erfolge werden miteinander verglichen (die schlechtesten desjenigen der mehr erfolge hat werden als kritische erfolge aussortiert). Der beste Erfolg des einen gegen den schlechtesten Erfolg des anderen und so weiter. Der bessere Erfolg generiert jeweils 1 Teilerfolg, bei gleichstand gibts nix.

Passivität: Wenn der Gegner nicht würfeln kann/will gelten alle Erfolge der Probe als kritische Erfolge.

Erschöpfung: TODO.

Magie Regeln:

Voraussetzung: Spezialisierungspunkte in der magischen Macht der Zauberkategorie.

Proben: 1 Zauberweben- und 1 Zaubermachtprobe(2 Kampfrunden). Die Gegenprobe darf um je 1w20 oder 1w12 erschwert werden je 1 zusätzlichen Erfolg für Verbesserungen zu generieren(bzw. ein Kritischen Erfolg bei 1w12).

Zauberweben: (Magischer Verstand)

Standardgegenprobe 1w20 gegen Schwierigkeit 20.

Ungelernte Zauber erfordern für alles die doppelte Anzahl an Zauberweben Erfolgen und werden gegen 2w20 gewürfelt.

Andauernde(temporäre) Zauber benötigen in jeder Runde eine zusätzliche Zauberprobe(in der Zauberschwierigkeit). Falls weitere Zauber gewirkt werden sollen gelten die Regeln für mehrere Zauber.

Zaubermacht: Standardgegenprobe gegen 0w20. Scheitert die Probe passiert nix.

Mehrere Zauber/Kombinationszauber: als Spezialisierung wird die schwächere Spezialisierung benutzt Erfolge müssen auf beide Zauber verteilt werden. Pro Extrazauber wird die Gegenprobe um 1w12 erschwert.

Lebensdauer von Zaubern:

- **Spontan:** direkter(dauerhafter) Effekt
- **Temporär:** andauernder Effekt
- **Permanent(Runden):** während der Aktivierungszeit wie Temporär, danach (fast) wie Spontan

Kampf Regeln:

Kampfproben (Schwierigkeit 12) gegen gegnerische Abwehr(Nahkampf: 12/Fernkampf: 8) oder Ausweichen(Nahkampf: 8/Fernkampf: 12)

Nahkampfdistanz ändern Akrobatikprobe(der der näher ran will) vs. Ausweichenprobe(der der weiter weg will)

zu nah für die eigene Waffe gibt einen Spezialisierungsmalus auf Angriff(2*Falsche Distanz) und Verteidigung(Falsche Distanz)

zu weit weg für die eigene Waffe gibt einen Spezialisierungsmalus auf Angriff(2*Falsche Distanz)

Schild kann alles mit Abwehr oder Ausweichen(immer gegen 12) verteidigen. Überschreibt außerdem für Verteidigungsproben die eigene Waffenreichweite.

Trefferschaden Leichte Treffer(kein kritischer Erfolg)= halber Schaden. Kritische Treffer(min 2 kritische Erfolge)= (kritische Erfolge - 1) * Schaden.

Rüstung Endschaden/Rüstungswert - Zähigkeit wird von den LP abgezogen. Wird die Rüstung umgangen zählt Rüstungswert=1.

Inhaltsverzeichnis

1	Generelles	7
I	Die Welt	8
2	Die Geschichte	9
2.1	Entstehungsgeschichte/Religion	9
2.2	Monde	9
2.3	Kalender	10
2.4	Zeitstrahl	10
2.5	aktuelle Situation	10
2.5.1	Kulturelle Situation	10
2.5.2	Das Geld	10
3	Die Magie	12
3.1	Magie wirken	12
3.2	Zauber Schulen	12
4	Technischer Stand	14
4.1	Magietechnik	14
4.2	Technischer Stand nach Völkern	15
4.2.1	Die Zwerge	15
4.2.2	Gnome und Co.	15
4.2.3	Die Allianz der Mannigfaltigkeit	16
4.2.4	Die Menschen	16
4.2.5	Die Elfen	16
4.3	Technischer Stand nach Anwendungskategorien	16
4.3.1	Waffentechnik	16
4.3.2	Rüstungstechnik	17
4.3.3	Sonstige Technik	17
II	Regeln	18
5	Allgemeine Regeln	19
5.1	Zeiteinheiten	19
5.2	Proben	19
5.2.1	Würfel	19
5.2.2	Basis Probe	19
5.2.3	Gegenprobe	20
5.2.4	Ohne Gegner	20
5.2.5	Deutung der Probenergebnisse	20
5.2.6	Probenschwierigkeit	21
5.3	Regeneration	21
5.4	Erschöpfung	21
5.5	Erfahrungspunkte	22
5.6	Bewegung	22
5.7	Schleichen	23
5.8	Glücksproben	23
6	Charisma Regeln	24
6.1	Unerkannt	24
6.2	Rhetorik	24

6.3	Einschüchtern	24
6.4	Verführen	24
6.5	Täuschung	25
7	Kampf Regeln	26
7.1	Manöverphase	26
7.2	Hauptphase	26
7.2.1	Nahkampfdistanzen	27
7.2.2	Abwehraktion	27
7.2.3	Schaden	28
7.2.4	Waffengröße	28
7.3	Endphase	29
7.4	Manöver	29
8	Magie Regeln	31
8.1	Regeln	31
8.1.1	Zaubern	31
8.1.2	Zauber kombinieren TODO?!	31
8.1.3	Anhaltende Zauber	32
8.1.4	Zauberwebenprobe(Magie Verstand)	32
8.1.5	Zauber machtprobe(Magische Macht)	33
8.1.6	Magie Verteidigung	34
8.1.7	Lebensdauer der Magie	34
9	Technik Regeln - Anwendung	35
9.1	Gegenstände allgemein	35
9.1.1	Eigenschaften von Gegenständen	35
9.1.2	Haltbarkeit	35
9.1.3	Reparatur	35
9.1.4	Wartung	36
9.2	Fernkampf	36
9.3	Nahkampf	37
9.4	Rüstungen	37
9.5	Sonstiges	38
9.6	Technik Regeln - Erzeugung und Analyse	38
9.7	Magietechnik	38
10	Regelanhang: Sonderregeln	40
10.1	Trolle TODO?	40
III	Ausrüstung	41
11	Gegenstandstände	42
11.1	Allgemeine Erklärungen	42
11.2	Generische Gegenstände	42
11.3	Waffen	42
11.4	Kleidung/Rüstung	43
11.4.1	Schutzwirkung	43
11.4.2	Taschen	44
11.4.3	Sonstiges	44
11.5	Besondere Materialien	44
11.5.1	Arglador	45
11.5.2	Mithril	45
11.5.3	Adamantium	45
11.6	Magiekristalle	46
11.6.1	Kapazitäten	46

12 Zauber TODO	47
12.1 Überblick	47
12.1.1 Zauberbücher	48
12.1.2 Magie allgemein	49
12.2 Illusion	49
12.2.1 Illusion allgemein	49
12.3 Angriff	50
12.3.1 Angriff allgemein	50
12.4 Verstärkung	50
12.4.1 Verstärkung allgemein	50
12.5 Verwandlung	51
12.5.1 Verwandlung allgemein	51
12.6 Elementar	51
12.6.1 Elementar allgemein	51
12.7 Beschwörung	52
12.7.1 Beschwörung allgemein	52
 IV Anhang	 53
13 Gegenstandstände	54
13.1 Schilde	54
13.2 Gebrauchsgegenstände	55
 14 Zauber TODO	 56
14.1 Illusion	56
14.1.1 Licht	56
14.1.2 WobelBobelBoden	56
14.1.3 Illusion	57
14.1.4 Verändernde Illusion	57
14.1.5 Imitation	58
14.2 Angriff	58
14.2.1 Angriff	58
14.2.2 Magie auflösen	58
14.2.3 Explosion	58
14.2.4 Direkter Schmerz	59
14.3 Verstärkung	59
14.3.1 Reinigung	59
14.3.2 Schild(Magie)	59
14.3.3 Heilung	60
14.3.4 Schild(Schaden)	60
14.3.5 Schutzschild	60
14.3.6 Reparatur	61
14.4 Verwandlung	61
14.4.1 Telekinese	61
14.4.2 Rückverwandlung	62
14.4.3 Verwandlung Personen und Kreaturen	62
14.4.4 Verwandlung Gegenstände	63
14.5 Elementar	63
14.5.1 Einfache Elementarmanipulation	63
14.5.2 Erzeugung von Elementen	64
14.5.3 Elementarangriff	64
14.5.4 weitere Elementarzauber	64
14.6 Beschwörung	64
14.6.1 weitere Beschwörungen	64

Kapitel 1

Generelles

Dieses Regelwerk soll keine Vollständige Beschreibung von Morodax darstellen. Es ist vielmehr dazu gedacht einige Grundregeln zu beschreiben und Beispiele/Orientierungen zur Balance zu liefern. Sollte ein Spieler/Meister neue Elemente hinzufügen wollen(Waffen/Ausrüstung/Zauber/...) soll dieses Dokument Anhaltspunkte zur Generierung eines solchen bieten.

Teil I

Die Welt

Kapitel 2

Die Geschichte

2.1 Entstehungsgeschichte/Religion

Es gibt viele Religionen auf Morodax, sie alle haben eins gemeinsam: der Gott Morodis ist bei aller der (höchste) Gott, der Morodax erschuf bzw. der Welt Leben brachte. Morodis wird dabei von vielen Religionen völlig unterschiedlich dargestellt, sowohl vom Aussehen als auch von der Persönlichkeit her. Morodis selbst war/wird sein ein extrem mächtiger Magier-Cyborg, der eine Zeitreise durchgeführt hat, um aus seiner Zeit zu fliehen. Durch die Zeitreise(oder vielleicht auch schon vorher) hat er seinen Verstand beschädigt, wodurch er eine Vielzahl von Persönlichkeiten entwickelt hat. Mithilfe von Illusionsmagie hat er dann öfter sein Aussehen komplett verändert und durch die Technologie der Zukunft konnte er auch bedeutend länger leben als alle anderen in dieser Epoche.

2.2 Monde

Zielel

Drehrichtung wie unser Mond, parallel zur Rotationsachse der Welt

Umlaufzeit $\approx 18\text{Tage}$

wahrgenommene Größe weniger als halb so groß wie unser Mond($\approx \frac{1}{3}$)

Farbe dunkelrot mit funkelnden(hellrot-glitzern) Stellen, bei Vollmond

Leuchtet rot wenn er von hinten angestrahlt wird(einen anderen Mond/Sonne verdeckt).
sonnst eher schwer zu sehen.

Besonderheit Riesiger roter Kristall, gilt als 'Magiemond'(ist in der Tat aus einem den Magiekristallen ähnlichem Material).

Kochbalth

Drehrichtung wie unser Mond, fast senkrecht($< 10^\circ$) zur Rotationsachse der Welt

Umlaufzeit $\approx 34\text{Tage}$

wahrgenommene Größe \approx so groß wie unser Mond

Farbe gelb (Vergleichbar mit Io)

Althah

Drehrichtung anders als unser Mond('' = zunehmender Mond), fast senkrecht($< 10^\circ$) zur Rotationsachse der Welt

Umlaufzeit $\approx 33\text{Tage}$

wahrgenommene Größe \approx so groß wie unser Mond

Farbe lila

Sariel

Drehrichtung wie unser Mond, $\approx 30^\circ$ zur Rotationsachse der Welt

Umlaufzeit $\approx 46\text{Tage}$

wahrgenommene Größe \approx doppelt so groß wie unser Mond

Farbe weiß-blau(gefrorenes Wasser)

2.3 Kalender

Ein Jahr hat 337 Tage bzw. 9 Monate(Jeha(33 Tage), Dailiel(46 Tage), Haelyr(34 Tage), Biniel(46 Tage), Saraq(33 Tage), Pyriel(46 Tage), Selik(34 Tage), Zaliel(19 Tage), Rielach(46 Tage)).

Eine Woche besteht aus 6 Tagen(Hielaph, Marach, Arah, Kusha, Sielyr, Zielah(Feiertag)).

2.4 Zeitstrahl

Jahr unbekannt: Ankunft von Morodis (Technischer Stand entspricht etwa der Stein- bis Bronzezeit).

Jahr 0: Morodis verschwindet (aka. stirbt) Technischer Stand entspricht etwa der Antike.

Jahr 2984: 'Heute'

Jahr unbekannt: Morodis Geburt

2.5 aktuelle Situation

Nach Morodis erscheinen auf der Welt(und seinem Wirken) sind die Grenzen zu anderen Dimensionen dünner als dies normalerweise sein sollte, dadurch ist das Magie relativ verbreitet und hin und wieder kommen Wesen aus anderen Dimensionen in unsere Welt(oder umgekehrt). Diese beiden Effekte führen zu einer relativ hohen Anzahl an Monstern(entweder durch Magie veränderte Tiere oder Wesen aus anderen Dimensionen).

Die hohe Anzahl an Monstern hat unter anderem zur Folge, dass Abenteurer gebraucht werden, die gegen die Monster kämpfen um Karawanen oder Siedlungen zu schützen oder einfach um wertvolle Materialien zu erbeuten.

2.5.1 Kulturelle Situation

Es gibt schon seit langem einen (schwelenden) Konflikt zwischen Elfen und Zwergen, in diesem waren die Elfen lange Zeit durch ihre Magie den Zwergen überlegen. Durch die Entwicklung von Argldor(von anderen auch als Blutstahl bezeichnet, aufgrund seiner sehr dunkel roten Farbe), einem speziellen Magieresistenten Metall, konnten die Zwerge sich jedoch mittlerweile auch einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Aufgrund der hohen Herstellungskosten kann dieses Metall jedoch nicht flächendeckend in einem Krieg verwendet werden. Aktuell kommt es daher nicht zu aktiven Auseinandersetzungen zwischen dem Reich der Zwerge und der Elfen, weshalb die Leute es den ruhenden Konflikt nennen.

Im Rest der Welt gibt es verschiedene Rassen, zwischen denen es auch z.t. zu Reibereien und Rassismus kommt. Jedoch gibt es auch das Land der Morodianer, Abkömmlinge von Teufeln und Dämonen, die von Morodis beschworen worden, in dem eine bunte Mischung aller Rassen lebt, die halbwegs funktioniert.

2.5.2 Das Geld

Es gibt ein Währungsbündnis, hauptsächlich von den Morodianern initiiert, bei dem die angrenzenden Kulturen mitmachen, die allerdings z.t. eigene Prägungen haben(für Münzen)(vergleichbar mit dem System des Euros).Es gibt folgende Währungseinheiten:

Währung	Wechselkurse		Bemerkungen
1 Zinnmünze	-	$\frac{1}{1000}$ Goldmünzen	quasi ausgestorben
1 Kupfermünze	10 Zinnmünzen	$\frac{1}{100}$ Goldmünzen	≈1 Bier
1 Silbermünze	10 Kupfermünzen	$\frac{1}{10}$ Goldmünzen	≈1 Übernachtung
1 Goldmünze	10 Silbermünzen	$\frac{1}{10}$ Goldmünzen	≈1 Dolch
1 'Kupfer'-Geldkristall	100 Goldmünzen	100 Goldmünzen	≈1 guter Wagen
1 'Silber'-Geldkristall	10 'Kupfer'-Geldkristalle	1K Goldmünzen	≈1 einfache Yacht
1 'Gold'-Geldkristall	10 'Silber'-Geldkristalle	10K Goldmünzen	≈1 Villa
1 'Mithril'-Geldkristall	10 'Gold'-Geldkristalle	100K Goldmünzen	≈1 Schloss
1 'Adamantium'-Geldkristall	10 'Mithril'-Geldkristalle	1M Goldmünzen	≈1 Berg
1 'Morodis'-Geldkristall	10 'Adamantium'-Geldkristalle	10M Goldmünzen	≈1 Stadt

Die Geldkristalle sind winzige Magiekristalle(kaum größer als Münzen), die speziell angefertigt wurden um ihren Wert zu garantieren. Sie sind zudem fälschungssicher und diebessicher, da

1. Jeder Kristall an seinen Besitzer gebunden ist.
2. Nur durch gegenseitiges Einverständnis kann die Bindung übertragen werden.
3. Manipulationsversuche/Fehlaktivierung/Schaden/... führen zur Aktivierung der Selbstzerstörung des Kristalls(Kristall & Nutzer erhalten 200(d1) magischen, tödlichen und direkten Schaden(Direktangriff auf LP ohne Abwehrmöglichkeit))
4. Nutzen zur Identifikation den 'magischen Fingerabdruck' des Besitzers(die Bedienhand muss frei von Aglador sein).
5. Besitzen einen Schutzschild, mit 50('Kupfer')-500('Morodax') Punkten Schutz & Regeneration von 10('Kupfer')-100('Morodax') Punkten pro Kampfrunde.

Kapitel 3

Die Magie

Für die die sich nicht dem langwierigen Studium der Magie hingeben wollen hier ein Auszug aus der beliebten Buchreihe "Magie für Zwerge": "Man kann sich einen Zauber vorstellen wie ein komplexes Rohrsystem wenn man in das eine Ende Dampf einspeist und damit das System unter Druck setzt werden die Rohre mit Dampf befüllt. Je nach Konstruktion der Rohre(oder der angeschlossenen Systeme) können jetzt die verschiedensten Dinge passieren, z.B. könnte eine Düse genutzt werden um den Dampf zu fokussieren und als Waffe zu benutzen oder in ein Rohr könnten viele Löcher eingebaut werden um eine riesige Nebelwolke zu erzeugen."

3.1 Magie wirken

Die Magie von Morodax ist eine allumfassende Energie, alle sind mit der Magie verbunden manche stärker manche schwächer, manche sind sich der Magie bewusst, manche wissen vielleicht gar nicht welches Potential in ihnen schlummert.

Um die Magie verwenden zu können ist eine natürliche Begabung zur Manipulation der Magischen Energien notwendig(Magische Macht) und das Wissen darüber wie diese Begabung genutzt werden kann(Magischer Verstand). Dann ist es einem Magier möglich durch Bewegungen die Energien in die gewünschten Bahnen zu lenken, manche Magier schwören auch auf den positiven Einfluss von Zaubersprüchen, manche schaffen es wohl sogar nur durch Zaubersprüche die Magie zu lenken, wahre Meistermagier sprechen sogar davon dass eigentlich nur ein Gedanke benötigt wird und alles andere nur Beiwerk ist um den eigenen Geist zu fokussieren.

Das Wirken eines Zaubers beinhaltet 2 Schritte:

1. Das Erstellen der Zaubermatrix, hierbei werden die "Bahnen"gelegt durch die später die Magische Energie hindurch geleitet wird. Diese "Bahnen"bestimmen maßgeblich die Art des Effektes den der Zauber erreichen wird/soll.

In der Magietechnik sind diese Bahnen konstruktiv fixiert, sodass keine Veränderungen hieran vorgenommen werden können(betrifft auch in verzauberte Gegenstände, die einen bestimmten Zauber bereitstellen sollen).

2. Das "befüllen"der Zaubermatrix mit Magischer Energie, hierbei wird die Magische Energie der Umgebung durch den Magier in die Zaubermatrix geleitet. Durch die Menge der Magischen Energie wird die Stärke des Effekts bestimmt, bestimmte Zaubereffekte können auch durch die Überlastung einer Matrix erreicht werden(z.B. Explosionen, ...), oder durch die unterschiedliche Verteilung der Magie auf verschiedene Kanäle der Matrix(Dauer vs Stärke eines Lichtzaubers).

Dieser Vorgang ist für den Magier mit einer gewissen Erschöpfung verbunden.

In der Magietechnik werden z.T. Kristalle eingesetzt um Magische Energie zu speichern und bei Bedarf in die entsprechende Zaubermatrix einzuleiten. Dadurch kann mitunter eine bessere Kontrolle über die Menge der Magischen Macht ausgeübt werden als dies einem normalen Magier möglich ist.

3.2 Zauber Schulen

Angriffsmagie: Reine Magische Energie wird konzentriert und genutzt um Schaden an Feinden zu verursachen, in der modernen Zeit kann diese Energie aber auch von Magischen Werkzeugen benutzt werden.

Illusion: Täuschungen werden erzeugt um Leute abzulenken, zu verwirren oder gar zu ängstigen. Sie können auch genutzt werden um z.b. Licht zu erzeugen.

Verstärkung: Klassischer Supportzweig der Magie, beinhaltet Heilung, Schilde und Haushaltsmagie(Säuberung,...).

Verwandlung: Magie zur (dauerhaften) Änderung von Personen und Gegenständen, Veränderung von Körperlichen Attributen, Verwandlung in Tiere etc..

Elementar: Manipulation der Elementarmächte(Luft,Erde,Feuer,Wasser). Kann z.b. für Mächtige Angriffsmagie benutzt werden, die schwer zu blocken ist.

Beschwörung: Erlaubt Beschwörung von Geistern(Seelen z.b. auf einem Schlachtfeld), Skeletten(Überreste), Dämonen(magische Zirkel), ... in Kombination mit Elementarmagie(Kombinationszauber) sind sogar Elementarbeschwörungen(Element als Fokus) möglich.

Kapitel 4

Technischer Stand

4.1 Magietechnik

Die Magietechnik wurde ursprünglich von den Elfen erfunden. Diese haben Magie statt sie direkt zu wirken in Gegenstände eingearbeitet, als Verzauberungen, die entweder dauerhafter Natur(magische Kleidung/Rüstung/Waffen/...) sind oder eine manuelle Magiezufuhr('Zauberstäbe'/...), zur Aktivierung der Zauberformel und den zugehörigen Effekten, erfordern.

Später wurde die Magietechnik allerdings von den Gnomen perfektioniert vor allem durch die Nutzung von Magiespeichern, womit auch wenig talentierte, diese Geräte nutzen können, bzw. ein konstanter Energiestrom über längere Zeit aufrechterhalten werden kann(was wiederum viel neue Anwendungsgebiete eröffnet). Mittlerweile haben die Gnome die Elfen in jeder Hinsicht bezüglich der Herstellung von Magietechnik überholt(auch was die Zaubermatrizen angeht).

Die größten Hersteller für Magietechnik sind bei den Gnomen zu finden Doktor Grordbort's magische Werkzeuge & Waffen und Professor Felmorn's Kristallschmieden sind dort die beiden größten. Doktor Gorodbort ist spezialisiert auf die Integration von Zaubermatrizen in technische Geräte, während Professor Felmorn auf die Herstellung und Entwicklung der Magiekristalle anführt. Die beiden arbeiten aktuell gemeinsam an der serienreife des 'magischen Generators', der einen Energiekristall ohne manuelle Zufuhr von magischer Energie aufladen kann. Aktuell werden besondere legendäre Magiekristalle ab der Kategorie Groß benötigt um einen magischen Generator zu erschaffen.

Magiekristalle werden in verschiedene Qualitäts-(einfach bis legendär) und Größenkategorien(winzig bis gigantisch) eingeteilt.

Einfache Kristalle werden z.t. künstlich hergestellt, zur Herstellung von Kristallen der Qualitätsstufe besser und höher werden die Überreste von magischen Monstern benötigt.

Größe	Verwendung
winzig	kleine Gegenstände
klein	normale Gegenstände(Handwaffen/Pistolen, ...)
mittel	große Gegenstände(Gewehre, ...)
größer	Vollrüstungen, ...
Groß	mobile bzw. (semi)statische Systeme z.B. Autos/Golems/Belagerungswaffen/...
Gigantisch	spezial(z.B. Versorgung einer Stadt)

4.2 Technischer Stand nach Völkern

4.2.1 Die Zwerge

- **Bewegungsmittel:** Hauptsächlich Dampfbetriebene Züge.
- **Allgemeiner Eindruck:** Steampunk: Zwerge sind für hochwertige Mechanische Lösungen bekannt. Es gibt Geräte mit eigenen Energieerzeugern((kleine) Dampfmaschine, Handkurbel, ...), es gibt aber auch einige bei denen auswechselbare Energiespeicher(Sprengladung, Druckluftkapsel, etc.) benutzt werden.
- **Benutzte Technologien:**
 1. **Mechanik:** Komplexe mechanische Systeme (Taschenuhren,...) sind üblich.
 2. **Chemie:** Diverse Sprengstoffe, Gifte, Medikamente, ... sind den Zwergen bekannt.
 3. **Druck:** Primäre Energiequelle, entweder direkt(z.b. Presslufthammer) oder indirekt über z.b. Dampfmaschinen.
 4. **Magie:** nicht vorhanden
 5. **Elektrik:** nicht bekannt

4.2.2 Gnome und Co.

- **Bewegungsmittel:** z.t. (Dampfbetriebene) Züge aber auch Kutschen(sowohl mit Magiekraft als auch mit Pferdekraft). Im Gegensatz zu den Zwergen interessieren sich Gnome auch für den Himmel/Sterne was u.a. zur Entwicklung einfacher Luftschiffen führt(Heißluftballons bzw. erste Zeppeline).
- **Allgemeiner Eindruck:** Gnome sind eher Bastler und Erfinder als Ingenieure, daher sind die meisten gnomischen Geräte Einzelanfertigungen. Es gibt aber auch einige wenige große gnomische Massenproduzenten.

Die meisten gnomischen Handwerker und Erfinder bedienen sich der Magietechnik.

Insgesamt sind die Gnome technisch relativ hoch entwickelt.

- **Benutzte Technologien:**
 1. **Mechanik:** Etwas weniger komplex als bei den Zwergen aber trotzdem viel verwendet.
 2. **Chemie:** Zur Erstellung von Medikamenten, ...

Gnomischer Sprengstoff wird mitunter durch Magie verstärkt(winzige Kristallsplitter), dieser ist jedoch deutlich teurer als regulärer Sprengstoff.
 3. **Druck:** Z.t. werden Dampfmaschinen als Energiequelle verwendet, jedoch eher selten, dementsprechend wird dieser Technikzweig von den Gnomen eher weniger benutzt.

Hauptsächlich für die Luftfahrt relevant(Konstruktion der Luftschiffshüllen, Befüllung mit entsprechenden Gasen, ...).
 4. **Magie:** Vorreiter, wird für so gut wie alles benutzt.
 5. **Elektrik:** nicht vorhanden.

4.2.3 Die Allianz der Mannigfaltigkeit

- **Bewegungsmittel:** z.t. (Dampfbetriebene) Züge aber auch Kutschen(meist mit Pferden) es sind auch hier erste Luftschiffe(experimentell oder militärisch) vorhanden.
- **Allgemeiner Eindruck:** Es gibt technische Einflüsse und Gerätschaften der anderen Völker.
- **Benutzte Technologien:**
 1. **Mechanik:** Ähnlich wie bei den Gnomen.
 2. **Chemie:** Sprengstoffentwicklung liegt etwas hinter dem zwergischen Standard, Medizin/Gifte sind etwa auf dem gleichen Stand.
 3. **Druck:** Dampfmaschinen werden vor allem in Städten eingesetzt und häufig von Zwergen gebaut/gewartet.
 4. **Magie:** Wird in größeren Städten oft eingesetzt, viele Geräte stammen mehr oder weniger von den Gnomen.
 5. **Elektrik:** im Experimentalstatus.

4.2.4 Die Menschen

- **Allgemeiner Eindruck:** Viele Einflüsse von anderen Kulturen, aber insgesamt weniger als bei der Allianz der Mannigfaltigkeit. Technisch somit in allen Punkten etwas unterhalb dieser, dafür ist jedoch vieles von dem was die Menschen verwenden auch von Menschen entwickelt und gebaut worden(was zu einem leicht anderen 'Grundstiel' im Design führt). Insgesamt sehr ähnlich zur Technologie Ende 18. Jhr.

4.2.5 Die Elfen

- **Bewegungsmittel:** Pferde, Segelboote oder Füße
- **Allgemeiner Eindruck:** Elfen sind meist sehr naturverbunden und können mit Technik wenig anfangen. Die meisten Elfen nutzen Magie für die verschiedensten Aufgaben. Die einzigen technischen Geräte die bei Elfen anzutreffen sind, sind einfache mechanische Konstruktionen(Bögen, eventuell mal eine Armbrust oder Taschenuhr) oder magietechnische Geräte in ihrer Urform(so wie sie ursprünglich von den Elfen entwickelt wurden), was effektiv eine Zaubermatrix in einem Gegenstand ist, die manuell mit Magie befüllt wird(z.B. 'Zauberstäbe').
- **Benutzte Technologien:**
 1. **Mechanik:** rudimentär vorhanden(auch als Importware(Taschenuhren, ...)).
 2. **Chemie:** In Form von Heiltränken/Salben vorhanden(oft auch in Kombination mit Magie).
 3. **Druck:** nicht vorhanden.
 4. **Magie:** In Form von Zauberstäben, etc. vorhanden, jedoch meist ohne Kristalle benutzt. Kristalltechnik zum Teil als Lampen im Einsatz(in Städten).
 5. **Elektrik:** nicht vorhanden.

4.3 Technischer Stand nach Anwendungskategorien

4.3.1 Waffentechnik

Es gibt prinzipiell alles von klassischen Vorderladewaffen über Revolversysteme bis hin zu ersten Repetierwaffen. Auch werden viele verschiedene Möglichkeiten der Waffenkonstruktion erdacht, neben Feuerwaffen gibt es auch welche, die Luftdruck, Federkraft oder Magie benutzten um Geschosse zu beschleunigen. Es gibt jedoch auch Waffen die unkonventionelle 'Munition' verschießen, so wäre z.b.

eine Waffe denkbar, die einen bestimmten Zauber aktiviert.

Neben Schusswaffen wird Technik auch für andere Waffen verwendet z.b. eine Sprengladung an einem Hammer um dessen Schlagkraft zu erhöhen, ein Gefäß gefüllt mit explosivem Material oder Fallen.

4.3.2 Rüstungstechnik

Es gibt wie auch bei Waffentechnik verschiedene Leute, die versuchen die Technologie der aktuellen Zeit zu nutzen um bessere Schutzmaßnahmen zu konstruieren. Von Rüstungen unterschiedlicher Machart über Schilde, die sich 'ausklappen' lassen, um die Vorteile verschiedener Schildtypen zu vereinen, bis hin zu neuen Techniken im Mauerbau wird auch hier viel probiert und experimentiert.

Es gibt sogar Leute, die versuchen Rüstungen durch den Einsatz von Magie zu verbessern, zum Beispiel durch Verzauberungen.

4.3.3 Sonstige Technik

Taschenuhren, Feuerzeuge aber auch Verbandsmaterial und vieles mehr besorgt sich der moderne Abenteurer um für jede Situation gewappnet zu sein.

Teil II

Regeln

Kapitel 5

Allgemeine Regeln

5.1 Zeiteinheiten

- eine Kampfrunde(KR) dauert 3 Sekunden.
- ein Tag dauert c.a. 24 Stunden.
- eine Woche hat 6 Tage(5 Arbeitstage und 1 Feiertag).

5.2 Proben

5.2.1 Würfel

Es wird gewürfelt: 1w20 pro Attributspunkt, mit Spezialisierungspunkten kann 1 Würfel um 1ne Stufe verbessert werden, dies kostet 1 Punkt pro Würfelstufe.

- 1 Attributspunkt $\xrightarrow{1}$ w20
- Spezialisierungspunkte verbessern Würfel $\xrightarrow{0} w20 \xrightarrow{1} w10 \xrightarrow{1} w6 \xrightarrow{1} w4 \xrightarrow{2} w2 \xrightarrow{2} w1$
- Optionalregel: 1 Spezialisierungspunkt um 2 w8 zu 2 w6 zu verbessern.
- Spezialisierungspunkte können auch für weitere Würfel benutzt werden $\xrightarrow{3} w12$ (allerdings nur 1x pro voll spezialisiertem Würfel(w4)).

Sollten die Spezialisierungspunkte negativ sein(z.b. durch Mali) werden die obigen Regeln invers angewendet, beziehungsweise 1 w20 pro negativen Punkt entfernt, sollte hierdurch der Würfelpool auf unter 1 sinken wird mit einem einzelnen w100 gewürfelt.

5.2.2 Basis Probe

Jeder Würfel wird jeweils getrennt ausgewertet und liefert einen (Kritischen) Teilerfolg(\leq Schwierigkeit) oder Misserfolg($>$ Schwierigkeit). Übliche Probenschwierigkeiten:

Primitiv 20

Trivial 16

Einfach 12

Mittel 8

Schwierig 6

Schwer 4

Meisterhaft 3

Legendär 2

Göttlich 1

***Beispiel:** Schlucki der Zwerg hat Konstitution 3 und Zähigkeit 7. Er will in einer Taverne Zwergenschnaps trinken und muss eine einfache Zähigkeitsprobe ablegen um nicht umzukippen. Er würfelt insgesamt mit 3w12 und 1w8 und hat somit garantiert 4 Erfolge, hat also keinerlei Probleme mit dem Schnaps.*

5.2.3 Gegenprobe

Aktionator und Verteidiger würfeln beide eine 'Basis Probe'(siehe oben) und sortieren ihre Teilerfolge(aufsteigend für den Angreifer bzw. absteigend für den Verteidiger). Falls einer der beiden mehr Teilerfolge als der andere hat werden die höchsten Teilerfolge als 'Kritische Teilerfolge' zur Seite gelegt. Die sortierten Erfolge beider Parteien werden paarweise verglichen und generieren:

+1 Erfolg pro 'kritischem Teilerfolg' des Aktionators.

+1 Erfolg wenn Aktionator Teilerfolg < Verteidiger Teilerfolg.

±0 Erfolg wenn Aktionator Teilerfolg = Verteidiger Teilerfolg.

-1 Erfolg wenn Aktionator Teilerfolg > Verteidiger Teilerfolg.

11 Erfolg pro 'kritischem Teilerfolg' des Verteidigers.

Falls anschließend:

- Erfolge > 0: Die Aktion gelingt mit min('kritische Teilerfolge' des Aktionators; Erfolge) kritischen Teilerfolgen und Erfolge - min('kritische Teilerfolge' des Aktionators; Erfolge) normalen Teilerfolgen.
- Erfolge ≤ 0: Die Aktion schlägt fehl mit min('kritische Teilerfolge' des Verteidigers; -Erfolge) kritischen Teilerfolgen und -Erfolge - min('kritische Teilerfolge' des Verteidigers; -Erfolge) normalen Teilerfolgen für den Verteidiger.

***Beispiel:** Ein anderer Gast der Taverne sieht das und kommt zu Schlucki um ihn zu einem Saufduell herauszufordern. Der Gegner hat Konstitution 3 und Zähigkeit 2 also 1w20 und 2w12, beide machen ihre Proben Schlucki würfelt 3,7,9,12 der Gegner würfelt 15,7,7. Damit ergibt sich 1 Misserfolg für den Gegner(15), 2 Kritische Teilerfolge für Schlucki(12,9), 1 Erfolg für den Gegner(5 vs 7) und 1 unentschieden(7 vs 7). Somit bleiben für Schlucki 1 Kritische Teilerfolge (der andere muss genutzt werden um den Erfolg des Gegners zu neutralisieren) und für den Gegner 1 Misserfolg, somit gewinnt Schlucki das Duell und der Gegner hat sich überschätzt und kippt ohnmächtig vom Stuhl.*

5.2.4 Ohne Gegner

Ohne Gegner gilt:

≤ Schwierigkeit Erfolg.

≤ $\frac{\text{Schwierigkeit}}{2}$ Kritischer Erfolg.

= 1 Erfolg + Kritischer Erfolg.

Der Spielleiter kann dann Minimalmengen von (kritischen) Erfolgen festlegen damit die Probe Erfolgreich ist:

1-3 Erfolge Einfache Komplexität (Eine Falle in einem Haus finden).

2 Erfolge & 1 Krit Standard Komplexität (Eine Falle im Unterholz finden).

4 Erfolge & 2 Krit erhöhte Komplexität (Der richtigen Spur folgen wenn diese einer Straße folgt.).

...

***Beispiel:** Anschließend wird Schlucki übermütig und bestellt sich das Spezial des Hauses muss jetzt eine mittlere Probe (Schwierigkeit 8) schaffen und da er mittlerweile schon einiges getrunken hat erhöht sich auch die Komplexität auf 'Standard'. Er würfelt 5,7,8,10, das reicht leider nicht für einen Kritischen Teilerfolg (höchstens 4). Somit endet Schlucki's Abend mit diesem Drink und auch er sackt zusammen.*

Vor allem für Zauberproben oder wenn der Spielleiter es zulässt: Um mehr Erfolge zu generieren kann man sich die Probe freiwillig schwerer machen. Falls man dies tut bekommt man für je 2 Erfolge einen Extraerfolg pro Stufe der Erschwernis.

Beispiel: Für eine einfache Aufgabe (Schwierigkeit 12) wird eine schwierige Probe (Schwierigkeit 6) gemacht. Es wird dabei 4,1,6 und 3 gewürfelt, somit 3 normale und 2 kritische Erfolge also in summe 5

Erfolge. Hierfür bekommt man für die Erschwernis $2_{durch Extrastufen} * 2_{\frac{5}{2}} = 4$ Extraerfolge(normale) zum Ergebnis dazu und landet bei insgesamt 7 normale und 2 kritischen Erfolge.

5.2.5 Deutung der Probenergebnisse

Kritischer Teilerfolg: Deutliche Überlegenheit über den Gegner(kann auch als normaler Teilerfolg benutzt werden). Kann benutzt werden um außergewöhnliche Nebeneffekte auszulösen(z.b. Kritische Treffer, verstärkter Effekt, schnellere Ausführung, ...). **Im Standardfall werden übrige Kritische Erfolge genutzt um die Gesamtprobe aufzuwerten('leicht erfolgreich'/'geradeso geschafft'→'erfolgreich'→'kritischer Erfolg'/besonders gut→...**

Teilerfolg: Erfolgreiche Aktion/Reaktion. Kann benutzt werden um normale Nebeneffekte auszulösen.**Falls keine Verwendung für normale Teilerfolge gefunden wird dürfen sie 3:1 in Kritische Teilerfolge umgetauscht werden.**

Misserfolg: Patzer/Missgeschick/Komplikation. Kann benutzt werden um negative Nebeneffekte auszulösen(z.b. unkritischere/leichte Treffer, schlechterer Effekt, langsamere Ausführung, Werkzeug geht kaputt, Charakter fällt hin, ...).**Im Standardfall(falls keine explizite Verwendung für Misserfolge definiert ist/wird) wird ein Misserfolg benutzt um einen Kritischer Teilerfolg auf einen normalen herunterzustufen.(oder auch um normale Erfolge komplett zu entwerten(optional)) Misserfolge des Gegners bewirken entsprechend das Gegenteil.**

5.2.6 Probenschwierigkeit

20 Natürliche Fähigkeit ohne Risiko(über eine Straße gehen).

16 Triviale Probe(über eine Straße rennen).

12 Standardprobe(über ein Feld rennen).

8 Schwierigere Probe, die nicht jeder schafft(Einen Felsen hochklettern/ eine versteckte Falle finden).

4 Schwierige Probe, die einen Profi erfordert(Falle entschärfen/ausbauen).

2 Meisterhafte Probe, bei der es selbst Experten schwer haben(Von Gegnern umringt jedem Angriff ausweichen).

1 Legendäre Probe, die nur sehr selten gelingen(...).

5.3 Regeneration

Es gibt 2 Möglichkeiten Leben wiederherzustellen. Entweder mit Unterstützung durch Magie (oder Medizin), oder indem man einfach wartet. Für jede Stunde ohne große Aktivität(kein Kampf oder schwere Arbeit also z.b. rumsitzen, schlafen, durch die Stadt bummeln, ...) regeneriert man *Konstitution + Ausdauer* LP.

Vitale Charaktere regenerieren doppelt so viel. Außerdem haben sie auch mehr Leben($12+(6 \text{ o. } 1d12)$ pro Konstitutionspunkt).

5.4 Erschöpfung

Charaktere werden durch Zauber, Kämpfe, (körperliche) Arbeit und langem wach bleiben erschöpft. Bei solchen Aktionen können/werden 'Erschöpfungspunkte' generiert.

Erschöpfungspunkte pro Aktion:

1 pro Kampfrunde(zeigt erst nach dem Kampf Wirkung)

1 pro (Zauber)probe(außerhalb von Kämpfen) um diese zu 'beschleunigen'

- 1 pro 'unbeschleunigtem' Zauber
- 1(0) pro rennen Aktion(während eines Kampfs)
- 2(1) pro sprinten Aktion(während eines Kampfs)
 - 1 pro 5min Harte Arbeit(Reparatur/Herstellung)
 - 1 pro 15min mittlere Arbeit(Gewaltmarsch)
 - 1 pro 30min leichtere Arbeit(Wandern)
 - 1 pro 1h wach sein(Freizeit)

Wenn ein Charakter bestimmte Erschöpfungsschranken überschreitet bekommt er Mali:

- > (*Ausdauer* + 1) * 5: -1 auf körperliche Attribute
- > (*Ausdauer* + 1) * 10: -2 auf körperliche und geistige Attribute
- > (*Ausdauer* + 1) * 15: -3 auf alle Attribute
- > (*Ausdauer* + 1) * 20: -4 auf alle Attribute
- ...: -... auf alle Attribute

Hinweis: Wenn ein Körperliches Attribut auf 0 fällt sind damit verbunden Aktionen nicht mehr möglich.

Zum abbauen von Erschöpfungspunkten gibt es folgende Möglichkeiten:

- 1 pro 1h Ruhepause
- +1 pro 1h ohne schlechte Bedingungen(Regen,Wind,...)
- +1 pro 1h beim Schlafen
- +1 pro 1h beim Schlafen in Sicherheit/mit Wachen
- +1 pro 1h beim Schlafen pro 'Luxusstufe'(Schlafsack, gute Matratze, Bett, ...).
- +1 pro 1h bei reichhaltiger Verpflegung.
- X durch Aufputzmittel(magisch oder chemisch/pflanzlich)

5.5 Erfahrungspunkte

Im Verlauf eines Abenteuers werden Erfahrungspunkte(EP) verdient. Mit EP können verschiedene Charakterverbesserungen erlernt werden.

- 1+EP einen Zauber erlernen
- 3 EP 1 Spezialisierungspunkt(SpezP)
- 17 EP 1 Attributspunkt(AttrP)
- 21 EP 1 Spezialspezialisierung(1 freies Spezialisierungsfeld des Charakterblattes befüllen, erlaubt entsprechende Proben, Start mit Spezialisierung 0)
- 42 EP 1 Spezialtalent

5.6 Bewegung

Es gibt 5 Arten der Bewegung:

1. Wandern: (*Konstitution* + *Ausdauer*) * 3 * Größe km pro Tag(8-10h).
2. Gewaltmarsch: *Wandern* * 1,5, stark erschöpft am Abend.
3. Gehen: ($\frac{Stärke+5}{3}$) * (*Größe*,e) pro Kampfrunde.

4. Schleichen: $\frac{Gehen}{2}$.
5. Rennen: $Gehen * 2 + \frac{Akrobatik}{2}$ pro Kampfrunde.
6. Sprinten: $Gehen * 3 + Akrobatik$ pro Kampfrunde.

Alle Bewegungsgeschwindigkeiten sind abhängig von der Körpergröße, diese werden aufgerundet auf eins der folgenden Werte: 0, 5m; 0, 66m; 1m; 1, 5m; 2m; 3m; 4, 5m; 7m. Für Geschwindigkeitsproben können diese Größen als Modifikation der Probenerfolge betrachtet werden.

Bei Bewegungsaktionen kann der Spielleiter eine Probe fordern, die Schwierigkeit dafür ist vom Gelände und der Bewegungsform abhängig und die Probe entscheidet ob der Charakter diese mit dieser Bewegungsform auf dem Gelände vorwärtskommt oder nicht. Sollte die Probe scheitern kann der Charakter eine einfachere Bewegungsform wählen und die Probe damit wiederholen. Eine verpatzte Probe kann außerdem zu negativen Effekten führen(hinfallen, ...).

Es gibt folgende Bewegungsformen:

1. Unpassierbar: Der Charakter kommt hier nicht durch.
2. Schleichen(gehen verkackt): Basisprobe mit Schwierigkeit - 1, Erschöpfung wie beim rennen.
3. Gehen/Schleichen(lautlos): Basisprobe(siehe nachfolgende Tabelle)
4. Rennen: Basisprobe mit Schwierigkeit + 1.
5. Sprinten: Basisprobe mit Schwierigkeit + 2.

Beispielschwierigkeiten für verschiedene Gelände:

Gelände	Minimal notwendige Proben(Basis)
Straße:	1 Primitiv
Grasland/Ebene:	2 Primitiv
Waldpfad:	2 Primitiv
Wald:	1 Trivial
Sandwüste:	2 Trivial
lose Felsen:	1 Einfach
Sumpf:	1 Mittel
Treibsand:	1 Schwer

5.7 Schleichen

Um dich unerkannt zu bewegen ist eine Heimlichkeitsprobe erforderlich, die Schwierigkeit dieser Probe wird maßgeblich vom Gelände beeinflusst(z.b. Hausboden:einfach, quietschende Dielen: mittel, ...).

Ein Gegner hat die Optionen den Schleichenden wahrzunehmen(z.b. Wachposten oder generell Leute die in der Nähe sind), dazu wird eine Wahrnehmungsprobe ausgeführt. Je nachdem was die entsprechenden Personen gerade machen wird die Probenschwierigkeit gewählt(Wachen auf Patrouille: einfach, Leute ohne Wachabsichten: mittel, aktiv abgelenkte/betrunkene: schwer)

Sollte der Gegner sich des Schleichenden schon bewusst sein(zumindest, dass er da ist) wird stattdessen eine Suchenprobe durchgeführt(Schwierigkeit -1).

Alternativregel für große Gruppen: pro Person einer Gruppe, vor der man sich verstecken will muss ein Erfolg generiert werden, die Art des Erfolges hängt dabei von der Wachsamkeit der Personen ab(trivial(± 0) für abgelenkte, einfach(+1) für normale Leute, mittel(+2) für wachsame Leute, schwer(+3) für aktives Wachpersonal auf der Suche nach einem).

5.8 Glücksproben

Bei Glücksproben wird ein w20 geworfen, besonders glückliche Menschen(Glück>1, oder Glücksbonus) dürfen mehrere w20 werfen und das beste Ergebnis nutzen.

Anders als bei anderen Proben können auch Zwischenwerte(3,5,7,...) zu einem leicht anderen Ergebnis führen, je besser die Probe ausfällt desto besser ist das Ergebnis für den Charakter.

Kapitel 6

Charisma Regeln

Es gibt verschiedene Möglichkeiten andere Charaktere zu beeinflussen, diese haben jedoch unterschiedliche Nebeneffekte, von denen einige Dauerhafter Natur sind.

6.1 Unerkannt

Mit dem Spezialtalent Unerkannt können bist du ein sehr unauffälliger Typ und andere werden Probleme sich an dein genaues Aussehen zu erinnern(halt so'n Durchschnittstyp). Dadurch sind alle gesellschaftlichen Effekte nur temporär(solange sie dich noch wahrnehmen können), dies betrifft sowohl durch Beeinflussung hervorgerufene Effekte(Einschüchtern/Verführen) als auch andere Effekte(Schlechtes Benehmen bis hin zu Diebstahl). Effekte die auf dich wirken bleiben unverändert.

6.2 Rhetorik

Anwendungen: Überzeugen/Überreden/Lügen/Verhandeln($\pm 10\%$ pro kritisch(inklusive 0-fach kritisch))/...

Allgemein eben alles was mit Worten zu tun hat.

Gegenprobe: Menschenkenntnis

Erfolg: Der Gegner ist überzeugt.

(Kritischer) Fehlschlag: Der Gegner ist definitiv vom Gegenteil überzeugt.

6.3 Einschüchtern

Probe: $Einschüchtern(Charisma) + \frac{Stärke}{2}w20s$

Gegenprobe bei Humanoiden: $Menschenkenntnis(Charisma) + \frac{Stärke}{2}w20s$

Gegenprobe allgemein: $Willenskraft(Konstitution) + \frac{Stärke}{2}w20s$

Erfolg: Der Gegner ist verängstigt und versucht möglichst schnell und dauerhaft von dir wegzukommen.

(Kritischer) Fehlschlag: Du hast angst vor deinem Gegner und wirst dich ihm nicht mehr widersetzen.

6.4 Verführen

Beschränkung: nur gegen anders geschlechtliche($m \rightarrow w$ oder $w \rightarrow m$)

Gegenprobe: Verführen

Dekowert: Die Probe wird um X erschwert wenn gilt: $Dekowert < 2^X * gegnerischer Dekowert$.

Basis Dekowert=(Verführen+1)*2

Homosexualität: Verführen nur gegen gleichgeschlechtliche, Verführung von Homosexuellen gegen Heterosexuelle oder umgekehrt: -2 Schwierigkeit bei der Verteidigung.

Erfolg: Der Gegner ist in dich verliebt und wird versuchen dir nah zu bleiben (potentielle Anhänglichkeit).

(Kritischer) Fehlschlag: Du bist in deinen Gegner verliebt und machst dir (e.v. falsche) Hoffnungen auf eine Beziehung.

6.5 Täuschung

Anwendungen: Für optische/Akustische Täuschungen(vorgeben jemand anders zu sein). Beschreibt nicht wie gut man mit Worten täuschen kann!

Probe: Heimlichkeit mit dem Würfelpool von Charisma(Das Talent Unerkannt gibt einen Schwierigkeitsbonus)

Gegenprobe: Menschenkenntnis mit dem Würfelpool von Wahrnehmung

Erfolg: Gegner nimmt dir deine Imitation ab.

(Kritischer) Fehlschlag: Gegner durchschaut die Täuschung und betrachtet dich als Feind.

Kapitel 7

Kampf Regeln

In jeder Kampfrunde hat jeder Charakter 3 Aktionen(1 Haupt- bzw. Angriffsaktion(Haupt), 1 Defensivaktion(Def) und 1 andere/unterstützende Aktion(Sup)) zur Verfügung.

Jede dieser 3 Aktionen kann unabhängig von den anderen Aktionen über die gesamte Kampfrunde hinweg ausgeführt werden. Aktionen können auch hintereinander passieren, in einander übergehen oder fusioniert werden(siehe 7.4).

Eine Kampfrunde besteht aus 4 Phasen:

1. **Manöverphase:** Support-/Bewegungsaktionen nutzen.
2. **Hauptphase der Spieler:** Angriffe der Spieler auswürfeln.
3. **Hauptphase der Gegner:** Angriffe der Gegner auswürfeln.
4. **Endphase:** Kampfrunde beenden & Wirkung der Angriffe auswerten.

7.1 Manöverphase

Für jeden Charakter wird gesammelt/ausgewertet was er mit seiner Supportaktion machen will. Die Supportaktion der Kampfrunde kann z.b. folgendes sein:

- Bewegen(gehen).
- Spezielles Kampfmanöver ausführen.
- Spezielles Kampfmanöver unterstützen(2. Aktion).
- Nachladen ausführen(2. Aktion).
- Zaubern(2. Aktion).
- (einfache) Interaktionen ausführen(z.b. unverschlossene Tür öffnen).
- Reden.

Falls die Supportaktion für andere Aktionen mitbenutzt wird gibt es entsprechend keine Auswertung in dieser Phase.

Falls der Charakter sich für eine Bewegung entscheidet(auch wenn andere Aktionen mit betroffen sind(rennen/sprinten)):

Nahkampfdistanz eines Gegners betreten: Standarddistanz= $\max(\text{eigene Waffenreichweite, gegnerische Waffenreichweite})$.

Nahkampfdistanz eines Gegners verlassen: Verteidigung nur über Ausweichen(nicht Abwehr) in dieser Runde.

7.2 Hauptphase

Die Hauptaktion/Primärfokus der Kampfrunde kann z.b. folgendes sein:

- Angriff durchführen.
- Spezielles Kampfmanöver ausführen.
- Nachladen ausführen(kann weitere Aktionen benutzen).

- Zaubern(benutzt weitere Aktionen).
- (Komplexe) Interaktionen ausführen.
- ...

Bei einem Angriff wird generell eine Angriffsprobe(Nahkampf) gegen eine Verteidigungsprobe ausgeführt.

7.2.1 Nahkampfdistanzen

Jede Waffe hat eine andere optimale Nahkampfdistanz, diese leitet sich aus der Größenkategorie der Waffe ab(eine 1,5m Waffe hat eine um 1 höhere optimale Nahkampfdistanz verglichen mit einer 1m Waffe).

Für Verteidigungsproben(Abwehr & Schildabwehr) gibt es einen Malus in Höhe von $\max(0, Waffendistanz - Kampfdistanz) * 2$.

Für Angriffsproben gibt es einen Malus in Höhe von $|Kampfdistanz - Waffendistanz| * 2$.

Beispiel 1: Kampf von einer 0,33m Waffe(A) gegen eine 0,66m Waffe(B). Die beiden Kämpfer halten eine Kampfdistanz die einer 0,5m Waffe entspricht. Greift A B an bekommt A er -2 Spezialisierungspunkte auf seinen Angriff während B -2 Spezialisierungspunkte auf seine Verteidigung erhält. Greift B A an bekommt B er -2 Spezialisierungspunkte auf seinen Angriff während A seine normale Verteidigung nutzen darf.

Wenn ein Schild getragen wird gilt bei Verteidigungsproben immer die Waffendistanz des Schildes statt der der eigenen Waffe.

Um die Nahkampfdistanz(für die nächste Runde) zu ändern gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- Spezielle (bewegungs-)Manöver.
- Bei einem Angriffswurf kann jeder Erfolg genutzt werden um die Distanz um 1 zu verringern.
- Bei einem Verteidigungswurf(Ausweichen)kann jeder Erfolg genutzt werden um die Distanz um 1 zu erhöhen.

7.2.2 Abwehraktion

Es gibt verschiedene Verteidigungsmöglichkeiten, eine Verteidigung erfordert jedoch immer die Defensivaktion, weshalb jede Verteidigungsprobe immer gegen alle Angriffe der Kampfrunde gilt(bei jedem Angriff gelten aber alle für den Angriff relevanten Würfe):

Aktion	Ausweichen	Abwehr	Schildabwehr
Probe	Ausweichen	Abwehr	Ausweichen oder Abwehr
Schwierigkeit gegen Nahkampf	+1	± 0	± 0
Schwierigkeit gegen Fernkampf	± 0	+1	± 0
Schwierigkeit gegen größere Gegner(nur bei 'gezielten Angriffen')	-1 pro Größenkategorie Differenz.		
Gegen Tech. Nahkampf	Todo		?
Konteraktion Gegenschlag(nur mit Nahkampfwaffe)	(leichter) Treffer	Gegner entwaffnen	Schildschlag(1 Runde betäubt)
Konteraktion Angriff umlenken(Verfälschung der Angriffsrichtung um Ziel auszuwählen)	Ja($\pm 0^\circ$ Verfälschung)	Ja($\pm 30^\circ$ Verfälschung).	Ja($\pm 90^\circ$ Verfälschung)
Tech. Nahkampf Konter	-	Umlenkung(Tech. trifft den Gegner)	Nahkampf Konter?
Voraussetzung	-	Waffe o. Metallarmschienen	Schild

Bei Konteraktionen gilt: ein normaler kritischer Erfolg generiert einen leichten Treffer auf das Ziel der Konteraktion/löst den beschriebenen Effekt aus, ein 2-fach kritischer Erfolg generiert einen normalen Treffer oder verdoppelt den Effekt, ein X-fach kritischer Erfolg generiert einen X-3-fach kritischen Treffer oder ver-x-facht den Effekt.

Kleinerer Gegner

Bei einem Angriff durch einen größeren Angreifer wird die Verteidigungsprobe für Fernkampf um 1 Stufe(4 Punkte) erleichtert pro Größenkategorie unterschied.

Mehrere Gegner

Wenn mehrere Angreifer ein Ziel angreifen wird die Verteidigungsprobe um 1 Stufe(4 Punkte) erschwert. Wenn die Angreifer das Ziel umzingelt(Angriffswinkel $> 120^\circ$, mindestens 3 Angreifer) haben wird die Verteidigungsprobe nochmals um 1 Stufe erschwert.

Sollten Angreifer aktiv zusammenarbeiten erhalten jeder zusätzlich +1 Angriffsspezialisierung pro Angreifer ab dem 3.(+(*Angreifer* - 2)*Bonus*).

Man muss sich nicht gegen alle Gegner verteidigen(wodurch z.b. der Malus durch umzingeln vermieden, bzw. die Angriffsboni reduziert werden können), alle gegen die man sich nicht verteidigt können einen allerdings angreifen als ob man sich überhaupt nicht verteidigt(Probe ohne Gegenprobe 5.2.4).

Wenn man sich gegen '0' Angreifer(z.b. durch Verteidigungsboni) wird die Schwierigkeit um 1 Stufe reduziert.

7.2.3 Schaden

Der Schadensmultiplikator des Angriffs ist *Anzahl kritischer Erfolge* - 1. Wenn kein kritischer Teilerfolg erzielt wurde gilt es als leichten Treffer, mit einem Schadensmultiplikator von 0,5. Der Schaden(mindestens 0 Punkte) berechnet sich aus:

$$\text{Grundschaden} * \text{Multiplikator}(\text{abgerundet}) / \text{Rüstungswert}(\text{aufgerundet}) - \text{Zähigkeit}$$

Nahkampfschaden

Bei Nahkampfwaffen ergibt sich der Grundschaden aus:

$$(4 + \text{Qualität}) * \text{Waffengröße}_{\text{e}} * \text{Stärke} + \text{Kraft}$$

Faustkampf

Faustkampfwaffen gelten als Größenkategorie eigene Größe-5. Für unbewaffneten Kampf als 'Waffenqualität' standardmäßig -2 genutzt, sodass als unbewaffneter Schaden:

$$(4 - 2) * (\text{eigeneGröße}_{\text{e}} / 1,5^5) * \text{Stärke} + \text{Kraft} \text{ rauskommt(auf die passende Größenkategorie gerundet).}$$

Fernkampfschaden

Bei üblichen Fernkampfwaffen ergibt sich der Grundschaden aus:

$$(4 + \text{Qualität}) * \text{Waffengröße}_{\text{e}} * \text{Waffenmultiplikator} + w12(\text{beim' Kauf'})$$

7.2.4 Waffengröße

Die maximal verwendbare Waffengröße(abgesehen von semi-stationären Waffen) ist die eigene Größenkategorie-1. Es gelten des weiteren folgende Regeln:

Größenkategorie relativ zum Benutzer	Einschränkungen
-1	Stärke-1 für Schaden Nur zweihändig
-2	Stärke-1 für Schaden (bei einhändiger Benutzung) Für Fernkampf: nur zweihändig
-3	Für Fernkampf: Malus bei einhändiger Benutzung.
≤ -4	Keine Einschränkungen
0,25m	minimale Waffengröße

7.3 Endphase

Effekte(Schaden, Magie, ...) die in der Kampfrunde erzeugt werden gelten normalerweise erst für die nächste Kampfrunde. Schaden & Co können/sollten zwar schon während der Kampfrunde berechnet und aufgeschrieben werden die Konsequenzen davon(Tod, Bewusstlosigkeit, ...) gibt es jedoch erst in der Endphase.

Alle Teilnehmer bekommen außerdem 1 Erschöpfungspunkt(zusätzlich zu eventuellen Erschöpfungspunkten durch spezielle Aktionen).

7.4 Manöver

Manöver werden unterteilt in Standardmanöver und Spezialmanöver.

Standardmanöver sind immer/für jeden verfügbar:

Gehen: (*Sup*)

Rennen: (*Atta + Sup*) +1 auf Abwehrschwierigkeit.

Sprinten: (*Atta + Sup + Def*)

Stürmen: (*Sup*) Reduziert die Nahkampfdistanz(für die nächste Runde) auf die eigene Waffenreichweite. Alle Distanzmali auf Angriffsproben werden auf die Verteidigungsproben übertragen.

Wegspringen: (*Sup*) Erhöht die Nahkampfdistanz(für die nächste Runde) auf die eigene Waffenreichweite. Alle Distanzmali auf Angriffsproben werden auf die Verteidigungsproben übertragen.

Normaler Angriff: (*Atta*) Kritische Erfolge werden genutzt um kritische Treffer zu erzeugen.

Gezielter Angriff: (*Atta*) Gegenprobe wird um die Rüstungsschwierigkeit verbessert dafür wird der Rüstungswert ignoriert(sonst wie Normaler Angriff).

Schneller angriff: (*Atta + Sup*) Jeder kritische Erfolg erzeugt 1 normalen Treffer. Jeder Erfolg erzeugt 1 leichten Treffer. Gegnerische Misserfolge werden leichte Treffer zu normalen Treffern auf. Eigene Misserfolge werden Treffer ab oder entfernen 1 leichten Treffer.

Heftiger Angriff: (*Atta + Sup*) Normale Erfolge werden genutzt um kritische Treffer zu erzeugen. Misserfolge gleichen sich aus und wandeln Kritische Erfolge in normale Erfolge bzw. neutralisieren normale Erfolge. Verteidigungsproben der Runde sind erschwert um 1 Stufe.

Konter: (*Sup??*) Ausführung einer Konteraktion(siehe Tabelle) bei kritischem Defensiverfolg.

Nahschuss: (*Atta*) ??

Hastiges Nachladen: (*Atta + Sup + Def*) Keine anderen Aktionen(inklusive Verteidigungen) während des Nachladens möglich. Probe notwendig, Erfolge reduzieren die Nachladezeit, Misserfolge erhöhen die Nachladezeit.

Zielen: (*Sup*) Bonus auf den nächsten gezielter Angriff(+2 Spez).

Angriff mit 2 Waffen(Erfordert Spezialtalent Beidhändigkeit): (*Atta + Sup + Def(optional)*)

Ermöglicht einen Angriff mit beiden Waffen, entweder auf 2 Gegner oder als '2 Angreifer' gegen einen Gegner. Die Schwierigkeit des Angriffs erhöht sich um 1. Abwehraktionen werden ausgeführt als gebe es 1 Angreifer weniger. Schaden ist mit 'normalen' Waffen um 3 statt 1 Kraft reduziert, mit 'großen' Waffen um 6 statt 3. Große Fernkampfwaffen sind nicht nutzbar.

Schnelle Reaktion(Spezialtalent): (*Speziell*) Keine Überraschungsangriffe/Schleichangriffe auf dich möglich, Waffe ziehen als Unterstützungsaktion statt Hauptaktion.

Spezialmanöver benötigen spezielles Training(ähnlich wie Zauber) deshalb:

- Der Spieler beschreibt was er vorhat bzw. was die Aktion seines Charakters bewirken soll und wie sie aussehen soll(z.b. dreifacher Salto rückwärts auf den Kopf des Gegners mit Schwert voraus und ich nenne es den 'Todesdreher').
- Falls die Aktion und Wirkung sinnvoll sind wird eine Manöverprobe festgelegt(meist eine passende Kampfprobe, z.b. Nahkampf, mittel& komplexer) um das Manöver richtig auszuführen.
- Je nach Aktion und Wirkung können weitere Proben notwendig sein(bzw. kann das Ergebnis entsprechend weiter/wiederverwendet werden).
- Falls die Manöverprobe erfolgreich ist kann der Charakter die Aktion ausführen.
- Falls die Manöverprobe kritisch fehlschlägt ...
- Falls die Manöverprobe kritisch erfolgreich ist(2 extra Krits) hat der Charakter das Manöver sogar direkt gelernt(ohne EP-Kosten).
- Spezialmanöver können für EP gelernt werden(siehe Zauber).
- Ein einmal erfolgreich durchgeführtes Manöver kann der Charakter einfacher lernen(siehe 'lernen mit Buch' bei Zaubern).
- Erlernte Manöver benötigen keine Manöverprobe mehr.
- Proben für das Manöver sind für gelernte Manöver leichter als für ungelernte Manöver.

Beispiele für Spezialmanöver:

Rundumschlag: (*Atta + Sup*) Trifft alle die sich innerhalb der eigenen Waffenreichweite befinden.

Finte: (*Atta*) Normaler oder gezielter Angriff um 1 Stufe erschwert für beide Seiten.

Umhauen: (*Atta + Sup*) Kein schaden aber ein Erfolg haut den Gegner um(muss erst wieder aufstehen). Jeder kritische Erfolge zwingen den Gegner min. 1 Runde liegenzubleiben.

Entwaffnen: (*Atta + Sup*) Je nach Waffe gibts eine Erschwernis(+1 für normale Waffen, +3 für kleine Waffen, +2 für zweihändig geführte Waffen). Kritische Erfolge schleudern die Waffe weiter weg.

2 Pfeile gleichzeitig schießen: TODO

Kapitel 8

Magie Regeln

8.1 Regeln

Eine Zauberaktion benötigt eine volle Runde(Atta. + Sup. + Def.). Manche Magier, sogenannte Kampfmagier, haben gelernt sich beim Zaubern auf das notwendigste zu beschränken. Sie sind so geübt im Zaubern, dass dies nicht ihre komplette Aufmerksamkeit benötigt, somit können sie parallel zu ihrem Zauber eine weitere Aktion ausführen(Zauberaktionen benötigt -1 Aktion).

Durch langes Training mit auf sie gewirkte Zauber haben Kampfmagier eine bessere Kontrolle über ihren Magieschild und können Spezialisierungspunkte darin investieren.

Jeder Zauber hat eine Stufe und eine Zauberschule, alle Proben für den Zauber werden mit der Spezialisierung der Schule(entweder als Verstands oder als Macht Proben) und der Probenschwierigkeit (Primitiv für Stufe -1,) Trivial für Stufe 0 Zauber, Einfach für Stufe 1, ... ausgeführt.

Um einen Zauber zu wirken muss man mindestens den entsprechenden Basiszauber erlernt haben, am besten sollte man den Zauber selbst auch studiert haben.

Ein Basiszauber bildet die Grundlage aller Zauber einer Spezialisierung und stellt eine sehr allgemeine Zaubermatrix dar(z.b. haben entsprechend alle Zauber der Angriffsspezialisierung eine ähnliche Zaubermatrix und damit ähnliche Bewegungen/Beschwörungsformeln). Die Kenntnis des Basiszaubers einer Spezialisierung wird durch die Magische Macht Spezialisierung dargestellt, womit bei dieser für den 1. Spezialisierungspunkt zusätzlich zu den Spezialisierungspunktkosten noch die Kosten für den Basiszauber hinzukommen. Ein Basiszauber selbst ist jedoch direkt anwendbarer Zauber sondern mehr eine Grundlage, die man verändert um einen 'nützlichen' Zauber zu kreieren.

Die Verbesserungseffekte, die für den Basiszauber gelten, gelten für alle Zauber der entsprechenden Spezialisierung(alle davon abgeleiteten Zauber).

8.1.1 Zaubern

Um Zauber zu wirken müssen 2 Proben durchgeführt werden eine mit Magieverstand um zu sehen ob der Zauber richtig gewirkt wurde und eine mit Magischer Macht um die Stärke zu bestimmen.

Jeder von Zauberproben generierte Erfolg kann benutzt werden um den Zauber stärker zu machen indem damit die (Sonder)effekte eines Zaubers ausgelöst werden(siehe Zauberliste(14)/Zaubergenerierung(12.1)).

8.1.2 Zauber kombinieren TODO?!

Es ist möglich Zauber zu kombinieren, dafür werden beide Zauber gleichzeitig ausgeführt.

Dafür wird:

- der Attributspool wird auf die zu wirkenden Zauber verteilt(für alle Proben), hierbei muss für jeden Zauber mindestens 1 Würfel benutzt werden, die Spezialisierungen sind allerdings unabhängig von einander.
- alle Proben aller Zauber müssen gleichlang ausgeführt werden(wenn ein Zauber mit 2 Zauberwebenproben durchgeführt wird müssen alle anderen auch mit 2 Zauberwebenproben durchgeführt werden).
- die Erschöpfungspunkte der Zauberproben werden aufsummiert(bei 2 Zaubern 2 temporären Erschöpfungspunkte pro Runde).

- es müssen zusätzliche Kombinationserfolge generiert werden, damit die Zauber nicht scheitern. Je Probe müssen (Zauberanzahl - 1) Erfolge mit Schwierigkeit=(Schwierigkeit des Schwersten Zaubers + 1) Kombinationserfolge erzielt werden. Diese müssen von einem(oder mehreren) der beteiligten Proben gezahlt werden(z.b. 1. Zauber=mittlerer und schwerer Erfolg, 2. Zauber=einfacher Erfolg, 1 schwere Kombinationsprobe ist nötig => Ergebnis der Probe ist 1. Zauber=mittlerer Erfolg, 2. Zauber=einfacher Erfolg).

8.1.3 Anhaltende Zauber

Für anhaltende Zauber muss in jeder Runde eine zusätzliche Probe gemacht werden, ob der Zauber aufrecht erhalten werden konnte. Dafür gilt:

- Es wird für den Zauber in jeder Runde, die er aufrecht erhalten werden soll eine Zauberwebenprobe und eine Zaubermachtprobe ausgeführt.
- Sollten mehrere Zauber gleichzeitig aufrecht erhalten werden oder zusätzlich neue Zauber gewirkt werden gelten die selben regeln wie bei mehreren Zaubern, der Attributspool muss also auf alle gewirkten und erhaltenen Zauber aufgeteilt werden mit min. 1 Punkt pro Probe.
- Die Zauberwebenprobe muss mindestens einen(2 bei ungelernten Zaubern) Erfolg(e) in der Schwierigkeit des Zaubers generieren oder sie gilt als gescheitert.
- Die Zaubermachtprobe benötigt nur 1 trivialer Erfolg, da temporäre Zauber kaum Energie abgeben.
- Sollten eine Probe nicht ausgeführt werden können oder scheitern erlischt die Wirkung des Zaubers(e.v. gibt es einen Abklingeffekt).

8.1.4 Zauberwebenprobe(Magie Verstand)

Bei einer Zauberwebenprobe wird standardmäßig 1 kritischer Teilerfolg verbraucht um den Zauber erfolgreich/kontrolliert zu erzeugen. Ohne diesen kritischen Teilerfolg ist der Zauber Ungezielt, die Effekte werden zwar normal bestimmt, jedoch wird bei der Aktivierung des Zaubers ein zusätzlicher Zielwürfel genutzt.

Für ungelernte Zauber sind alle Kosten verdoppelt und es werden entsprechend auch 2 kritische Teilerfolge für die Erzeugung verbraucht.

Bei einem Fehlschlag($< 1\text{Erfolg}$ bzw. $< 2\text{Erfolge}$ bei ungelernten Zaubern) wird eine Glücksprobe ausgeführt und ein dem Ergebnis entsprechend ein zufälliges magisches Ereignis generiert. Die folgenden Tabellen sind Beispiele für mögliche Ereignisse.

Fehlschläge (1w20)	Effekt (immer ungezielt wenn nicht näher definiert)
1	Dein Zauber.
2	Jede Mag. Tech wird aufgeladen
3	•
4	zufällige Heilung
5	•
6	Zufällige Explosionen
7	•
8	Alles wird sauber
9	•
10	Drachenillusion(alle)
11	Gegenstände fliegen durch die Luft.
12	•
13	(Elementar)Beschwörung
14	Feuerball auf dich
15	zufälliger Schutz
16	Aktiven Zauber werden aufgelöst.
17	Licht
18	•
19	Du(+zufällige andere) verwandelst dich(nutzlose Erscheinung)
20	'Angriff' auf dich.

Ungezielt(1w20)	Effekt
1	Zauber wird auf alle Verbündeten des Ziels gewirkt.
2	Zufällig triffst du das richtige Ziel
3	Ein Verbündeter des Ziels.
4	
5	
6	Umgebung/Neutral: Niedrigere Zahlen haben positivere Nebenwirkungen. Höhere Zahlen haben negativere Nebenwirkungen.
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	Ein Gegner des Ziels
18	
19	
20	Zauber wird auf alle Gegner des Ziels gewirkt.

8.1.5 Zaubermachtprobe(Magische Macht)

Bei 0(oder weniger) Erfolgen verpufft der Zauber wirkungslos.

Für jeden Erfolg können wie auch beim Zauberweben bestimmte Effekte gekauft werden, diese sind vom jeweiligen Zauber abhängig. Anders als die Effekte der Zauberweben probe, die hauptsächlich die Kontrolle über den Zauber darstellen, sind die Effekte der Zaubermachtprobe eine Darstellung der Kraft/des Effekts eines Zaubers.

8.1.6 Magie Verteidigung

Jedes Geschöpf, dass mit der Magie verbunden ist hat einen natürlichen Schutzschild, der die Einwirkung schädlicher bzw. ungewollter Magie versucht zu verhindern. Dabei wird mit magischer Macht(Schild Spezialisierung) gegen den Zaubermachtwurf gewürfelt.

Dies betrifft ausschließlich Zauber, die das entsprechende Geschöpf direkt betreffen und nicht von diesem gewirkt wurden:

1. Zauber die direkten Schaden verursachen(betrifft nur direkten magischen Schaden(keine Elementarmagie)).
2. Verwandlungsmagie(außer Rückverwandlung).
3. Illusionen, die die körperliche Erscheinung verändern(Unsichtbarkeit, Illusionäre Verwandlung, ...).
4. Beschwörungsmagie.

TODO: effekte...

Bei einem 'kritischen Treffer' werden die Erfolge des Ziels 'konsumiert' und stärken den Zauber(Gesamterfolge=Zaubererfolge + Verteidigungserfolge).

Bei einem 'leichten Treffer' wird der Effekt halbiert(2 Erfolge für einen Verbesserungspunkt).

Bei einem Fehlschlag kann der Zauber die Verteidigung nicht überwinden.

Bei einem kritischen Fehlschlag prallt der Zauber ab und trifft ein zufälliges nahes Ziel.

8.1.7 Lebensdauer der Magie

Normalerweise ist ein Zauber eine einmalige Angelegenheit und erzeugt einen bestimmten Effekt, dies ist spontane Magie, bei der die Zaubermatrix für das Wirken des Zaubers 'verbraucht' wird. Die Zaubermatrix destabilisiert sich dabei durch das zuführen Magischer Kraft und der gewünschte Effekt tritt normalerweise auf wenn die Matrix zerbricht und die enthaltene Energie gezielt freigibt.

Einige Zauber haben jedoch eine stabilere Zaubermatrix, diese werden temporäre Zauber genannt, bei diesen tritt der Effekt auf solange die Zaubermatrix intakt und befüllt ist. Solche Zauber benötigen konstante Aufmerksamkeit um die Zaubermatrix über längere Zeit aufrechtzuerhalten. Eine Zuführung Magischer Energie nach der Aktivierung können diese Zauber allerdings nur sehr selten verkraften. Sobald der Zauberer sich nicht mehr um die Zaubermatrix kümmert(sei es durch Unfähigkeit oder weil er sie einfach nicht mehr braucht), zerfällt sie relativ schnell(innerhalb der nächsten Runde).

Eine dritte Kategorie sind sogenannte permanente Zauber, diese sind in vielen Punkten den temporären Zaubern sehr ähnlich, mit dem unterschied, das sich nach einer gewissen Zeit (bestimmten Anzahl an Runden) die Zaubermatrix stabilisiert, sodass sie auch ohne das Zutun von irgendjemandem erhalten bleibt, solche stabilisierten Matrizen lassen sich nur durch Spezialzauber auflösen. Während eine permanente Magie noch in der Anfangsphase ist gelten jedoch die gleichen Regeln wie für temporäre Magie.

Kapitel 9

Technik Regeln - Anwendung TODO

Jeder durch Technik verursachte Schaden ist tödlich wenn es bei der Waffe nicht anders definiert ist, anders als bei Magischem und Nahkampfschaden kann man sich bei technischen Angriffen nicht zurückhalten, um den Gegner nicht zu töten....

9.1 Gegenstände allgemein

9.1.1 Eigenschaften von Gegenständen

Jeder Gegenstand kann bestimmte Eigenschaften besitzen:

- Stufe angegeben als Technikstufe-Qualitätsstufe bestimmt den Schwierigkeitsgrad für Konstruktion/Analyse/Verbesserung des Gegenstands.
- Spezial listet Spezialfunktionen des Gegenstands auf, diese können reguläre Aktionen(Angriff/Nachladen/...) ersetzen, erweitern oder dauerhaft ändern.
- Supportaktionen listet Spezialfunktionen des Gegenstands auf, diese benötigen mindestens eine Supportaktion um aktiviert zu werden.
- Magazin/Verbrauch wenn im Magazin weniger ist als Verbraucht werden müsste kann das Gerät/Spezialfunktion nicht benutzt werden. Wenn nichts angegeben ist sind beide Werte 1.
- Nachladen Zeit, die investiert werden muss bis das Magazin erneuert wurde einsetzbar ist. Ist für Technische Geräte relevant. Wenn nichts angegeben ist kann das Gerät nicht(normal) Nachgeladen werden.

9.1.2 Haltbarkeit

Jeder Gegenstand(Schwert, Tür, Mauer, ...) hat 10 Haltbarkeitspunkte(**HP**) wenn mit dem Gegenstand eine Aktion ausgeführt wird, für die er nicht geeignet ist(Schwert als Brechstange, Gewehr als Keule, Schaden, ...) wird eine Haltbarkeitsprobe durchgeführt. Eine Haltbarkeitsprobe hat triviale Schwierigkeit und nutzt die Haltbarkeitsspezialisierung des Gegenstands. Standardmäßig hat jeder Gegenstand 2 Haltbarkeitswürfel und 0 Spezialisierungspunkte.

Je nachdem wie unpassend die Aktion war/wie leicht sie zu Beschädigungen führt wird eine Erfolgszahl festgelegt (z.b. 3 für leicht unpassende Aktionen, 15 für mutwillige Zerstörung(Taschenuhr aus 20 m Höhe auf den Boden werfen)). Wenn die Probe scheitert verliert der Gegenstand HP in Höhe der Differenz von benötigten zu erreichten Erfolgen.

Wenn ein Gegenstand die Hälfte seiner HP verloren hat können keine Spezialaktionen mehr ausgeführt werden, außerdem werden wichtige Werte halbiert(halber Schaden bei Waffen). Durch eine Reparatur kann jedoch die volle Funktionsfähigkeit wiederhergestellt werden. Für Schusswaffen gilt jeder weitere Schuss als unpassende Aktion(3-5 je nach Beschädigung).

Wenn ein Gegenstand auf 0 HP sinkt zerbricht er völlig/wird komplett unbrauchbar, eine Reparatur ist dann kaum mehr möglich.

9.1.3 Reparatur

Es gibt 3 Varianten einen Gegenstand zu reparieren. Für die ersten beiden gilt: wenn die Ausführung scheitert muss eine erneute Haltbarkeitsprobe(7) gemacht werden.

1. durch Magie

2. durch eine normale Reparatur: Mechanik + Spezialerfolge(je nach Typ z.b. Chemie für Explosivwaffen) Schwierigkeit je nach Schaden und Technikstufe(1h Basiszeit, passendes Werkzeug) um den Gegenstand zu reparieren in der folgenden Tabelle wird angegeben, wie schwer es ist den Gegenstand um je 1 HP zu reparieren. Für eine vollständige Reparatur eines beschädigten Gegenstands muss eine Probe mit der Erfolgssumme aller Schadenswerte von 1 HP bis X HP geschafft werden.

1 HP Schaden: 1 Technikstufe-2 Mechanikerfolge & 2 Technikstufe-2 Spezialerfolge

2 HP Schaden: 2 Technikstufe-2 Mechanikerfolge & 1 Technikstufe-1 Spezialerfolge

3 HP Schaden: 1 Technikstufe-1 Mechanikerfolge & 2 Technikstufe-1 Spezialerfolge

4 HP Schaden: 2 Technikstufe-1 Mechanikerfolge & 1 Technikstufe Spezialerfolge

5 HP Schaden: 1 Technikstufe Mechanikerfolge & 2 Technikstufe Spezialerfolge

6 HP Schaden: 2 Technikstufe Mechanikerfolge & 3 Technikstufe Spezialerfolge

7 HP Schaden: 3 Technikstufe Mechanikerfolge & 1 Technikstufe+1 Spezialerfolge

8 HP Schaden: 1 Technikstufe+1 Mechanikerfolge & 2 Technikstufe+1 Spezialerfolge

9 HP Schaden: 2 Technikstufe+1 Mechanikerfolge & 3 Technikstufe+1 Spezialerfolge

10 HP Schaden: 3 Technikstufe+1 Mechanikerfolge & 4 Technikstufe+1 Spezialerfolge

3. Einen Handwerker bezahlen(nur möglich bei weniger als 10HP Schaden): TODO!?

Kosten: $\text{Schaden} * 10\%$ des Grundpreises(abzüglich der Materialkosten(bis zu 50%))

Zeit: $\text{Schaden} * 10\%$ der Basisherstellungszeit

9.1.4 Wartung

Nach Spielleiterentscheid können für Gegenstände Wartungskosten anfallen(bis zu 1% pro Monat), wenn diese nicht (rechtzeitig) bezahlt werden verlieren die entsprechenden Gegenstände 1HP. Die Wartungskosten können u.a. auch Munitionskosten ect. mit abdecken.

9.2 Fernkampf

Siehe Kampfregeln, Schusswaffen als Angriffsprobe. Ein Schuss abzugeben benötigt eine Haupt oder Supportaktion.

Beidhändigkeit: Auch mit Fernkampfwaffen/kombiniert möglich. Bei 2 Fernkampfwaffen darf für jede bis zu 2 mal geschossen werden. Bei Nutzung 'Normaler' Waffen gibt es einen Malus von 1 Würfel aufs Zielen. Große Fernkampfwaffen benötigen mindestens Stärke 3 und geben einen Malus von 3 Würfeln. Das Nachladen muss für jede Waffe getrennt durchgeführt werden.

Eine bestimmte Körperstelle anzuvisieren(so es mit der Waffe überhaupt möglich ist) erhöht die Schwierigkeit des Angriffs um 1, dadurch kann z.b. eine tödliche Wunde in eine dauerhafte Verkrüppelung verwandelt werden(wenn Medizinischer Support vorhanden ist), es kann auch zu Schadensänderungen/Nebeneffekten führen.

Jede Waffe verfügt über eine Magazingröße, diese beschreibt wie oft geschossen werden kann bevor nachgeladen werden muss.

Jede Waffe hat eine Nachladedauer, die angibt wie viele Aktionen zum Nachladen benötigt werden, pro Nachladerunde muss mindestens die Hauptaktion benutzt werden, es kann optional auch die Supportaktion oder die Defensivaktion mit benutzt werden(um bis zu 3 Nachladeaktionen pro Runde auszuführen).

Jede Waffe hat einen Schaden, dieser ist normalerweise fix(pro Kugel).

Sollte sich das Ziel im Nahkampf befinden besteht die Möglichkeit andere Kämpfer zu treffen, so auch wenn das Ziel durch Personen/Gegenständen gedeckt ist, in beiden Fällen kann der Spielleiter eine Erschweris(z.b. mindestens X Erfolge um das Ziel zu treffen) festlegen, bei einem 'Fehlschuss' wird dann potentiell die Person/der Gegenstand getroffen.

Jede Waffe hat eine Reichweite für jeden Gegner, der näher dran ist wird die Schwierigkeit für einen Schuss um 1 erhöht. Ist das Ziel weiter als $2^X * Reichweite$ entfernt wird die Schwierigkeit um X+1 erhöht.

9.3 Nahkampf

Spezielle Nahkampfwaffen(z.b. ein Explosivhammer o. Federspeer) haben die Möglichkeit Spezialfunktionen zu aktivieren um den Angriff zu verbessern. Das aktivieren muss allerdings noch vor dem ausführen der Angriffsprobe angekündigt werden(außer mit dem Spezialtalent Schnelle Reaktion, mit dem keine Ankündigung nötig ist). Sollte der der Angriff fehlschlagen schlägt auch der Technische Angriff fehl.

Für den Technischen Angriff wird eine Probe auf sonstige Waffen durchgeführt gegen die Verteidigungsprobe des Gegners. Manche Waffen erfordern eine Mindesterfolge, die für eine erfolgreiche Aktivierung notwendig sind.

Jede Waffe verfügt über eine begrenzte Anzahl von Aktivierungen, und einer Nachladezeit(üblicherweise nur außerhalb eines Kampfes möglich).

Auch Fallenstellen/-entschärfen wird mit dieser Spezialisierung geregelt, je nachdem wie geschickt der Fallensteller beim aufstellen der Falle vorgegangen ist ist es schwerer sie zu entdecken, sie zu entschärfen oder auf sie zu reagieren(Ausweichen als Def.Aktion wenn man sie bemerkt hat).

9.4 Rüstungen

Das Rüstungsgeschick wird benutzt um den Umgang mit Technologien zu beschreiben, die der Verteidigung dienen(Rüstungen, Schilde, Burgtore, ...).

Eine normale Rüstung hat folgende Werte:

Rüstungsklasse: Wenn ein Treffer erzielt wurde wird die Rüstungsklasse zu den Verteidigungserfolgen hinzugefügt und diese Summe anschließend verwendet um die Schwere des Treffers(leichter/normaler/X-Fach-kritisch) zu bestimmen. Rüstung kann einen Treffer jedoch nicht verhindern also selbst mit $RK + \text{Verteidigungserfolge} = 2 * \text{Angriffserfolge}$ würde noch ein leichter Treffer generiert werden.

Minimale Anzahl von Basiserfolgen, welche bei jeder Verteidigungsaktion(auch bei unterlassener Verteidigung) erzeugt wird, sollte ein Probe weniger als die angegebenen Erfolge erzielen werden stattdessen diese Basiserfolge benutzt. Diese Basiserfolge können niemals einen kritischen Verteidigungserfolg generieren.

Rüstungsschutz: Schadensreduktion, diese besteht meist aus Relativwerten($\frac{1}{10}$, ...) es können jedoch auch zusätzlich Absolutwerte(als $+X$ mit $X \in \mathbb{N}_{>0}$) angegeben werden, diese werden unabhängig vom Grundschaden bei Schaden subtrahiert. Absolutwerte sind meistens bei magisch verbesserter Ausrüstung zu finden.

Primäre Voraussetzungen/Sekundäre Voraussetzung/Tertiäre Voraussetzung: min. Wert in Gegenstände + Tech. Geschick zum tragen/verwenden der Rüstung bzw. um Mali zu reduzieren.

Primäre Mali: Negative Effekte durch Tragen der Rüstung. Dieser Malus ist aktiv solange die 3. Voraussetzung nicht erfüllt ist.

Sekundäre Mali: Negative Effekte durch Tragen der Rüstung. Dieser Malus ist aktiv solange die 2. Voraussetzung nicht erfüllt ist.

9.5 Sonstiges

Technik kann für vieles verwendet werden, alles außer den oben beschriebenen wird aktuell unter sonstiges zusammengefasst(z.b. der Umgang mit Lampen/Werkzeug/...).

Auch der Umgang mit medizinischem Gerät(Verbandskasten, ...) fällt in diese Kategorie. Heilung mit regulärer Medizin dauert länger als eine Magische Heilung wird aber ähnlich eruiert(z.b. Magie verstand Probe fällt weg, Technische Geschick(Sonstiges) Probe ersetzt die Zaubermachtprobe als Zeitprobe(1h, Verbände, mit Misserfolgen)).

9.6 Technik Regeln - Erzeugung und Analyse

Erzeugung und Analyse kann/wird über einen längeren Zeitraum durchgeführt, es werden also unterbrechbare Zeitproben, mit Bestrafung der Misserfolge gemacht.

Normalerweise benötigt jede Probe mindestens 1h Zeit und passendes Werkzeug(z.b. Werkstatt/Labor) als Katalysator.

Zusätzlich zu den pro Ressourcen pro Probe können zusätzlich Gesamtressourcen benötigt werden(ein X-Kg Klumpen Arglardor um eine Arglardorwaffe zu schmieden, ...).

Mit dem Spezialtalent Mac Gyver werden Erfordernisse der einzelnen Zeitproben etwas reduziert(entweder alle etwas(um $\approx 25\%$) oder eine stärker($\approx 50\%$)). Zusätzlich darf durch Erhöhung der Probenschwierigkeit um 1 je eine Voraussetzung stark reduziert werden($\approx 90\%$). Es wird dann z.b. nur noch eine Basisausstattung an Werkzeug(nur noch Hammer& Zange statt Werkstatt/Schmiede) bzw. Ressourcen benötigt. Die Gesamtressourcen können sich entweder zusammen mit den Probenressourcen reduzieren oder als Konstante erhalten bleiben, diese Entscheidung obliegt dem Spielleiter.

Die Proben werden immer auf Technikwissen durchgeführt die Spezialisierungen richten sich dabei nach den im technischen Gerät benutzten Grundprinzipien. Magische und elektrische Geräte können nur von entsprechenden Meistertechnikern verstanden werden. Ein technisches Gerät, dass auf mehreren Grundprinzipien aufbaut benötigt auch entsprechend aufgeteilte Erfolge(z.b. Revolver Kombination aus Mechanik und Chemie benötigt von beidem je 10 Erfolge, also auch mindestens 1 Mechanik- und 1 Chemieprobe).

Die Probenschwierigkeit entspricht der Technikstufe des entsprechenden Gegenstands. Die Menge der Erfolge für einen Erfolg ist von dem Projekt und der Qualitätsstufe des Projekts abhängig.

Üblicherweise benötigte Erfolge um ein Projekt erfolgreich abzuschließen(z.t. können weniger ausreichen um Zwischenergebnisse zu erhalten bzw. mehr Erfolge das Ergebnis verbessern. Bsp.: nach der Analyse einer Falle werden weitere Erfolge gesammelt mit dem Ergebnis, dass ein weiterer versteckter Auslöser entdeckt wird.):

- Analyse: $\frac{\text{Qualitätsstufe}}{2}$
- Reparieren: Je nach Beschädigung siehe 2
- Bau: 2x Qualitätsstufe.
- Verbesserung: (Analyse, falls nicht schon gemacht) + Bau

9.7 Magietechnik

Mittles Magietechnik lassen sich Zauber in Gegenständen 'speichern'. Dies kann auf 2 verschiedene Weisen passieren: entweder wird nur eine Zaubermatrix im Gegenstand gespeichert(z.b. Zauberstab), dadurch entfällt beim Anwenden des Zaubers die Verstandprobe, es wird immer die im Gegenstand gespeicherte Matrix verwendet. Die Machtprobe ist allerdings weiterhin notwendig(siehe Magieregeln) und Machtverbesserungen können normal ausgewählt werden.

Die 2. Option ist zusätzlich einen Magiekristall einzusetzen, der letztlich die Machtprobe übernimmt(falls genug Energie gespeichert ist).

Regeltechnisch wird beim Erschaffen von Magietechnik 1 bzw. 2 Magietechnik Proben durchgeführt.

Die 1. Probe bestimmt die Zaubermatrix, e.v. kann eine zusätzliche Verstandprobe(leichter als normalerweise) gefordert sein, falls komplexere Zauber gespeichert werden sollen. Erfolge der Magietechnikprobe können genutzt werden um die Zaubermatrix zu 'verbessern'.

Die optionale 2. Probe bestimmt wie die Zaubermatrix mit Energie versorgt wird. Erfolge der Magietechnikprobe können genutzt werden um 'Machtverbesserungen' des Zaubers zu kaufen. Die Menge der benutzten Erfolge beeinflusst auch wieviel Energie die Aktivierung des Gegenstands braucht.

Für die 2. Probe gilt:

1 benutzter Erfolg: +4 Kapazitätseinheiten Verbrauch

1 benutzter kritischer Erfolg: +6 Kapazitätseinheiten Verbrauch

1 unbenutzter Erfolg: -2 Kapazitätseinheiten Verbrauch

1 unbenutzter kritischer Erfolg: -3 Kapazitätseinheiten Verbrauch

1 Misserfolg: +2 Kapazitätseinheiten Verbrauch

Die Energiekristalle können jederzeit von jedem wieder nachgeladen werden. Dafür wird eine Magische Macht(Angriff) Probe gegen 12 ausgeführt:

1 Erfolg: +5 Kapazitätseinheiten wiederhergestellt.

1 Misserfolg: 1 Kapazitätseinheit wiederhergestellt.

Kapitel 10

Regelanhang: Sonderregeln

10.1 Trolle TODO?

Trolle sind keine Fleischlichen sondern Mineralische Geschöpfe. Sie werden bis zu 7000 Jahre alt sind sehr selten. Die meisten Trolle bestehen aus Gesteinen, einige wenige bestehen aber auch aus Metallen oder Kristallen, diese sind aber auch deutlich kleiner als ihre gesteinischen Brüder. Trolle essen üblicherweise(zumindest zum teil) was sie sind(Ein Granittroll frisst Granit um Material für sein Wachstum zu erhalten).

0-700 Jahre Entstehungsphase

700-1500 Jahre Wachstumsphase(0,5m zu 2m), erste selbstwahrnehmung/Bewegungen

1500-2500 Jahre Jugendphase(2m-3m), Welt erkunden, Abenteuer erleben.

2500-6000 Jahre Weisheitsphase(<10m), Rückzug zu anderen Trollen, Philosophieren, ...

6000-7000 Jahre Endphase(bis zu 20m), Troll findet seinen 'Endfelsen' und wird langsam eins mit ihm.

Geschlechtslos: Verführen kann weder benutzt noch auf einen Toll angewendet werden.

Mineralisch: Erschöpfung/Temperaturen wirken schwächer bis gar nicht, können sich aber auch nur sehr schwer in Fleischsäcke hineinversetzen.(gegenseitige Verständnislosigkeit)

Temperierter Geist:

< **-30°C:** Geistige Attribute +1 je 1 vollen Punkten

< **-15°C:** Geistige Attribute +1 je 2 vollen Punkten

< **0°C:** Geistige Attribute +1 je 3 vollen Punkten

> **10°C:** Geistige Attribute -1 je 3 vollen Punkten

> **25°C:** Geistige Attribute -1 je 2 vollen Punkten

> **40°C:** Geistige Attribute auf 0

Haut Die Haut eines Trolls ist härter als die eines Fleischsacks, daher ist die bei der Charaktererstellung ausgewählte Rüstung für den Troll seine Haut(je nach Rüstung ist dies dann eben Granit/Sandstein/...).

Größe: 2-3m

Teil III

Ausrüstung

Kapitel 11

Gegenstandstände

11.1 Allgemeine Erklärungen

Es gibt Inventarbeschränkungen(je nach Rüstung):

- Riesige Ausrüstung: Größere Größenkategorie als der Charakter(Stationär oder Transport mit Karren/..)
- Große Ausrüstung: bis zu selbe Größenkategorie wie der Charakter(bzw. auf dem Rücken tragbar)
- Normale Ausrüstung: bis zu Größenkategorie des Charakters -2(bzw. an Hüfte/Gürtel tragbar)
- Kleine Ausrüstung: bis zu Größenkategorie des Charakters -5(In Taschen verstaubar) oder explizit als klein deklariert(Messer, ...).
- Kleine Ausrüstung: Größenkategorie 0,25m ist die kleinste und gilt immer als kleiner Gegenstand.

Zusätzlich können Gegenstände jederzeit auch aktiv getragen werden, wodurch sie keinen Stauraum verbrauchen(Rüstung, Ringe, Amulette in sinnvoller Menge)(Mann kann also auch die ganze Zeit einfach immer mit seiner Großaxt in der Hand rumrennen....könnte aber Konsequenzen haben...).

Man kann Gegenstände auch in größere Inventurslots packen, dabei wird jedoch der ganze Slot verbraucht.

Normale und Große Slots sind normalerweise immer 'Außenlasten'(Schwertscheide am Gürtel/auf dem Rücken/...).

In einem zusätzlichen Behältnis(Rucksack, Karren, ...) können weitere nicht direkt benutzbare Gegenstände untergebracht werden.

11.2 Generische Gegenstände

11.3 Waffen

Größe: Größenstufe * 3 AP(bzw. * 3 Gold)

Nahkampfwaffen

Qualität ist bei Erstellung immer 'normal'(Basisschaden=4)

Kosten AP	Kosten Geld	Bonus
1 AP	-	Schwer/Massiv(Axt): +1 Größenkategorie Schaden& Handling(1h/2h)
1 AP	-	Langwaffe: +1 Größenkategorie Nahkampfdistanz
1 AP	-	Hammer: -1 Stufe gegnerischer Rüstungsschutz
1 AP	-	Klingenwaffe: +2 Nahkampfspezialisierung
1 AP	-	Mehrere Griffe: für eine Supportaktion kann die Waffenreichweite um bis zu 2 reduziert werden.(-1 Größenkategorie Schaden)
1 AP	-	...

Fernkampfwaffen TODO

Qualität ist bei Erstellung immer 'normal'(Basisschaden=4)

TODO: Bonuskosten TODO: Reichweite TODO: Nachladen TODO: Magazin

Kosten AP	Kosten Geld	Schadenfaktor
-	*15	20x
-	*10	15x
4 AP	*6	10x
2 AP	*4	7x
1 AP	*2	4x
0 AP	*1	2x

11.4 Kleidung/Rüstung

11.4.1 Schutzwirkung

Rüstung wird durch das Rüstungsmaterial und die Bauweise bestimmt:

Material	Rüstungs- schutz(Schadensdivisor)	Malistu- fe	Kosten
Textil	1,5	2	2 AP (1,5 Gold*Größe)
Leder	2	4	4 AP (3 Gold*Größe)
Schweres Leder	3	6	6 AP (6 Gold*Größe)
'Kettenhemd'	5	8	8 AP (10 Gold*Größe)
Schuppen/Lamellen	7	10	10 AP (14 Gold*Größe)
Stahlplatte	10	12	12 AP (18 Gold*Größe)
Spezial(z.b. sehr dicker Stahl)	15	14	14 AP
Spezial(z.b. Argladorplatte)	20	-	-

Bauweise	Verteidigungsbonus(bei gezielten Angriffen)	Verteidigungsbonus(bei gezielten Angriffen)(Fernkampf)	Mali- stufe	Kosten
Verstärkte Kleidung	2	3	2	1 AP (Geldpreis *1)
Brustpanzer	4	6	4	2 AP (Geldpreis *2)
+ Helm	6	9	6	3 AP (Geldpreis *3)
+ Arm/Beinschienen	8	12	8	4 AP (Geldpreis *4)
Vollrüstung	10	15	10	5 AP (Geldpreis *5)
...(z.b. magisch verbessert)	?

Die Malistufen der beiden Tabellen werden zusammengezählt und ergeben die folgenden Mali. Dabei gilt:

Mali stufe 1: werden benutzt falls der Nutzer $< \text{Malistufensumme}$ Punkte in Technisches Geschick + Gegenstände hat.

Mali stufe 2: werden benutzt falls der Nutzer $< \frac{\text{Malistufensumme}}{2}$ Punkte in Technisches Geschick +

Gegenstände hat.

Mali stufe 3: werden benutzt falls der Nutzer $< \frac{\text{Malistufensumme}}{3}$ Punkte in Technisches Geschick + Gegenstände hat.

Malistufen-summe	Mali stufe 1	Mali stufe 2	Mali stufe 3
1-5	Primär - 1	Primär - 2	Primär - 3
6-10	Primär - 1	Primär - 3	Primär - 3, Sekundär -1
11-15	Primär - 2	Primär - 3, Sekundär -1	Primär - 3, Sekundär -2
16-20	Primär - 2	Primär - 3, Sekundär - 2	Primär - 4, Sekundär -2, Tertiär -1
21+	Primär - 3, Sekundär -1	Primär - 4, Sekundär -2, Tertiär -1	Bewegung=0

'Primär':Malus auf Ausweichen, Heimlichkeit, Akrobatik, Zauberverweben & ähnliche besondere Spezialisierungen

'Sekundär':Malus auf Kraft, Ausdauer, Basteln & Reparieren, Gegenstände(außer für die Rüstungsvoraussetzung) & ähnliche besondere Spezialisierungen

'Tertiär':Malus auf Abwehr, Nahkampf, Wachsamkeit, Suchen, Schusswaffen, andere Waffen & alle anderen Körper bezogenen Proben.

11.4.2 Taschen

Kosten	Gegenstandlimit (kann jeweils mehrfach gewählt werden)
-	(+1 gigantischer Gegenstand)
0,75 AP(1 Gold)	+1 großer Gegenstand
0,5 AP(5 Silber)	+1 normaler Gegenstand
0,25 AP(3 Silber)	+1 kleiner Gegenstand

11.4.3 Sonstiges

Magische Verzauberungen oder andere Extras können an Rüstungen angebaut werden sind jedoch nicht bei Charaktererstellung verfügbar. Die einzige Ausnahme sind Kühlungen für Trolle.

Kosten	Wirkung
0,25 AP	Isolierung(Temperaturschwankungen werden ausgeglichen.)

11.5 Besondere Materialien

Es ist Möglich spezielle Materialien zu nutzen um die Ausrüstung zu verbessern, dies ändert nicht zwingend die 'Generatormatrix' des Gegenstands, es kann jedoch die Technikstufe(durch eine 'Minimalstufe' des Materials) und die Qualitätsstufe(Abgeleitet von den Extrakosten) eines Gegenstands erhöhen.

11.5.1 Argldardor

Argldardor ein extrem seltenes, schweres, teures, robustes Metall, dass die Wirkung vom Magie negiert(sowohl eigene als auch fremde), jedoch nur direkte Magie(z.b. keine Elementarmagie), selbst kleine Mengen(etwa ein Amulett) tragen dazu bei, das Magie den Träger schwerer beeinflussen kann. Argldardor wird ausschließlich von Zwergen produziert, die das Geheimnis des Metalls mit keinem anderen Volk teilen, selbst unter den Zwergen kennen es nur wenige.; Als Rüstung oder Amulett dient es vor allem dem Schutz des Trägers vor Magie. Als Waffe kann damit Magie aufgelöst werden(Schaden an der Zaubermatrix und Kraftquelle) kann jedoch den Träger nicht mehr so gut abschirmen.

Als Vollmaterial: 1.: Hohe Magieresistenz(siehe ??) bis -immunität(nur bei den direkt berührten Körperteilen); 2.: besonders haltbar(+3 auf Haltbarkeitsspezialisierung); 3.: Rüstungen reduzieren Schaden mehr(+2 Rüstungsstufen für Schutz, allerdings auch +2 Malistufe); 4.: Schilde wirken gegen Magie?; 5.: Waffen lösen Magie auf(feste Matrix hat etwa 10HP + e.v. passiven RK und RS. Der Zauberer kann die Erhaltungssprobe verstärken um dem entgegenzuwirken jeder (angesagte) extra Erfolg negiert 1 Schadenspunkt.)

Als Veredelung: 1.: leichte Magieresistenz(Effekt siehe ??, jedoch nur bei direkt berührten Körperteilen); 2.: Rüstungen/Schilde können gegen Magische Angriffe benutzt werden (Unterstützung des passiven Magieschildes); 3.: Waffen verursachen erhöhten Schaden gegen Magie(Magische Gegenstände, ...)(+X), können jedoch die Zaubermatrix nicht direkt angreifen.

Kosten Vollmaterial, Groß: +35AP/7 Kupferkristalle

Kosten Vollmaterial, Mittel: +20AP/3 Kupferkristalle

Kosten Vollmaterial, Klein: +10AP/1 Kupferkristall

Kosten Veredelung, Groß: +8AP/70 Gold

Kosten Veredelung, Mittel: +5AP/30 Gold

Kosten Veredelung, Klein: +3AP/10 Gold

11.5.2 Mithril

Mithril ein extrem leichtes und doch stabiles Metall. Gegenstände aus Mithril sind leichter als normal und werden meist besonders elegant gestaltet.

Als Vollmaterial: Rüstungen haben -2 Malistufe, Waffen sind leichter zu führen(+1 auf Stärke für Angriffe).

Kosten Vollmaterial, Groß: +30AP/3 Kupferkristalle

Kosten Vollmaterial, Mittel: +15AP/1,5 Kupferkristalle

Kosten Vollmaterial, Klein: +7AP/50 Gold

11.5.3 Adamantium

Adamantium ein extrem seltenes, schweres, teures, robustes Metall. Anders als Argldardor ist Adamantium eine bekannte natürliche wenn auch sehr seltene Ressource. Adamantium ist ein magisches Metall und kann gegen Magie schützen oder Magie und nicht durch normale Waffen verletzbaaren Wesen Schaden zufügen.

Als Vollmaterial: besonders haltbar(Bonus auf Haltbarkeitsspezialisierung), Rüstungen/Schilde reduzieren Schaden mehr(+1 Rüstungsstufe), Waffen fügen Bonusschaden zu,

Kosten Vollmaterial, Groß: +55AP/2 Silberkristalle

Kosten Vollmaterial, Mittel: +35AP/1 Silberkristall

Kosten Vollmaterial, Klein: +20AP/3 Kupferkristalle

11.6 Magiekristalle

11.6.1 Kapazitäten

Qualität Größe	einfach	normal	besser	ausgezeichnet	legendär
winzig	1d20
klein	1d100	50+1d100	150+2d100	300+3d100	1000+
mittel	2d100	100+2d100
größer	4d100
Groß	10d100
Gigantisch

Qualität Größe	einfach	normal	besser	ausgezeichnet	legendär
winzig	1 Gold	nicht käuflich
klein	nicht käuflich
mittel	nicht käuflich
größer	nicht käuflich
Groß	nicht käuflich
Gigantisch	nicht käuflich

Kapitel 12

Zauber TODO

Beschreibung der Beschreibungen: Verbesserungseffekte: ' $\xrightarrow{1}$ ' bedeutet: durch Einsatz eines Verbesserungspunktes(= Ein (zusätzlicher) Erfolg) kannst du diese spezielle Fähigkeit freischalten. Eine solche Verbesserung kann üblicherweise beliebig oft gewählt werden, solange genügend Verbesserungspunkte beim Zaubern erzielt wurden.

12.1 Überblick

Zauber werden in verschiedene Stufen eingeteilt genau wie die Technik. Zauber mit höheren Stufen haben zunehmend ungewöhnliche Effekte, die auch zunehmend weniger mit der Beschreibung des Basiszaubers gemein haben müssen. Höhere Zauber können außerdem stärkere Effekte haben oder eine größere Bandbreite von Effekten gleichzeitig abbilden.

Stufe	Beschreibung	Startkosten
Stufe 0 (triviale Zauber)	Abgeschwächte Basiseffekte/Haushaltszauber	1 AP
Stufe 1 (einfache Zauber)	Standarteffekte	4 AP
Stufe 2 (normale Zauber)	Erweiterte Standarteffekte	8 AP
Stufe 3 (schwere Zauber)	Ungewöhnliche Effekte	15 AP
Stufe 4 (meisterhafte Zauber)	Hochrangig/(sehr) seltene Effekte	-
Stufe 5 (legendäre Zauber)	Abstruse Effekte	-
Stufe 6 (unmögliche Zauber)	Einzig Morodis konnte solche Zauber wirken.	-

Ein generischer Zauber hat:

- genau 1 Zauberweben Basiseffekt(Verbesserungskosten: initial)
- maximal 1 Zaubermacht Basiseffekt(Verbesserungskosten: initial, nur in Ausnahmefällen)
- mindestens 1 Zaubermacht Verbesserungseffekt mit Kosten 1, der beliebig oft gewählt werden kann.
- sollte mindestens 3 Verbesserungseffekte haben.
- sollte ein oder mehrere Zauberweben Verbesserungseffekte haben.
- sollte mehrere Zaubermacht Verbesserungseffekte haben.
- eine Stufenabhängige Maximalmenge an Verbesserungseffekten.
- eine Stufenabhängige Maximalmenge an Verbesserungspunkten(Verbesserungspunkte= Summe der Kosten aller zauberspezifischen Verbesserungseffekte).
- eine Stufenabhängige Verbesserungspunktqualität(Der gleiche zauberspezifische Effekt kann für einen Zauber mit um 1 höherer Stufe: genauso viel oder $\frac{1}{3}$ bis $\frac{1}{2}$ weniger Verbesserungspunkte kosten.).

Ein generischer Zauber kann Verbesserungseffektgruppen haben(z.b. Zielgröße), die als 1 Verbesserungseffekt mit funktionaler Kostensteigerung gilt(Verbesserungspunkte=Maximalkosten(mit $X=1$ wenn der letzte Eintrag eine Formel hat z.b. $3+X: Grö_{„e} = Körpergrö_{„e} * X$)).

Ein generischer Zauber der Stufe 0 kann normalerweise keinen der Standarteffekte, der Zauberschule, nutzen. Zauber höherer Stufen sollten die Standarteffekte der Schulen mit nutzen(müssen für diese aber entsprechende Punkte 'ausgeben').

Für Zauber gelten folgende Richtwerte für die Anzahl und Güte der Verbesserungseffekte, es sind jedoch nicht zwingend festen Grenzen, durch die sich die Zauberstufe erhöht, da die Effekte vor allem

sinnvoll zusammenpassen sollten.

Stufe	max. Verbesserungseffekte	max. Verbesserungspunkte
Stufe 0 (triviale Zauber)	3	7
Stufe 1 (einfache Zauber)	5	12
Stufe 2 (normale Zauber)	7	18
Stufe 3 (schwere Zauber)	10	24
Stufe 4 (meisterhafte Zauber)	15	30
Stufe 5 (legendäre Zauber)	20	35
Stufe 6 (unmögliche Zauber)	Alle	Alle

Beispiele für die Qualität der Verbesserungseffekte(pro Verbesserungspunkt): siehe Beispielzauber.

Einige Beispiele beliebter und verbreiteter Zauber:

Schule	Stufe 0 (Trivial, 1 AP)	Stufe 1 (Einfach, 4 AP)	Stufe 2 (Mittel, 8 AP)	Stufe 3 (Schwer, 15 AP)
Ilusion	Licht	Ilusion/ WobelBobel- Boden	Verändernde Illusion	...
Angriff	Aufladen Mag. Technik	Angriff	Direkter Schmerz /Explosion	...
Verstärkung	Reinigung	Heilung/ Schlid(Magie)	Schild(Elementar o. Physisch)	Schutzschild
Verwandlung	Telekinese	Rückver- wandlung	Verwandlung selbst	Verwandlung andere
Elementar (jeweils pro Element ein Zauber)	einfache Elementarma- nipulation	Erzeugung von Elementen	Elementaran- griff St. 2	Elementarangriff St. 3; Elementarexplosion St. 2
Beschwörung	???	???	???	????

12.1.1 Zauberbücher

Um einen Zauber zu meistern wird ein Zauberbuch benötigt. Dies kann(ähnlich wie bei normalen Gegenständen) je nach Angebot verschiedene Kosten haben(insbesondere Bücher des Typs

Elementar/Beschwörung sind häufig teu-

rer). Ab Magie Stufe 3 sind die Bücher ebenfalls extrem selten(und damit potentiell teurer). Listenpreise:

Kosten	Basiszauber	Stufe 0	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4	Stufe 5
Lernen mit Buch	1 SpezP	1 EP	2 EP	4 EP	7 EP	11 EP	15 EP
Buch	10 Gold	1 Gold	5 Gold	10 Gold	25 Gold	speziell	-
Lernen ohne Buch	über Spezialtalent	4 EP	8 EP	16 EP	30 EP	50 EP	75 EP

12.1.2 Magie allgemein

Beschreibung: Diese generalisierten Effekte sind für alle Zauber benutzbar.

Standard Reichweite Magie = Berührung.

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{1}$ Einfacher Split: +1 zusätzliches Ziel(Magische Macht Erfolge werden auf beide Ziele aufgeteilt(beliebige Aufteilung nach dem Wurf möglich)).

$\xrightarrow{1Krit}$ Perfekter Split: +1 zusätzliches Ziel(Magische Macht Erfolge - 1 für beide Ziele).

Hinweis Bei einem Split gelten Verbesserungen für beide Zauber, es wird nur eine Erhaltungssprobe benötigt, jedoch auch nur eine Macht Probe ausgeführt.

$\xrightarrow{1}$ Reichweite 10m

$\xrightarrow{1}$ Reichweite + 1 Stufe(*1,5)

$\xrightarrow{1}$ + 1 Mag. Macht Spezialisierung.

Verbesserungen Zaubermacht: Je nach Kategorie.

12.2 Illusion

12.2.1 Illusion allgemein

Beschreibung: Es wird eine Täuschung erzeugt, die verschiedene Sensorische Eigenschaften haben kann(Licht, Ton, ...). Hochrangige Magiern ist es möglich damit auch direkt die Nerven eines Ziels zu beeinflussen, sodass nur dieses eine Ziel diese Illusion 'wahrnimmt'. MagDauer

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{3}$ Illusion ist nur für ein einzelnes Ziel wahrnehmbar(Berührungsreichweite).

Verbesserungen Zaubermacht: Gegenprobe mit Mag. Verstand Illusion(gleiche Schwierigkeit wie der Zauber) oder Wahrnehmung(*Zauberschwierigkeit* + 1), ob die Illusion durchschaubar ist. Bei einem Kritischen Erfolg nimmt der Gegner die Illusion als wahrhaft echt an, bei einem normalen Erfolg erkennt der Gegner zumindest, das Magie im Spiel ist, bei einem Patzer kann die Illusion durchschaut werden, bei einem Kritischen Patzer ist die Illusion zu schwach um überhaupt Einflüsse zu haben.

Je nach Qualität der Illusionen können diese auch im Laufe der Zeit durchschaut werden, bei einer 'unpassenden' Aktion(durch gleiten durch etwas, ...) werden Gegenproben um 1 erleichtert und neu ausgeführt(Gegenprobe leichter als Trivial ist automatisch bestanden).

$\xrightarrow{1}$ Gegenprobe benötigt +1 Erfolg.

12.3 Angriff

12.3.1 Angriff allgemein

Beschreibung: Der Magier nutzt die Elementare Magie um meist zerstörerische Effekte zu erzielen, diese Magie kann aber auch als Energiequelle benutzt werden, da sie die magischen Energien nur minimal umwandelt. Mit höherer Kontrolle können auch Schockwellen u.ä. ausgelöst werden.

Die Energie kann auch genutzt werden um die Zaubermatrix anderer Zauber zu zerstreuen.

Bei einem Magieangriff gelten(soweit nicht anders spezifiziert) die selben Verteidigungsregeln wie für normale Angriffe(Fernkampf).

Lebensdauer des Zaubers: Spontan

Verbesserungen Zauberweben:

\xrightarrow{X} Angriff hat Verteidigungsschwierigkeit trivial und $X + 3$ Angriffserfolge.

\xrightarrow{X} Angriff hat Verteidigungsschwierigkeit einfach und X Angriffserfolge.

$\xrightarrow{1,5*X+2}$ Angriff hat Verteidigungsschwierigkeit mittel und X Angriffserfolge.

$\xrightarrow{2*X+4}$ Angriff hat Verteidigungsschwierigkeit schwer und X Angriffserfolge.

Verbesserungen Zaubermacht:

$\xrightarrow{1}$ +5 Schadenswürfel(d1) für den Zauber.

12.4 Verstärkung

12.4.1 Verstärkung allgemein

Beschreibung: Die Magie wird genutzt um in einer positiven Weise auf Wesen/Objekte einzuwirken und schon existierende Eigenschaften zu verstärken. Dies beinhaltet u.a. die Stärkung der normalen Regenerativen Eigenschaften von Lebewesen, um Wunden innerhalb kürzester Zeit zu heilen, mitunter sogar solch, die auf normalem Wege nicht heilbar wären. Hochrangigen Magiern ist es sogar möglich nicht existierende Eigenschaften zu verstärken/erzeugen und somit Wesen bzw. Objekten neue Eigenschaften zu geben.

12.5 Verwandlung

12.5.1 Verwandlung allgemein

Beschreibung: Die Magie wird genutzt um eine Permanente Veränderung zu erzeugen, dabei wird meist 'nur' das äußere(Körperliche) eines Objektes/Wesens verändert. Hochrangige Magier können aber sogar die inneren(Geistigen) Eigenschaften verändern, oder Veränderungen bewirken, die äußerlich kaum bis gar nicht sichtbar sind.

Sollte die Magische Macht nicht für eine vollständige Verwandlung reichen bleibt man in einer Mischform stecken.

Verwandlungsmagie Manifestiert sich nach 24h vollständig sollte in dieser Zeit ein weiterer Verwandlungszauber auf das Ziel angewendet werden ohne es vorher in seinen Ursprungszustand zurückzusetzen kann es zu unschönen Komplikationen kommen, die Wahrscheinlichkeit dafür steigt mit jeder weiteren Verwandlung.

Braucht man für einen Verwandlungszauber länger als 1 KR verzögern sich auch alle anderen Effekte entsprechend der Zauberzeit(Vollständige Manifestation($24h * \text{Zauberzeit}$), Dauer der temporären Phase, ...).

Lebensdauer des Zaubers: Permanent($5 * \text{Zauberzeit}(\text{in Kampfunden})$)

Verbesserungen Zaubermacht:

$\xrightarrow{1}$ Zielgröße ± 1 Größenstufe.

$\xrightarrow{2}$ Zielgröße $*2$ oder $\div 2$ der Ursprungsgröße.

$\xrightarrow{1}$ 1 Attribut + 1 & 1 Attribut - 1 (entsprechend dem Verwandlungsziel).

$\xrightarrow{4}$ 1 Attribut ± 1 .

$\xrightarrow{4}$ 1 Spezialisierung ± 1 .

$\xrightarrow{\text{Automatisch}}$ Vollständige Verwandlung wenn alle Attribute denen des Ziels entsprechen.

$\xrightarrow{8}$ 1 Spezialtalent/Spezialeigenschaft.

12.6 Elementar

TODO

12.6.1 Elementar allgemein

Beschreibung: Manche Magier sind dazu in der Lage mithilfe der Magie direkt die Elemente zu beeinflussen um z.b. Feuer, Blitze, o.ä. zu erschaffen und zu kontrollieren. Jeder Zauber, außer dem Basiszauber, ist nur für ein einzelnes Element gültig, ungelernt kann man nur Zauber anwenden die zu einem Element gehören für das man mindestens 1 Zauber gelernt hat.

Lebensdauer des Zaubers: Spontan

12.7 Beschwörung

12.7.1 Beschwörung allgemein

Beschreibung: Wenige Magier haben die Kunst der Beschwörung gemeistert. Eine erfolgreiche Beschwörung besteht an sich aus 2 Zaubern, dem eigentlichen Beschwörungszauber, bei dem ein Tor geöffnet wird und das zu beschwörende Subjekt hindurch gezogen wird und einem Kontrollzauber, damit die beschworene Kreatur auch das tut, was sie soll.

Das Tor führt dabei normalerweise in eine andere Dimension und hält nur für den Bruchteil einer Sekunde, Meistermagier können jedoch die nötige Kontrolle aufbringen um ein solches Tor auch länger offen zu halten und beliege orte zu verbinden.

Der Kontrollzauber lässt sich normalerweise auch nur auf die Beschworenen Kreaturen anwenden, und auch dann nur in dem Moment der Beschwörung und muss aufrechterhalten werden um die Kontrolle zu behalten. Meistermagier können jedoch diesen Zauber jedoch auch für andere Kreaturen/Wesen verwenden.

Um ein Tor zu öffnen wird meistens ein Fokus verwendet, durch den die Toröffnung erleichtert wird. Auf einem Friedhof zum Beispiel sind die Grenzen zum Totenreich schwächer und Totenbeschwörungen somit einfacher.

Lebensdauer des Zaubers: Spontan(Tor) und Temporär(beherrschen)

Verbesserungen Zauberweben:

- TODO → Beschwören von X
- TODO → Beschwören ohne passenden Fokus.
- TODO → Beschwören ohne Ritualkreis.

Verbesserungen Zaubermacht:

- TODO → Kreatur Beschwörung
- TODO → Kontrolle (über Beschwörung)

Teil IV

Anhang

Kapitel 13

Gegenstandstände

13.1 Schilde

	Wirkung	Größe	Distanzkategorie	Kosten AP	Kosten Geld
Kleiner Schild	Abwehrspezialisierung+2	eigene Größe-3 Stufen	eigene Größe-2 Stufen	4 AP	?
Mittlerer Schild	Abwehrspezialisierung+5& Angriffsspezialisierung-1	eigene Größe -2	eigene Größe -1	6 AP	?
Großer Schild	Abwehrspezialisierung+8& Angriffsspezialisierung-2	eigene Größe -1	eigene Größe	8 AP	?
Riesen Schild	Abwehrspezialisierung+12& Angriffsspezialisierung-4	eigene Größe	eigene Größe +1	10 AP	?

13.2 Gebrauchsgegenstände

Name	Wirkung	Größe	Kosten AP	Kosten Geld
Arglardormamulet	Mag.Macht <u>Wert</u> wird um X reduziert, bei Magie von dir oder die auf dich wirkt.	Kleidung (klein)	? AP	?
Magie Unterdrücker(Handschellen oder Armband)	Die Magie des Trägers wird durch den eingebauten 'Magie auflösen' Zauber komplett unterdrückt.	Kleidung (klein)	? AP	?
Kleiner Rucksack	+5 Plätze für kleine Gegenstände	Kleidung	1 AP	?
Rucksack	+10 Plätze für kleine Gegenstände	Kleidung	2 AP	?
Wanderrucksack	+15 Plätze für kleine Gegenstände & +2 Plätze für normale Gegenstände	Kleidung	4 AP	?
Kleiner Gegenstand	z.b. Uhr, Topfpflanze, ...	klein?	0-2 AP	?
Basis Werkzeugset	Für Basisbedarf(nur Reparatur begrenzte Anwendbarkeit) z.b. Nadel und Faden	klein	1 AP	?
Standard Werkzeugset	Für die meisten Aufgaben nutzbar(begrenzte Anwendbarkeit) z.b. Hammer, Meißel, Zange& Co., bzw. Dietrichset	klein (1-3x)	2 AP	?
Erweitertes Werkzeugset	Für spezialisierte Aufgaben nutzbar(Herstellung o. universelle Anwendbarkeit) z.b. ?	klein (1-3x) + Normal (0-1x)	5 AP	?
Reisender Paket	Standard Reiseausrüstung, beinhaltet Zelt/Schlafutensilien, einfaches Besteck/Geschirr, Feuerzeug(bzw. Streichhölzer o.ä.)& Co., Wasserschlauch& Proviantbeutel für je 3 Tage.	klein (3x) + Normal (1x)	3 AP	?
Abenteurer Paket	Erweitert Reiseausrüstung um für Abenteurer relevante Ausrüstung dies beinhaltet Kletterseil mit Wurfhaken(10m), Fackel, Messer& Beil, +2 Tage Nahrung& Wasser, erste Hilfe Set(Verbände,...).	klein (5x) + Normal (1x)	5 AP	?
nimmerleerer Munitionsbeutel	Beutel mit einem endlosen Vorrat an Munition(Patronen, Gasflaschen, ...) zum nachladen(Verbindung zu einem Munitionslager über Beschwörungsmagie(Dauerportal), Munitionskosten werden dem Besitzer in Rechnung gestellt.). Gilt nur für 1 Munitionsart(z.b. Revolverkugeln). Munitionskosten werden über Erhaltungskosten simuliert.	Je nach Munition	In der Waffe enthalten	50 Gold

Kapitel 14

Zauber TODO

14.1 Illusion

14.1.1 Licht

Beschreibung: Verzaubert einen Gegenstand, sodass er leuchtet.

Stufe: 0

Lebensdauer des Zaubers: Spontan

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{2}$ Licht wird als eigenständiges Kugelförmiges Objekt geformt.

Verbesserungen Zaubermacht:

$\xrightarrow{1}$ Licht hält für (+) 1 min.

$\xrightarrow{1}$ Licht erzeugt (+) 5m Leuchtradius.

$\xrightarrow{3}$ Startet mit einem Lichtblitz, der alle blendet, die hinsehen(2 Runden lang Treffer um 1 erschwert).

14.1.2 WobelBobelBoden

Beschreibung: Der Boden scheint sich ständig zu bewegen(wie Wackelpudding).

Stufe: 1

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{Initial}$ 5m radius mit dem Magier als Zentrum, Geländeschwierigkeit +1

$\xrightarrow{1}$ +5m radius

$\xrightarrow{1}$ Zentrum kann bis zu 5m vom Magier entfernt sein(gilt als Zauberreichweite)

$\xrightarrow{3}$ Geländeschwierigkeit nochmals +1.

14.1.3 Illusion

Beschreibung: Erzeugt eine einzelne Illusion, eines Objekts, in bis zu 5m Abstand zum Zauberer, die alle Anwesenden beeinflusst.

Für Kampfsituationen gilt ein Kritischer Treffer sind 2 unpassende Handlungen.

Stufe: 1

Verbesserungen Zauberweben:

- $\xrightarrow{0}$ Illusion hat sehr schlechte Qualität, aussehen der Illusion zufällig(Elf, Mensch, Monster, Truhe, Schwert, ...), keine Anpassung an die Umgebung(jede Aktion gilt als unpassende Handlung).
- $\xrightarrow{1}$ Illusion hat schlechte Qualität, nur die Basisart der Illusion ist bestimmbar(Humanoid, Monster, Gegenstand, Pflanze, ...), Anpassung immer noch schlecht, jedoch gut genug, dass die Illusion aktiv beobachtet werden muss um die Abnormalitäten zu erkennen.
- $\xrightarrow{2}$ Illusion hat normale Qualität(wählbare Rassen (Mensch, Elf, Goblin, Troll, ...), Anpassung an die statische Umgebung(nicht an bewegte Objekte/Personen).
- $\xrightarrow{3}$ Illusion hat gute Qualität(die eigenen Vorstellungen werden weitestgehend umgesetzt), Anpassung an alles außer Kampfsituationen(wenn Illusion 'getroffen' würde(1 Angriffserfolg)).
- $\xrightarrow{4}$ Illusion hat gute Qualität & kann sich an Duelle anpassen(mindestens 2 Angreifer o. Treffer(Ausweicherfolge = 4) gelten als unpassende Handlung).
- $\xrightarrow{7}$ Illusion hat ausgezeichnete Qualität, komplexe Kampfsituationen möglich(nur ein Treffer(Ausweicherfolge = 11 (-2 pro Angreifer)) gilt als unpassende Handlung).
- $\xrightarrow{1}$ Ausweicherfolge + 1.
- $\xrightarrow{2}$ Illusion führt Ausweichkonteraktionen aus wenn möglich.

14.1.4 Verändernde Illusion

Beschreibung: Erzeugt eine Illusion, die ein Objekt verändert(Unsichtbarkeit, Versetzter Arm, scheinbare Verwandlung).

Stufe: 2

Verbesserungen Zauberweben:

- $\xrightarrow{0}$ 'Verpixelungseffekte'.
- $\xrightarrow{1}$ Extra Bein/Ohr/Kopf/...(kein Arm).
- $\xrightarrow{2}$ Extra Arm.
- $\xrightarrow{3}$ Teilweise Unsichtbarkeit/Teilverwandlung.
- $\xrightarrow{4}$ Schein Körperteil(Illusion eines Körperteils und Tarnung des echten).
- $\xrightarrow{5}$ Schein Verwandlung.
- $\xrightarrow{6}$ Vollständige Unsichtbarkeit.

14.1.5 Imitation

Beschreibung: Ändert Körperliche Eigenschaften(Aussehen, Stimme, ...) in die der Zielperson(du musst diese schon einmal gesehen/gehört haben).

Stufe: 2

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{0}$ Unter einem Umhang wirkst du genau wie die Zielperson ... wenn du nichts sagen musst ... und schon eine ähnliche Größe hattest.

$\xrightarrow{1}$ Gesichtsform passt.

$\xrightarrow{1}$ Stimme passt.

$\xrightarrow{2}$ Körperform passt.

$\xrightarrow{3}$ Perfekte Imitation.

$\xrightarrow{2}$ Größenanpassung des Körpers um 1 Größenstufe.

14.2 Angriff

14.2.1 Angriff

Beschreibung: Mag Geschoss o.ä..

Stufe: 1

14.2.2 Magie auflösen

Beschreibung: Vernichtet die Zaubermatrix eines temporären Zaubers.

Wenn die Ziel Zaubermatrix vor weniger als 10 Minuten entstanden ist muss außerdem die Magieverteidigung überwunden werden.

Stufe: 2

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{0}$ löst einen Stufe 0 Zauber auf.

$\xrightarrow{1}$ löst einen Stufe 1 Zauber auf.

$\xrightarrow{2}$ löst einen Stufe 2 Zauber auf.

$\xrightarrow{4}$ löst einen Stufe 3 Zauber auf.

$\xrightarrow{8}$ löst einen Stufe 4 Zauber auf.

$\xrightarrow{15}$ löst einen Stufe 5 Zauber auf.

Verbesserungen Zaubermacht: Jeder Schadenspunkt erhöht die benötigte Erhaltungsprobe um 1 Erfolg.

14.2.3 Explosion

Stufe: 2

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{Initial}$ Ausweichen erzeugt immer mindestens einen leichten Treffer wenn der Bereich(2m Radius) nicht komplett verlassen wird.

Verbesserungen Zaubermacht:

$\xrightarrow{Initial}$ Durchmesser 1 m.

$\xrightarrow{1}$ Radius + 1 m.

14.2.4 Direkter Schmerz

Beschreibung: Angriffsmagie, umgeht Rüstung u. Verteidigung(Ausweichen/Schild), nicht tödlicher Schaden. Die Angriffswert Verbesserungen können für diesen Zauber nicht verwendet werden.

Stufe: 2

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{Initial}$ Angriff umgeht Rüstung und normale Verteidigungsmaßnahmen(immer Basisschaden).

14.3 Verstärkung

14.3.1 Reinigung

Beschreibung: Säubert einen Gegenstand, indem die Schmutzabweisende Eigenschaft verstärkt wird. Der Dreck verschwindet nicht einfach sondern wird einfach ab/herausfallen.

Stufe: 0

Lebensdauer des Zaubers: Spontan

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{0}$ Größe: Kleiner Gegenstand (oder einfache Kleidung)

$\xrightarrow{1}$ Größe: Normal Gegenstand (oder Lederrüstung)

$\xrightarrow{2}$ Größe: Großer Gegenstand (oder Metallrüstung)

$\xrightarrow{3+X}$ Größe: Riesiger Gegenstand($\leq (250 * 2^X)\%$ der Körpergröße)

Verbesserungen Zaubermacht:

$\xrightarrow{1}$ Schmutz wird um +25% reduziert.

$\xrightarrow{1}$ wenn vollständig gereinigt: +1 Deko für 8h.

14.3.2 Schild(Magie)

Beschreibung: Verstärkt den natürlichen magischen Schild eines Wesens/Objekts.

Stufe: 1

Lebensdauer des Zaubers: Spontan

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{0}$ Schild wirkt nur gegen Zauber der Stufe 0-1.

$\xrightarrow{2}$ Schild wirkt nur gegen Zauber der Stufe 0-2.

$\xrightarrow{4}$ Schild wirkt nur gegen Zauber der Stufe 0-3.

$\xrightarrow{6}$ Schild wirkt gegen alle Zauber.

$\xrightarrow{2}$ Auch wenn das Objekt/Wesen keinen natürlichen Schild besitzt(magische Macht=0)

Verbesserungen Zaubermacht: Der Schild verstärkt den magischen Schild soweit, dass entweder der Zauber gerade so neutralisiert wird(Schilderfolge>Zaubererfolge) oder der Schild verbraucht ist. Wenn noch Erfolge übrigbleiben werden sie auf die nächste Schildprobe übertragen.

$\xrightarrow{1}$ +1 magischer Erfolg gegen Zauber der Stufe 0-1.

$\xrightarrow{2}$ +1 magischer Erfolg gegen beliebige Zauber.

14.3.3 Heilung

Beschreibung: Verstärkt die natürliche Regeneration eines Lebewesens, sodass sich Wunden innerhalb von Sekunden schließen und heilen.

Stufe: 1

Lebensdauer des Zaubers: Spontan

Verbesserungen Zaubermacht:

$\xrightarrow{1}$ +5 Heilungswürfel(d1) für den Zauber.

14.3.4 Schild(Schaden)

Beschreibung: Verstärkt die Haut/Oberfläche eines Wesens/Objekts, damit diese eine gewisse Schadensmenge (zusätzlich, insgesamt) absorbiert.

Stufe: 2

Lebensdauer des Zaubers: Spontan

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{Initial}$ Schild wirkt gegen eine Schadensquelle(Physisch, Feuer, Eis, ...).

$\xrightarrow{2}$ Schild wirkt gegen eine weitere Schadensquelle.

$\xrightarrow{6}$ Schild wirkt gegen jede Schadensquelle.

Verbesserungen Zaubermacht:

$\xrightarrow{1}$ +5 Schutzwürfel(d1) für den Zauber.

14.3.5 Schutzschild

Beschreibung: Erzeugt einen unsichtbaren Schutzschild um den Zauberer(oder einen nahen Verbündeten(max. 5 Meter entfernt am ende des Zuges des Zauberers)). Der Schild bricht zusammen wenn sich das Ziel aus der Zauberreichweite entfernt oder der Schild auf 0 Schutzpunkte fällt. Der Schild startet mit seiner vollen Kapazität und regeneriert bei jeder erfolgreichen Erhaltungsprobe Punkte.

Stufe: 2

Lebensdauer des Zaubers: Temporär

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{Initial}$ Schild wirkt gegen eine Schadensquelle(Physisch, Feuer, Eis, ...).

$\xrightarrow{2}$ Schild wirkt gegen eine weitere Schadensquelle.

$\xrightarrow{6}$ Schild wirkt gegen jede Schadensquelle.

Verbesserungen Zaubermacht:

$\xrightarrow{1}$ Schild regeneriert +1 Punkt pro Runde, Schildkapazität +2.

$\xrightarrow{1}$ Schildkapazität +5.

$\xrightarrow{1}$ Schild regeneriert +2 Punkt pro Runde.

14.3.6 Reparatur

Beschreibung: Erzeugt regenerative Eigenschaften bei einem Gegenstand. Jeder Zaubermissserfolg generiert einen Gegenstandschadenseffekt, der eine Haltbarkeitsprobe gegen $3 + \text{Zaubermachterfolge}$ nach sich zieht.

Stufe: 3

Lebensdauer des Zaubers: Spontan

Verbesserungen Zauberweben:

- $\xrightarrow{0}$ Größe: Kleiner Gegenstand (oder einfache Kleidung)
- $\xrightarrow{1}$ Größe: Normal Gegenstand (oder Lederrüstung)
- $\xrightarrow{2}$ Größe: Großer Gegenstand (oder Metallrüstung)
- $\xrightarrow{3+X}$ Größe: Riesiger Gegenstand ($\leq (250 * 2^X)\%$ der Körpergröße)
- $\xrightarrow{0}$ Beschädigung: leicht (bis zu 4 HP Schaden)
- $\xrightarrow{2}$ Beschädigung: mittel (bis zu 8 HP Schaden)
- $\xrightarrow{4}$ Beschädigung: katastrophal (bis zu 10 HP Schaden)

Verbesserungen Zaubermacht:

- $\xrightarrow{1}$ 1 HP wird regeneriert.
- $\xrightarrow{2}$ wenn vollständig repariert (10 HP): +1 HP.

14.4 Verwandlung

14.4.1 Telekinese

Beschreibung: Verändert die Umgebung eines Objekts, um dieses zu bewegen (über den Boden oder andere feste Oberflächen gleiten zu lassen). MagDauer

Stufe: 0

Verbesserungen Zauberweben:

- $\xrightarrow{\text{Initial}}$ Max. 1 Pfund Gewicht, kann sich nur entlang von festen Gegenständen bewegen.
- $\xrightarrow{1}$ +1 Pfund maximales Gewicht
- $\xrightarrow{1}$ Objekt kann für maximal (+) 1 KR auch innerhalb von Flüssigkeiten beliebig bewegt werden (Bewegungsradius ist halbiert).
- $\xrightarrow{4}$ Objekt kann für maximal (+) 1 KR beliebig bewegt werden (z.b. schweben) (Bewegungsradius ist halbiert).

Verbesserungen Zaubermacht:

- $\xrightarrow{1}$ +1 Meter Bewegungsradius in der ersten KR.
- $\xrightarrow{3}$ +1 Meter Bewegungsradius in der ersten KR ohne Bodenkontakt (als Sprung/Wurf).
- $\xrightarrow{1}$ +2 Meter Bewegungsradius (0,5m pro KR).

14.4.2 Rückverwandlung

Beschreibung: Erlaubt es Sachen in ihre Ursprüngliche Form zurückzuverwandeln, dabei müssen alle Magische Macht Effekte der Verwandlung rückgängig gemacht werden(selbe Erfolgsmenge wie bei der Verwandlung)

Stufe: *selbst* 1

andere 2

Lebensdauer des Zaubers: Spontan

Verbesserungen Zauberweben:

$\xrightarrow{Initial} < \frac{1}{2}h$ Verwandlungsdauer.

$\xrightarrow{1} < 1h$ Verwandlungsdauer.

$\xrightarrow{2} < 2h$ Verwandlungsdauer.

$\xrightarrow{3} < 4h$ Verwandlungsdauer.

$\xrightarrow{1} +4h$ Verwandlungsdauer.

$\xrightarrow{9} \geq 24h$ Verwandlungsdauer.

14.4.3 Verwandlung Personen und Kreaturen

Beschreibung: Du kannst dich(bzw. andere) verwandeln, allerdings hast du kaum Kontrolle darüber was dabei passiert...

Bei Verwandlungen in Tiere ändern sich nur körperliche Attribute, die Verwandlung in andere Reiche, zum oder vom Unbelebten, oder in magische Wesen ändert jedoch auch die Seele des Verwandelten.

Geistige Attribute(und mit ihnen auch die Persönlichkeit, ...) werden in jedem Fall nach 4, 12 und 24 Stunden angepasst. Nach 24h hat man sich vollständig in das andere Wesen verwandelt und ist sich nicht mehr bewusst darüber mal was anderes gewesen zu sein.

Stufe: *selbst* 2

andere 3

Verbesserungen Zauberweben: *Gezieltere Verwandlung*

$\xrightarrow{1}$ Klasse(z.b. Säugetier/Vogel/...)

$\xrightarrow{2}$ Ordnung(z.b. Raubtier/Primat/...)

$\xrightarrow{3}$ Familie(z.b. Katzen/Hunde/Humanoide/...)

$\xrightarrow{4}$ Gattung(Spezies wie Mensch/Tiger/...)

$\xrightarrow{5}$ Ein spezielles Wesen(z.b. Eronso Mümmel von nebenan oder seine Katze)

$\xrightarrow{5}$ Verwandlung in ein anders Reich(z.b. Dämon/Pflanze/Geist/Untoter/...)

$\xrightarrow{6}$ Verwandlung in ein spezifisches Reich/Familie

$\xrightarrow{7}$ \rightarrow Unbelebtes(weiteres siehe 14.4)

$\xrightarrow{7}$ Verwandlung in ein Magische Wesen(Elementare/Greifen/Drachen/Schleim/...)

$\xrightarrow{8}$ Verwandlung in ein bestimmtes Magisches Wesen(Familie z.b. Elementar)

$\xrightarrow{3}$ Gezielte Teilverwandlung(z.b. Die Flügel eines Vogels wachsen lassen.)(+ Basiskosten des ursprünglichen Ziels z.b. Vogel)

$\xrightarrow{??}$ Spezialisierte Verwandlungen??

14.4.4 Verwandlung Gegenstände

Beschreibung: Du kannst Gegenstände verwandeln, die du in den Händen hältst/berührst.

Stufe: 1

Verbesserungen Zauberweben:

- $\xrightarrow{0}$ Größe: Kleiner Gegenstand
- $\xrightarrow{1}$ Größe: Normal Gegenstand
- $\xrightarrow{3}$ Größe: Großer Gegenstand
- $\xrightarrow{5+X}$ Größe: Riesiger Gegenstand ($\leq (250 * 2^X)\%$ der Körpergröße)
- $\xrightarrow{0}$ Ergebnis: Typ Äquivalent (Schwert \rightarrow Schwert)
- $\xrightarrow{1}$ Ergebnis: Übertyp Äquivalent (Waffe \rightarrow Waffe)
- $\xrightarrow{4}$ Ergebnis: beliebiger Typ (Waffe \rightarrow Stein)
- $\xrightarrow{0}$ Ergebnis: gleiches Material
- $\xrightarrow{6}$ Ergebnis: beliebiges Material
- $\xrightarrow{4}$ Ergebnis: Material wird 'lebendig' (könnte etwas fühlen/tun)
- $\xrightarrow{1}$ Ergebnis ('lebendiges' Material): +1 Empfindungsart
- $\xrightarrow{2}$ Ergebnis ('lebendiges' Material): +1 Aktionsmöglichkeit
- $\xrightarrow{5}$ Ergebnis: \rightarrow Lebendes (weiteres siehe 14.4)

Verbesserungen Zaubermacht: TS = Technikstufe des Zielgegenstands (Maximal Stufe 1).

- $\xrightarrow{TS+1}$ 1 Qualitätsstufe umverteilen
- $\xrightarrow{2*(TS+1)}$ \pm 1 Qualitätsstufe
- $\xrightarrow{?}$ Materialänderungskosten je nach Veränderung.
- $\xrightarrow{1}$ 1 Empfindungsart wird sensitiver (z.b. taub \rightarrow schwerhörig \rightarrow ...).
- $\xrightarrow{2}$ 1 Aktionsmöglichkeit wird stärker (z.b. stumm \rightarrow flüstern \rightarrow ...).
- $\xrightarrow{??}$ TODO:

14.5 Elementar

14.5.1 Einfache Elementarmanipulation

Beschreibung: Du kannst das gewählte Element beeinflussen (in einem Kubus von 10cm Länge).

Stufe: 0

Lebensdauer des Zaubers: Spontan

Verbesserungen Zauberweben:

- $\xrightarrow{1}$ Kubusgröße * 2

Verbesserungen Zaubermacht:

- $\xrightarrow{1}$ Basiseffekt wird verstärkt oder geschwächt (Wärme bei Feuer, ...) (Faktor 1,5)
- $\xrightarrow{2}$ Element wird verstärkt oder geschwächt (Feuer wird größer, ...) (Faktor 1,5)

14.5.2 Erzeugung von Elementen

Beschreibung: Wie 14.5 nur dass das Element nicht vorher dagewesen sein muss(wird einfach erschaffen).

Stufe: 1

Lebensdauer des Zaubers: Spontan bis Temporär

Verbesserungen Zaubermacht:

$\xrightarrow{1}$ Element wird erzeugt(Streichholzflamme bei Feuer,...)

$\xrightarrow{2}$ Element wird erzeugt ohne Basismaterial(Feuer ohne brennbares, ...)

$\xrightarrow{1}$ Erzeugtes Element wird verstärkt(Faktor 1,5)

14.5.3 Elementarangriff

Beschreibung: Wie Angriffszauber, aber Schadenswürfel beginnen bei d4 statt d1 Schwierigkeit ist einfach bis meisterlich, außerdem können Zusatzeffekte gekauft werden(abhängig vom Element).

Stufe: 2

14.5.4 weitere Elementarzauber

Beschreibung: Kreativität des Spielers/Spielleiters.

Stufe: 0-5

14.6 Beschwörung

14.6.1 weitere Beschwörungen

Beschreibung: Kreativität des Spielers/Spielleiters.

Stufe: 0-5