

Contents

1	Einleitung und Überblick	2
1.1	Für Wen ist das Regelwerk?	2
1.2	Spielleiter hat immer Recht!	2
2	Würfelpuben	2
2.1	Wie und Was würfelt man?	2
2.1.1	Allgemeine und sonstige Würfelpuben	2
2.2	Würfelpool	3
2.2.1	Grundlage eines Würfelpools	3
2.2.2	Modifikation des Würfelpools	4
2.2.3	Mindestwürfe	5
3	Kampf	6
3.0.1	Heilung von Schaden	7
3.1	Zustandsmonitor	7
3.1.1	Schaden und Mali	7
3.2	Kampfbregeln	8
3.3	Initiative	8
3.3.1	Verzögern von Handlungen	9
3.4	Handlungen pro Kampfrunde	9
3.4.1	Bewegungshandlung oder passive Handlung	9
3.4.2	aktive Handlung	9
3.4.3	freie Handlungen	9
3.4.4	reaktive Handlung	10
3.4.5	Bewegung	10
3.4.6	Angriff und Verteidigung	10
3.4.7	Gelegenheitsangriffe	11
3.5	Manöver	11
3.6	Waffenvorteil	11
3.7	Magie im Kampf	12
3.8	Zustände	12
4	Attribute	14
4.1	Charaktererschaffung	14
4.2	Steigerung	15
4.3	Beschreibung der einzelnen Attribute	15
4.3.1	Stärke	15
4.3.2	Geschicklichkeit	15
4.3.3	Konstitution	15
4.3.4	Wahrnehmung	16
4.3.5	Intelligenz	16
4.3.6	Willenskraft	16
4.3.7	Persönlichkeit	16
4.3.8	Glück	16
5	Fertigkeiten	17
5.1	Ausweichen auf andere Fertigkeit	17
5.2	Verbessern	17
5.2.1	Steigerung von Fertigkeiten	17
5.2.2	Spezialisierung	18
5.3	Fertigkeiten nach Gruppe	18
5.3.1	Akademisch	18
5.3.2	Diebesfertigkeiten	18
5.3.3	Fernkampf	19
5.3.4	Handwerk	19
5.3.5	Körperlich	20
5.3.6	Magie	21
5.3.7	Nahkampf	21
5.3.8	Sozial	21
5.3.9	Wildnis	22

6	Wege	23
6.1	Erlernen eines Weges	23
6.2	Wege nach Kategorie	23
6.2.1	Alchemie	23
6.2.2	Allgemein/Handwerk	24
6.2.3	Chi	25
6.2.4	Fernkampf	28
6.2.5	Führung	28
6.2.6	Gleiterflug	30
6.2.7	Kristallisierer	31
6.2.8	Magie	32
6.2.9	Nahkampf	33
6.2.10	Reiterei	35
6.2.11	Steckenmagier	35
6.2.12	Verzauberung	36
7	Wege der Meister	39
7.1	Erlernen eines Meisterweges	39
7.2	Meisterwege nach Kategorie	39
7.2.1	Alchemie	39
7.2.2	Allgemein und Handwerk	40
7.2.3	Chi	40
7.2.4	Fernkampf	42
7.2.5	Gleiterflug	42
7.2.6	Kristallisierer	43
7.2.7	Magie	43
7.2.8	Nahkampf	45
7.2.9	Reiterei	47
7.2.10	Steckenmagier	47
7.2.11	Verzauberung	47
8	Magie	48
8.1	Regeln der Magie	48
8.1.1	einfache Zauber	49
8.1.2	Zauberbeginnswörter	49
8.1.3	Zauberendwörter	50
8.1.4	komplexere Magie	50
8.1.5	Prinzipien der Magie	51
8.1.6	Effektstärke	52
8.1.7	Wirkungsdauer von Magie	52
8.1.8	Komplexität	52
8.1.9	Deutlichkeit	53
8.1.10	Antimagie und Magiewiderstand	53
8.2	Kurzregeln und Beispiele	54
8.3	Übersicht über die wichtigen Runen	56
8.4	Runen	58
8.4.1	ANIMA (Geist, Seele)	58
8.4.2	AN (Umkehr, Negation)	58
8.4.3	AROL	58
8.4.4	AUM (Kontrolle)	59
8.4.5	Bet (Verkleinern/Teilaspekt)	60
8.4.6	CENSA (Essenz)	60
8.4.7	CONDUC	60
8.4.8	DIVIN (göttliche Magie)	61
8.4.9	EBOR (Erde)	62
8.4.10	FERA (Tier)	62
8.4.11	FLAM (Feuer)	62
8.4.12	FLORA (Pflanze)	63
8.4.13	GLADI (Waffe)	63
8.4.14	HORA (Raum)	63
8.4.15	HUMI (Mensch)	64
8.4.16	INGVA (starke Verstärkung)	64

8.4.17	KOL	64
8.4.18	KONFAR (Binden)	64
8.4.19	LEKO (Freisetzung)	65
8.4.20	LEP (Strahl)	66
8.4.21	LITAX (Luft)	66
8.4.22	MAGI (Magie)	66
8.4.23	MANARE (Leiten)	67
8.4.24	MUTAR (Verwandeln)	67
8.4.25	MANI (Leben)	68
8.4.26	MORT (Tod)	68
8.4.27	NOX (Dunkelheit)	68
8.4.28	OBSEK (Beschwörung/Ruf)	68
8.4.29	PRIX (Licht)	69
8.4.30	SCIEN (Wahrnehmung)	70
8.4.31	SICR (Gegenstand)	70
8.4.32	SYMA (Illusion)	70
8.4.33	TEL (Geschoss)	71
8.4.34	TORA (Zeit)	71
8.4.35	TRIA, PENTA, HEPTA (Dreifach, Fünffach, Siebenfach)	71
8.4.36	UR (Schild, Wand)	72
8.4.37	VAS (Vergrößern, Verstärken)	72
8.4.38	WAKU (Wasser)	73
8.5	Grimoirs	73
8.5.1	Adeptgrimoir der Heilung	73
8.5.2	Adeptgrimoir der Illusion	73
8.5.3	Adeptgrimoir der Stärkung	74
8.5.4	Magusgrimoir der Heilung	74
8.5.5	Magusgrimoir der Illusion	74
8.5.6	Magusgrimoir des Kampfes	75
8.5.7	Magusgrimoir der Stärkung	75
8.5.8	Meistergrimoir der Heilung	76
8.5.9	Meistergrimoir der Illusion	76
8.5.10	Meistergrimoir der Kampf magie	76
8.5.11	Meistergrimoir der Stärkung	77
8.5.12	Sammelgrimoir der Beschwörung	77
8.5.13	Sammelgrimoir der Schwächungsmagie	78
8.5.14	Sammelgrimoir der Telepathie	78
8.5.15	Sammelgrimoir der Umweltkontrolle	79
8.5.16	Sammelgrimoir des Waldläufers	79
8.5.17	Verbotenes Buch	80
9	Verzauberung und magische Gegenstände	80
9.1	Benutzen eines magischen Gegenstands	80
9.2	Energie für Verzauberungen	80
9.3	Erstellung eines Artefakts	81
9.3.1	Planung	81
9.3.2	Herstellen eines Artefakts	82
9.4	Artefaktliste	83
10	Alchemie	84
10.1	Notation einer alchemistischen Substanz	84
10.2	Herstellung einer alchemistischen Substanz	84
10.2.1	Schwierigkeit und Kritikalität	84
10.3	Notation von Rezepten	85
10.4	Sonderregeln der Alchemie	85
10.4.1	Gifte	85
10.4.2	Detailbeschreibung	86
10.5	Alchemieblatt	87

11 Charakterblatt **89**

11.1 Attribute 89

11.2 Kampfdaten 89

11.3 Fertigkeiten 89

11.4 Sonstiges 89

1 Einleitung und Überblick

Klassische Pen and Paper Role Playing Games (oder wie auch immer sie genannt und abgekürzt werden) haben das Ziel, eine Geschichte um eine Gruppe von Charakteren zu erzählen. In der Gruppe der Spielenden übernimmt einer die Rolle des Geschichtenerzählers (Spielleiter), die anderen Spieler steuern ihren Spielercharakter in der Erzählung. Das Bewerten der Handlung und Aktionen der Spieler obliegt dem Spielleiter, er muss daraus die Geschichte weitererzählen. Zum Thema Gestaltung des Rollenspiels gibt es vielfältige Literatur und Ratgeber. Das Werk hier soll ein Regelwerk bereitstellen, auf das sich Spieler und Spielleiter verlassen können, um erzählerische Konflikte zu lösen (schafft der Charakter den Sprung über den Graben?). Als Regelwerk für klassisches Rollenspiel sind die Regeln für Kampf und Handlungsmöglichkeiten der Charaktere dort detaillierter ausgearbeitet.

1.1 Für Wen ist das Regelwerk?

Es richtet sich an erfahrene Spielgruppen und ist für Einsteiger weniger geeignet. Das vorliegende Regelwerk ist aus verschiedenen Modulen zusammengesetzt (und bezieht sich auf ein Setting). Kernelemente sind ein Attribut- und Fertigkeitssystem um möglichst alle Situationen oder Konflikte zu bewerten. Trotzdem sollte es ruhig um Hausregeln ergänzt werden, bzw. geändert werden. Im Regelwerk gibt es Spielleiterhinweise, die dazu gedacht sind, den Spielleiter bzw. die Spielrunde anzustoßen, ob die vorgestellte Regel (oder alternative Regel) so gespielt werden soll. Hier wäre gleich so eine Empfehlung: Es empfiehlt sich, die Hausregeln vor der Kampagne zu besprechen (damit alle auf dem gleichen Stand sind). Sollte es im Spielverlauf dazu kommen, dass eine Regel nicht passt, so sollte die Szene oder das Abenteuer zu Ende gespielt werden und erst dann diskutiert werden.

1.2 Spielleiter hat immer Recht!

Falls ein Spieler das lesen muss... Aber im Ernst, das Ziel ist, dass alle Spaß haben, die Aufgabe des Spielleiters ist dabei aber komplizierter. Er muss Handlungs- und Spannungsbögen planen können deswegen hat er immer recht. Er sollte aber zu seinen Entscheidungen stehen (konsequent) und wenn möglich erklären. Diskussionen sollten, wenn sie länger dauern, nicht im Abenteuer stattfinden.

2 Würfelproben

Früher oder später kommt man in der Geschichte an eine Stelle an der nicht klar ist ob ein Charakter die vor ihm liegende Aufgabe bewältigen kann. Wir haben einen erzählerischen Konflikt, falls der Charakter die Aufgaben schafft so nimmt die Geschichte einen anderen Verlauf als wenn er sie nicht schafft. Dieser Konflikt wird durch das Regelwerk gelöst. Der Charakter (und möglicherweise weitere Beteiligte) haben Stärken und Schwächen sowie antrainierte Fertigkeiten. All das muss auf die Situation angewandt werden um zu bestimmen ob der Charakter Erfolg hat oder nicht. Da Rollenspielregelwerke nur Abstraktionen eines realistischen (oder auch eines fantastischen, etc.) Vorgangs sind, bedienen sich die meisten Regelwerke (so auch dieses) dem Zufall um zu ermitteln ob der Charakter den Konflikt für sich entscheidet.

Beispiel Vex hatte mal wieder Pech, mit knurrenden Magen ins erstbeste Herrenhaus einzubrechen war prinzipiell nicht die dämlichste Idee. Nur das der "Herr" ein Hundennarr ist und Vex durchs Fenster im "Hundesalon" landete. Der Spielleiter hatte eine Glücksprüfung gefordert (Vex Spielerin hätte diese vielleicht umgehen können wenn sie sich über das Haus informiert hätte), diese viel sehr schlecht aus... Jetzt wird der Spielleiter eine Heimlichkeitsprüfung fordern. Schliesslich soll man schlafende Hunde nicht wecken.

2.1 Wie und Was würfelt man?

Wenn Charaktere vor Aufgaben stehen die sie mit ihren Fähigkeiten bewältigen müssen so wird das weiter unten stehende System über Würfelpools verwendet. Aber für Neulinge eine kurze Erinnerung für allgemeine (additive) Würfelwürfe in Rollenspielsystemen.

2.1.1 Allgemeine und sonstige Würfelproben

In Rollenspielregelwerken hat es sich durchgesetzt Würfelproben mit $XWY+C$ zu beschreiben. Das bedeutet es wird eine Anzahl von 'X' Würfeln (im englischen Dice dort wird mit $XDY+C$ abgekürzt) mit 'Y' Seiten geworfen. Das Ergebniss der einzelnen Würfe wird zusammen mit C addiert und bilden das Ergebniss.

Die W4, W6, W8, W10, W12 und W20 (Würfel mit entsprechender Seitenzahl) sind erwerbbar und sollten vorrätig sein. Da in dem System Würfelpools aus W6 gebildet werden empfiehlt es sich diese in größere Zahl vorrätig zu haben (10 pro Spieler und Spielleiter sind nicht schlecht, unterschiedliche Farben können hilfreich sein).

Beispiel Ein Spieler erwirbt einen Heiltrank und notiert das dieser 3W4+5 Schadenspunkte neutralisiert. Als sein Charakter diesen nutzt so würfelt er drei vierseitige Würfel, diese zeigen das Ergebnis 2, 4 und 1 an. Zusammen mit der "5" ist das Ergebnis also 12.

Um andere Würfel zu improvisieren kann man folgende Methoden verwenden (vor dem Wurf festlegen!):

- W100 oder auch W% Das Ergebnis wird durch zwei W10 gebildet (für diesen Zweck gilt die 10 als 0). Jeder W10 legt eine Stelle des Wurfes fest (unterschiedliche Farben, bzw es gibt passende Würfel die 10er Ergebnisse abgebildet haben). Eine doppelte Null bezeichnet dann die 100. Durch weitere W10 kann man auch W1000 oder größer darstellen)
- W2, W3, W5 lassen sich durch halbieren und aufrunden eines Würfels doppelter Augenzahl abbilden. (Beispiel W3 durch einen W6: 1-2 ist eine 1, 3-4 ist eine 2 und 5-6 ist eine 3). Auch W4 und W10 lassen sich zur Not so würfeln. Prinzipiell kann auch ein W4 durch einen W20 abgebildet werden (durch 5 teilen und aufrunden)
- Beliebiger anderer Würfel der größer ist. Sollte eine Zahl gewürfelt werden die größer ist als der simulierte Würfel kann so wird neu geworfen. (Einen W31 könnte man mit einem W100 würfeln -> durch 3 teilen und aufrunden, ist das Ergebnis dann eine 32, 33 oder 34 so wird erneut gewürfelt)

Spielleiteroption allgemeine Glücksprobe Auch wenn dieses Regelwerk ein Glücksattribut bereit hält gibt es viele Situation die zu allgemein sind um sie den speziellen Glück eines Charakters zu überlassen. Insbesondere da das Attribut sonst zu übermächtig und zu sehr erforderlich ist). Hier kann man 2W6 würfeln. Je höher das Ergebnis desto schlechter für die Spieler oder für die Partei für die gewürfelt wurde. Zwei Würfel bieten den Vorteil das die extremen Ergebnisse (2 und 12) selten und durchschnittliche Ergebnisse (6 bis 8) häufig vorkommen. Manchmal kann der Wurf als Inspiration für das weitere Erzählen dienen, allerdings empfiehlt sich vorher grob festzulegen was bei welchem Ergebnis passieren wird.

Beispiel Bob hat den Befehl über ein Regiment königlicher Bogenschützen bekommen. Durch erfolgreiche Ausspähaktionen hat er eine äusserst günstige Position für den Feuerüberfall auf die feindlichen Nachschublinien ermittelt. Durch gutes Timing und Vorbereitung sind die Bogenschützen unentdeckt in Position gegangen, allerdings wird der feindliche Nachschub durch eine Lanze leichter Kavallerie und weiterer Kämpfer begleitet. Da die Entlastung die dringend benötigt wird und die Position erfolgsversprechend ist entschliesst sich Bob schweren Herzens dazu den Angriff zu befehlen. Bobs Spieler und der Spielleiter wollen den Kampf aber nicht im Detail spielen und einigen sich auf einen Glückswurf der ermitteln soll welchen Ausgang die Schlacht nimmt. Hier werden 2W6 geworfen. Je niedriger desto besser für den Spielercharakter (hier Bobs Bogenschützen). Der Spielleiter bewertet Bobs Vorbereitungen als sehr gut und gib einen Bonus von 2. Es wird also 2W6-2 gewürfelt. Bobs Spieler würfelt zwei sechseitige Würfel und würfelt eine 4 und eine 1. Alles zusammen ist das Ergebniss eine 3 (und somit sehr glücklich/erfolgreich). Der Spielleiter beschreibt dann den Schlachtverlauf anhand diesem Ergebnis. Die Kavallerie schafft es nicht geordnet den Hügel auf dem die Schützen stehen zu stürmen, diese reagieren schnell und decken die Pferde mit einem Geschoßhagel ein das diese liegen bleiben und die existierende Unordnung der nachfolgenden Reiter nur vergrößern. Auch die restlichen Kämpfer bleiben desorganisiert und entschliessen sich rasch zur Flucht unter Zurücklassung der Wagen.

2.2 Würfelpool

Für Proben zur Konfliktlösung werden Würfelpools von sechssteitigen Würfeln gebildet (W6). Diese werden im Regelwerk meist nur mit einem großen W bezeichnet. Als Würfelpool bezeichnen wir hier eine gewisse Anzahl an Würfeln. Diese Anzahl setzt sich aus verschiedenen Faktoren zusammen die nachfolgend aufgelistet werden.

Hat man die Größe des Pools bestimmt so wird dieser geworfen (sprich man würfelt alle im Pool befindlichen Würfel).

Man legt die 4 besten Würfel raus und addiert diese. Das ist das Ergebnis. Ist unter den nicht gewerteten Würfeln, Würfel mit dem Ergebnis 6 so erhöhen diese den Wurf um eins.

2.2.1 Grundlage eines Würfelpools

Prinzipiell werden immer zwei Charakterwerte addiert um die Größe des Würfelpool zu bilden!

Attribut und Fertigkeit Für die meisten Proben werden Attribut und Fertigkeitswert addiert. Je nach Aufgabe wird ein Attribut und eine Fertigkeit gewählt und bilden die Grundlage des Pools. Für eine spezielle Aufgabe wird immer dasselbe Attribut mit derselben Fertigkeit kombiniert. Allerdings kann eine Fertigkeit durchaus mit verschiedenen Attributen kombiniert werden, je nach Situation. Z.B. beim Angreifen mit Pfeil und Bogen werden das Attribut Wahrnehmung und die Fertigkeit Bogenschießen addiert. Beim Schätzen des Wertes eines frisch gefunden Bogens könnte aber auch z.B. Intelligenz und Bogen addiert werden. Oder beim Wettschiessen bei der es nur um die Entfernung geht könnte der Spielleiter Stärke und Bogenschießen verlangen.

zwei Attribute Ein paar grundlegende Würfe werden häufig durch die Addition zweier Attribute beschrieben. Zwei passende Attribute werden ausgewählt und bilden den Würfelpool. Meist sind diese Kombinationen sehr eindeutig und die Größe des Pools kann ruhig auf dem Charakterblatt festgehalten werden. So werden Reaktion und Initiativeproben auf Wahrnehmung und Geschick gewürfelt.

doppeltes Attribut Ganz allgemeine Konflikte lassen sich lösen in dem das zu Grunde liegende Attribut zu Rate gezogen wird. Bei einer Attributprobe wird das gewählte Attribut verdoppelt (Also Attribut und Attribut um die Regel der zwei Werte gerecht zu werden) und bildet die Grundlage des Pools. Der Charakter könnte stolpern und hält sich nur bei einer erfolgreichen Geschicklichkeitsprobe auf den Beinen. Oder der Charakter versucht einer Versuchung zu widerstehen (Willenskraftprobe).

2.2.2 Modifikation des Würfelpools

Hat man die Grundlage des Pool gebildet so kann dieser modifiziert werden. Das bedeutet das Würfel hinzugefügt oder abgezogen werden können.

Modifikation des Pools werden durch Situationen und Gegebenheiten die zentriert um den ausführenden Charakter sind. Insbesondere Kontrolle (oder der Verlust dieser) der Situation oder Vorbereitung und Werkzeuge, etc. Alles was prinzipiell vom Charakter beeinflusst werden könnte (nicht unbedingt zum Zeitpunkt der Probe). Umstände zählen dazu schliesslich entscheidet sich ein Charakter dazu gerade hier an diesem Ort die Probe abzulegen (Auch wenn die Geschichte logischerweise nur an diesem Ort die Probe verlangt).

Erleichterungen Hier ein paar Beispiele die die Aufgabe erleichtern:

- Langsames und gründliches Arbeiten: Der Zeitraum wird verdoppelt, die Probe bekommt 2W
- Hilfe anderer Charaktere: Halbe abgerundete Fertigkeit gibt es als Bonuswürfel. (Hier sollte man realistisch bleiben 10 Diebe werden nicht gemeinsam ein Schloss knacken. Wenn aber drei Charaktere Erste Hilfe bei einem verblutenden Charakter leisten so kann man durchaus akzeptieren das zwei assistieren und einer die eigentliche Arbeit macht). Als Faustregel sollte gelten das der ausführende Charakter nicht mehr Bonuswürfel durch assistierende Charaktere bekommt als er selbst Fertigkeit in der Aufgabe hat (Spielleiter hat das letzte Wort).
- Vorbereitung und Umstände: Der Charakter soll auf eine Wissensfertigkeit würfeln und hat passende Nachschlagewerke oder gar eine Bibliothek? Hier kann ein Bonus von 1W bis 3W gewährt werden. Er weiß was ihn erwartet und hat Gelegenheit sich sinnvoll vorzubereiten? Ein Bonus von 1W bis 2W ist gerechtfertigt. Meisterhafte Werkzeuge oder solche die ungewöhnlich gut für die Aufgabe sind können ebenfalls 1W oder 2W Bonus gewähren. Solche Werkzeuge sollten einen generischer Bonus geben der auch in anderen Situation zum tragen kommen kann). Umstände können additiv sein sofern sie sich nicht ersetzen (So wird der Wissbegierige nicht 1W fürs Nachschlagewerk bekommen wenn er gleichzeitig 3W für die umfangreiche Bibliothek bekommt. Der Dieb der sich auf das zu knackende Schloss vorbereitet hat und Meisterwerkzeuge dabei hat bekommt aber für beide Umstände je einen Bonuswürfel).

Erschwernisse Hier ein paar Beispiele die die Aufgabe erschweren:

- Schnelles und hastiges Arbeiten: Der Zeitraum wird halbieren, die Probe erleidet einem Malus von 3W.
- Beeinträchtigung des Charakters: Der Charakter ist verwundet oder unter dem Einfluß eines Giftes oder einer Krankheit. Der Malus wird an den entsprechenden Stellen erklärt und kann gravierend sein. Zu Beachten ist das er nicht für jede Probe angewandt oder zumindest nicht in voller Höhe angewandt werden sollte. Der Sänger ist leicht betrunken? Er würde beim Klettern sicherlich einen Malus bekommen aber beim Singen oder Geschichten erzählen sollte ihn das erstmal nicht stören. Der Charakter hat eine Verwundung, beeinträchtigt das seine Fähigkeit sich an Sachen zu erinnern? Es sollte in der Spielrunde geklärt und festgehalten werden ob wie die einzelnen körperlichen Mali angewandt werden. Als Faustregel gilt körperlich aktive Proben sind immer in voller Höhe betroffen. Wahrnehmungs, Wissens und soziale Proben nur eingeschränkt wenn überhaupt. Die schwammige Formulierung ist notwendig, genauer wirds beim Abschnitt Verwundung und Heilung.
- Umstände: Alles was den Erfolg des Charakters schmälert. Z.B. ein schaukelndes Schiff beim Holzschnitzen. Der Malus wird vom SL festgelegt und ist von 1W (leichtes Ärgernis z.B. leisten von Erster Hilfe im Regen) bis 3W (sehr schlechte Umstände wie leisten von erster Hilfe im Sturm auf einem tanzenden Boot) oder mehr. Der Malus aus unterschiedlichen Quellen ist additiv! (Also beim Verarzten auf einem Boot im Sturm bei strömenden Regen währen das 4W). Auch fehlende Vorbereitung oder besser formuliert fehlende unzureichende Vorbereitung kann die Probe erschweren oder unmöglich machen. Die Mali hier hängen von der Aufgabe ab und werden entweder in der Fertigkeitsbeschreibung oder vom Spielleiter festgelegt (z.B. ohne zu Lernen in die Prüfung gehen).

Sonstige Modifikation, Charakterboni Der Pool wird häufig durch spezielle Charakterboni oder Situationsregeln modifiziert. (Wege, Spezialisierungen oder sonstige Vorteile durch Geburt oder Beruf, etc.). Diese Modifikation werden an der jeweiligen Stelle im Regelwerk erklärt.

Beispiel Schauen wir uns wieder die hungrige Vex an. Mit einem Arm voll Hundefutter und einer sehr(!) wütenden Hundemeute auf den Fersen läuft sie zurück zur Umfriedung des Herrenhaus (Vex hat die Heimlichkeitsprobe geschafft, aber Hunde haben ein überirdisches Gespür wenn es um ihr Futter geht, leider ist Vex wirklich hungrig). Diese muss überklettert werden. Der Spielleiter legt die Schwierigkeit auf 16 fest. Als Probe soll Geschick und Klettern gewürfelt werden. Als Meisterdiebin hat Vex Geschicklichkeit auf 4 und Klettern auf 5. Der Würfelpool ist also 9, allerdings verhängt der Spielleiter zwei Mali, einmal hat Vex nur einen Arm zum Klettern und bekommt einen Malus von 2W zum anderen muss es jetzt schnell gehen, also nochmal einen Malus von 2W. Die Spielerin von Vex erinnert daran das Vex ein gut verstecktes Seil zurück gelassen hat das ihr bei der Flucht behilflich sein kann und bekommt einen Bonus von 1W. Alles zusammen werden jetzt 6W geworfen. Diese zeigen 6,4,1,2,5,5. Die vier besten Werte (6,5,5,4) geben als Ergebnis eine 20. Vex entkommt also sehr gekonnt der Hundemeute. Ein weniger geschickter Dieb hätte an der Stelle die Beute fallen lassen können um den Malus zu umgehen. Auch das fallen lassen der Würde (langsames Klettern und dafür einen Hundebiß im Allerwertesten zu riskieren) wäre möglich gewesen um den anderen Malus zu neutralisieren.

Allerdings ist Vex damit nicht in Sicherheit, wie der Zufall es will landet sie genau der Stadtwache vor den Füßen diese sind verdutzt und Vex nutzt die Gelegenheit sofort auf sie einzureden. Erklärt ihnen sie sei für die Qualität der Hundefutterherstellung verantwortlich und prüft nun eben wie gut Hunde darauf ansprechen. Schnell fügt sie mit schelmischen Lächeln hinzu das sie wohl besonders Erlesenes gerade prüft. (Unnötig zu erwähnen das die Hunde auf der anderen Seite der Umfriedung furchtbaren Lärm machen). Der Spielleiter ist sich nicht sicher um seine tumben Wachen das glauben sollen und lässt die Spielerin Persönlichkeit und Überzeugen würfeln, legt aber die Schwierigkeit auf 22 fest da die Geschichte äußerst unglaublich ist. Der Spielerin ist das zu hoch (der Pool ist nur 7 Würfel groß) und läßt Vex schnell noch die ungläubig guckenden Wachen fragen, was sie wohl sonst hier macht? Einen Einbruch um Hundefutter zu stellen, das glaubt auf Wache doch niemand? Der Spielleiter ist gnädig und senkt den Mindestwurf auf 20. Die Wachen sind nun vollends verwirrt und wissen garnicht mehr was sie glauben sollen. Bei einer 20 glauben sie zwar nicht die Geschichte von Vex werden sie aber gehen lassen. Die 7W (Persönlichkeit 4, Überzeugen 3 keine weiteren Modifikationen) werden geworfen, das Ergebnis 6,2,6,6,6,6,6. Ein absolut überragender Wurf. Das Ergebnis von 24 kann durch zwei zusätzliche 6er auf 26 erhöht werden. Die beiden Wachen sind absolute Hundeliebhaber helfen Vex auf die Füße und bedanken sich mit tränenschwacher Stimme das endlich mal jemand auch an die Hunde denkt und insbesondere auch ans Hundefutter. Gerührt gehen die Wachen weiter und lassen eine leicht perplex Vex zurück...

2.2.3 Mindestwürfe

Nachdem geklärt ist wie ein Würfelpool gebildet und der Wurf ausgewertet wird wird in diesem Kapitel wird erklärt wie sich die Mindestwürfe allgemein zusammensetzen. Für spezielle Situationen gibt es aber spezielle Regeln die die Mindestwürfe festsetzen (zum Beispiel werden die Kampfmindestwürfe im Kapitel Kampf beschrieben).

Prinzipiel gibt es zwei Arten von Mindestwürfen:

Fester Mindestwurf Hier sind feste Mindestwürfe und eine knappe verbale Einschätzung:

- 12: sehr einfach
- 14: einfach
- 16: normal
- 18: schwer
- 20: sehr schwer
- 22: extrem kompliziert
- 24: eigentlich unmöglich

Es wird ein Mindestwurf anhand der Schwierigkeit festgelegt. Das eignet sich für alltäglich und unspezifische Situationen. Der Vorteil ist das die Schwierigkeit verbal festgelegt werden kann und damit kurz erläutert werden kann (Der Spieler ist verwirrt das die Kletternprobe so schwer sein soll, der Spielleiter weist nochmal auf die glatten Marmorwände hin). Prinzipiell können sich sowohl der Spielleiter als auch die Spieler auf ihr Bauchgefühl verlassen was die Mindestwürfe anbelangt. Im Zweifel sollte das kommuniziert sein bevor der Spieler sich für einen Weg entscheidet der die Probe erforderlich macht. Auch Zwischenschritte können verwendet werden (ist keine normale Aufgabe aber so wirklich schwer ist sie auch noch nicht d.h. Mindestwurf 17)

Vergleichende Probe Stehen Charakter als Gegner in einem Konflikt so kann dieser mit einer vergleichenden Probe gelöst werden. Dazu werden für beide Charaktere passende Würfelpools gebildet und modifiziert. Diese Pools müssen nicht die gleichen sein und können gravierend abweichen. Z.B. würde Wahrnehmung und Aufmerksamkeit gegen Geschick und Heimlichkeit gewürfelt beim Konflikt ob der Schleichende entdeckt wird.

Beide Charaktere würfeln die Pools und modifizieren die Ergebnisse durch anzuwendende Regeln (z.B. könnte der Bonus durch Sichtdeckung beim Schleichen auf das Ergebnis addiert werden).

Der Charakter mit dem höheren Ergebnis entscheidet den Wettstreit. Falls ein Unentschieden nicht auswertbar ist (z.B. der Taschendieb wird entweder ertappt oder nicht) so sollte in der Regel zu Gunsten des passiven oder defensiven Charakters entschieden werden. Alternativ kann die Probe solange wiederholt werden bis ein Sieger feststeht (allerdings gilt die Probe trotzdem nur als knapp geschafft oder verfehlt unabhängig von Ergebnis der folgenden Würfe).

Modifikation Die Modifikation die den Mindestwurf beeinflussen, sprich ihn erhöhen oder senken sind vom Ziel abhängig. Meist ist eine Modifikation nicht nötig bzw. werden sie durch spezifische Regeln abgedeckt. Z.B. gibt es in den Kampfregeln verschiedene Modifikationen für die Verteidigung (der Mindestwurf der Angriffsprobe). Bei generellen Proben sollte sich eher an den verbalen Beschreibungen orientiert werden.

Zusätzliche Auswertung In vielen Fällen reicht es bei der Konfliktlösung zwischen Erfolg und Misserfolg zu unterscheiden. Manchmal ist für die Auswertung aber die Güte des Erfolg notwendig (und sei es aus rein erzählerischer Weise). Dazu kann das Ergebnis der Probe rangezogen werden (eine Ergebnis von 24 bei einer Schwierigkeit von 24 sollte durchaus kurz beschrieben werden, der Charakter hat was unmögliches versucht und trotzdem irgendwie knapp geschafft). Auch die Differenz zwischen Ergebnis der Probe und Mindestwurf sagt was über die Güte aus. (Ergebnis von 20 bei Mindestwurf von 14, beschreibt eine einfache Aufgabe die routiniert und ohne Fehler ausgeführt wurde).

An einigen Stellen wird im Regelwerk werden Erfolgsstufen verwendet (zum Beispiel beim Laufen zur Bestimmung der Geschwindigkeit). Erfolgsstufen sind die abgerundete halbe Differenz zwischen Ergebnis und Mindestwurf. Sprich eine Aufgabe ist geschafft wenn der Mindestwurf geschafft ist, die erste Erfolgsstufe gibts aber erst wenn man das Ergebnis um zwei überbietet). Erfolgsstufen werden explizit in den Regeln oder bei Bedarf vom Spielleiter ausgewertet. Falls benötigt können auch negative Erfolgsstufen gewertet werden (unebener Boden der Charakter kommt langsamer voran wenn die Probe um zwei oder mehr daneben geht).

Von einem kritischen Erfolg oder Fehlschlag redet man wenn das Ergebnis um 3 Erfolgsstufen oder mehr abweicht (Ein Patzer bei einem Mindestwurf von 16 wäre also bei einem Ergebnis von 10 oder weniger). Auch hier reicht es meist aus das Ergebnis erzählerisch einzuflechten oder über die Erfolgsstufen auszuwerten (Ein kritischer Treffer im Kampf macht eben 3 Punkte mehr Schaden). Allerdings können Regelooption oder Hausregeln durchaus kritische Erfolge oder Misserfolge auswerten.

Beispiel Der Kämpfer Osric sieht sich auf einer einsamen staubigen Landstraße einer Gruppe von drei Banditen gegenüber. Erfreut das seine Langweile auf der Reise unterbrochen wird zieht er seinen geliebten Zweihänder und stellt sich den Banditen. Schnell wird ihm klar das er vor sich nur halbverhungerte Bauern hat die ihm keine Herausforderung bieten. Aus Mitleid entschliesst er sich sie lieber mit Drohungen zu verjagen und schildert ihn bildlich was er mit ihren Eingeweiden anstellen wird. Der Spielleiter entschliesst das hier Stärke oder Persönlichkeit nach Wahl des Spielers zusammen mit Einschüchtern gewürfelt wird. Für den Anführer wird er mit Willenskraft dagegen würfeln. Da die Banditen in Überzahl sind und halb wahnsinnig entschliesst er sich ihnen zwei Boni zu geben. Als erstes erhöht er den Pool des Anführers um je 1W durch die beiden Begleiter (Umständebonus). Das Würfelergebnis wird er um 2 erhöhen da die Banditen extrem verzweifelt sind (Der Spieler initiiert die Probe gegen das Ziel Banditen und die haben hier extreme Umstände). Allerdings legt er fest das die Banditen auch bei einem normalen Mißerfolg nicht angreifen sondern ihrerseits nur Forderungen stellen werden. Auf weitere Modifikation (z.B. bessere Bewaffnung Osrics, seine anfängliche nicht gespielte Freude) wird verzichtet. Die Banditen erzielen bei ihrer Probe eine stolze 13 die um 2 erhöht zur 15 wird. Osric seinerseits hat als Ergebnis des Einschüchterns eine 21 anzubieten, ein kritischer Erfolg! Während die Möchtegernbanditen einnäßen nehmen sie die Beine in die Hand und fliehen. Währe Osrics Ergebnis eine 9 (kritischer Fehlschlag) so wären sie wohl zum Angriff übergegangen. (Hunde die bellen und so...). Bei einem normalen Erfolg hätten sie sich nur normal entfernt bei einem Misserfolg nur eine bescheidene Maut verlangt.

3 Kampf

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Charaktere mit physischen Auseinandersetzungen und Verletzungen umgehen. Auch enthalten ist, wie Magie die physischen bzw. körperlichen Schaden verursacht, verhindert oder heilt, zu bewerten ist.

3.0.1 Heilung von Schaden

Hier wird die natürliche Heilung eines Charakters beschrieben. Je nach Stil der Kampagne kann der Spielleiter fordern, dass Wunden versorgt werden müssen, bevor sie heilen können. Sternschaden heilt nur, wenn kein anderer Schaden auf dem Monitor ist und die Ursache beseitigt ist. Damit Schaden heilt, benötigt der Charakter Ruhe und evtl. Schlaf.

Für körperlichen Schaden (Kreuz und Strich) kann eine passende Fertigkeit zur Wundversorgung gewürfelt werden, Mindestwurf ist 16 (kann und sollte vom Spielleiter nach Umständen modifiziert werden). Versorgte Wunden heilen doppelt so schnell.

Schaden	Beispiel	nat. Heilung
geist. -	magischer Effekt, mentale Erschöpfung	1 Reihe pro Minute
geist. +	magische Erschöpfung, lange geistige Arbeit	1 Reihe pro Stunde
geist. *	Geisterpakt, Seelenschaden	1 Kästchen pro Tag
körp. -	stumpfe Waffen / Fäuste	halbe Reihe pro Stunde
körp. +	Lethale Waffen, Sturz	halbe Reihe pro Tag
körp. *	Todesmagie, schwere Krankheit	1 Kästchen pro Tag

Spielleiterhinweis Hier ein paar Vorschläge für Hausregeln um Verletzungen gefährlicher zu machen.

- Charaktere, die durch Kreuzschaden bewusstlos sind, sterben weiter, es sei denn, es wird eine Probe auf Erste Hilfe für den Charakter angewendet. Der Mindestwurf ist 18. Bei Erfolg ist der Charakter stabil. Die Probe dauert eine Minute. Solange der Charakter nicht stabil ist, bekommt er ein weiteres Kästchen Kreuzschaden pro Minute. Der Spielleiter kann dem Charakter erlauben, sich mit einer Konstitutionsprobe gegen 18 selbst zu stabilisieren. Möglicherweise auch nur als Folge einer misslungenen Probe für Erste Hilfe.
- Erste Hilfe und Wundversorgungsproben werden durch die körperlichen Abzüge des Ziels modifiziert. Hier könnte entweder der Pool des Erstversorgers modifiziert werden (Umstände) oder der Mindestwurf um den Abzug erhöht werden.
- Wenn eine Reihe körperlich mit Sternschaden gefüllt ist, verliert der Charakter ein Körperteil. Entweder ganz oder es ist nur eingeschränkt nutzbar und ein passender Attributspunkt geht bis zur Heilung verloren. Sollte nur in Kampagnen verwendet werden, in denen der Charakter mittelfristig an Ersatz / Behebung kommt (z.B. durch Magie).

3.1 Zustandsmonitor

Um die Verletzungen, die ein Charakter erleidet und aushalten kann, zu notieren, gibt es zwei Zustandsmonitore. Einen für den körperlichen Schaden. Hier werden physische bzw. körperliche Verletzungen festgehalten. Außerdem gibt es einen Zustandsmonitor für den geistigen Schaden. Er dient zum Festhalten von erlittenen mentalen oder geistigen Schaden wie z.B. Schaden, der durch die Magieanwendung kommt. Zum Bestimmen des Aussehens der Monitore gelten folgende Regeln:

- Jeder ist 5 Reihen groß
- Der körperliche Monitor hat pro Reihe eine Anzahl von Kästchen, die $5 + \text{Konstitution}$ entspricht.
- Der Geistige hat pro Reihe $5 + \text{Willenskraft}$ Kästchen.

3.1.1 Schaden und Mali

- Wenn ein Charakter Verletzungen erleidet, so notiert er diese im entsprechenden Monitor. Dabei gibt es Strichschaden (einfache schnell heilende Verletzung), Kreuzschaden (normaler Schaden) und Sternschaden (Verkrüppelungen, heilt nur sehr langsam, wenn überhaupt).
- Der Monitor wird, wie beim Lesen, von oben links, Reihe für Reihe angekreuzt. Dabei ist so anzukreuzen, dass der Sternschaden, so weit es geht, vorne steht. Danach kommt der Kreuz- und zuletzt der Strichschaden. Falls bereits Schaden auf dem Monitor ist, so kann ein Strichschaden beim Erhalt von Kreuz oder Sternschaden zu selbigen gemacht werden und am Ende des erlittenen Schadens wieder hinzugefügt werden. Ähnlich wird mit Kreuz und Sternschaden verfahren.
- Nach Erhalt von Schaden muss auf einem Monitor immer erst der Stern-, dann der Kreuz- und dann der Strichschaden kommen

- Jede Reihe hat einen Modifikator. Die erste Reihe hat den Modifikator 0, die Zweite 1 usw.
- Dieser Modifikator dient als Würfelabzug (Malus) auf alle aktiven Proben, sobald ein ausgefülltes Schadenskästchen in der entsprechenden Reihe ist.
- Sollte ein Charakter mehr Schaden haben als auf seinen Monitor passt, so ist er bewusstlos.
- Schaden, der nicht auf den Monitor passt, wird zu Schaden einer höheren Kategorie.
- Ein Charakter stirbt, sobald ein Monitor voll mit Sternschaden ist.

Beispiel Bob, der Bogenschütze, hat einen schlechten Tag. Die Witze seines Kameraden sorgten dafür, dass er bereits Kästchen in der dritten Reihe seines geistigen Monitors abstreichen musste (Malus von 2). Der feindliche Schütze hat ihn bereits so verletzt, dass er in der zweiten körperlichen Reihe ist (Malus von 1). Beim Zurückschiessen verringert sich die Anzahl seiner Würfel um 3.

Osric hatte sich in der Barschlägerei gründlich verschätzt. Die Bardame zu begrabschen, während ihre drei Brüder da waren, war nicht die beste Idee. Etwas später ist bis auf zwei Kästchen sein Monitor voll mit Strichschaden. Da erwischt ihn ein Tritt für ganze 7 Schadenspunkte. Der Spieler macht die letzten beiden Kästchen voll, mit dem verbleibenden Schaden von 5 macht er Strich zu Kreuzschaden. Sollten die Brüder weiter auf ihn eintreten, so würde er weiter Strich zu Kreuzschaden machen. Sollten sie sogar so lange auf ihn eintreten, bis er nur Kreuzschaden auf dem Monitor hat, so würde er anfangen Kreuz, in Sternschaden umzuwandeln.

3.2 Kampfregele

Folgende Stichpunkte beschreiben den Kampf:

- Er findet rundenweise statt, Zugreihenfolge siehe Initiative.
- Eine Runde dauert 3s.
- Charaktere bewegen sich auf Feldern (Hexfelder sind empfohlen), ein solches Feld ist 1,5m groß.
- Es wird i.d.R. ein Angriff gemacht (unabhängig von der Anzahl verwendeter Waffen).
- Es kann ein Manöver durchgeführt werden, sofern nicht anders angegeben, hält es bis zu Beginn der nächsten eigenen Runde.
- Ein Charakter kann nur ein Manöver pro Runde durchführen, sofern nicht explizit anders beschrieben.
- Nahkämpfer mit einsatzbereiter Nahkampfwaffe haben eine Kontrollzone um sich herum (Zone des Nahkampfes). Verschieden Aktionen, die von Feinden in dieser Zone durchgeführt werden, können Gelegenheitsangriffe provozieren.

3.3 Initiative

Sollte es zu einem Kampf kommen, so wird rundenweise agiert. Um zu bestimmen, wer wann handeln darf, gibt es folgende Regeln:

- Reaktionsproben werden mit Geschick und Wahrnehmung gewürfelt. Reaktionsproben sind in Überraschungsmomenten angebracht und können auch außerhalb des Kampfes verwendet werden. Z.B. um jemanden rechtzeitig festzuhalten der abrutscht.
- Initiative ist eine Reaktionsprobe (Geschick und Wahrnehmung). Das höchste Ergebnis beginnt gefolgt vom Zweithöchsten usw. Haben zwei Charaktere das gleiche Ergebnis, so können sie, falls möglich, gleichzeitig handeln. Dann werden erst die Ergebnisse aller Handlungen bestimmt und erst danach angewendet (Zwei Charaktere schlagen gleichzeitig im Nahkampf aufeinander ein und verletzen sich. Die Wunden und ihre Abzüge kommen aber erst nach den gleichzeitigen Handlungen zur Geltung).
- Nach Möglichkeit sollte sich der Kampf aber so sortieren, dass eine Partei komplett zieht und dann die Nächste. Spieler und Verbündete gehen hier vor.
- Dann kann die handelnde Seite die Aktivierung ihrer Charaktere in beliebiger Reihenfolge machen.
- Eine Runde beginnt für einen Charakter, sobald er beginnt, zu handeln. Z.B. erleidet er erst Schaden durch Gift und handelt dann. Falls möglich, sollte also ein Verbündeter vorher handeln und das Gift heilen.

Spielleiterhinweis Der hier vorgeschlagene Hinweis, eine Seite komplett handeln zu lassen, ist natürlich vom Setting und insbesondere vom Stil der Kampagne abhängig. Für Spielrunden, die ihre Handlungen absprechen wollen und ihre Handlungen entpannt planen, ist diese Regel sinnvoll, der Kampf kann dadurch sogar taktischer und strategischer werden. Für Spielrunden, die das Absprechen untereinander an die Situation anpassen und spontan auf unplanbare Situation reagieren wollen, ist es empfohlen, einfach alle Handlungen in Initiativreihenfolge durchzuführen. Diese Kämpfe sind eher dann eher handlungsorientiert, erfordern aber auch mehr Organisation durch die Spielleitung.

3.3.1 Verzögern von Handlungen

Manchmal ist es nicht opportun für einen Charakter, jetzt schon zu handeln, er kann seine Handlung verzögern:

- Die Initiative des verzögernden Charakters muss entsprechend angepasst werden.
- Verzögern kann nach einer anderen Handlung abgebrochen werden. Der Verzögernde handelt dann.
- Verzögern kann Handlungen eines Anderen unterbrechen, falls eine eng gefasste Bedingungen eintrifft, die beim Verzögern genannt wurden, wie z.B. eine Armbrust abzufeuern, wenn jemand um die Ecke kommt. Falls es Unklarheiten über die Handlungsreihenfolge gibt, kann eine vergleichende Reaktionsprobe der beiden Kontrahenten geworfen werden.

3.4 Handlungen pro Kampfrunde

Pro Runde kann der Charakter folgende Handlung ausführen:

3.4.1 Bewegungshandlung oder passive Handlung

Sachen, die der Charakter nebenbei macht:

- Der Charakter kann sich bewegen. Er legt eine Anzahl Felder in Höhe der Geschwindigkeit zurück.
- Er kann eine Waffe oder einen Gegenstand bereitmachen.
- Eine Waffe nachladen, wie viele Handlungen benötigt werden, hängt von der Waffe ab.
- Prinzipiell alle Handlungen, die „nebenbei“ passieren und routiniert/unterbewusst gesteuert werden.

3.4.2 aktive Handlung

Die aktive Handlung findet statt, wenn der Charakter, bestimmt durch die Initiative, aktiviert wird. Sie findet nach der Bewegung statt. Hier ein paar Beispiele für eine aktive Handlung:

- Angreifen, Manöver oder Talent einsetzen. Einige haben spezielle Regeln und gehen über mehrere Handlungen!
- Nutzen eines Gegenstands. z.B. Aktivieren eines magischen Gegenstands, sofern er nicht in die Kategorie Angriff fällt. Hier werden Gelegenheitsangriffe provoziert.
- Aktiv eine Fertigkeit einsetzen. Insbesondere, wenn eine Fertigungsprobe gewürfelt wird (z.B. Klettern).
- Sollten zwei Fertigungsproben oder mehr in einer Runde gewürfelt werden (z.B. Klettern und Zaubern), so werden alle Proben um eine Anzahl Würfel erschwert, die der Anzahl der gewürfelten Proben entspricht. Zwei Sachen gleichzeitig machen bedeutet also -2W auf beide Proben.
- Zusätzliche passive Handlung bzw. Bewegungshandlung durchführen. Er kann so z.B. Laufen oder das Nachladen einer Waffe beschleunigen. Wendet er sowohl die aktive als auch passive Handlung für das Bewegen ein, so kann er sprinten (siehe Kapitel Bewegung)

3.4.3 freie Handlungen

Sehr einfache Sachen, die der Charakter ungestört nebenbei machen kann. Im Gegensatz zu den anderen Handlungen kann ein Charakter mit Zustimmung des Spielleiters mehrere solcher Handlungen durchführen.

- Er könnte passiv wahrnehmen (also nicht suchen oder sich umschauchen) und so z.B. eine bessere Kampfübersicht bekommen.
- Eine freie Handlung (zum Reden, Kommandieren) steht dem Charakter in jedem seiner Züge zu.
- Passive freie Handlungen (z.B. Ausweichen bei Flächeneffekten, Festhalten beim Absturz) können zusätzlich dazu durchgeführt werden. Hier sollte die Anzahl aber begrenzt werden oder die Umstände die freie Handlung erlauben.

3.4.4 reaktive Handlung

Handlung für Charaktere, die gerade nicht am Zug sind. In den meisten Fällen werden hier Nahkämpfer Gelegenheitsangriffe durchführen. Dabei gilt zu beachten, man hat nur eine reaktive Handlung pro Runde, d.h. man kann ohne besondere Talente nur einen Gelegenheitsangriff durchführen.

3.4.5 Bewegung

Charaktere müssen im Kampf oft ihre Position ändern. Dabei gelten folgende Regeln:

- Geschwindigkeit gibt an, wie viele Felder ein Charakter mit seiner Bewegungshandlung ziehen kann.
- Die Geschwindigkeit ist $3 + (\text{Geschick} + \text{Stärke}) / 2 - \text{Belastung}$ (abrunden).
- Charaktere dürfen durch Felder mit befreundeten Einheiten durchziehen.
- Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe, außer die aktive Handlung ist "volle Verteidigung" (und entfällt damit für weitere Handlung wie z.B. Doppelzug).
- Auch die aktive Handlung kann als Bewegungshandlung genutzt werden. Der Charakter zieht eine Zahl von Feldern in Höhe seiner doppelten Geschwindigkeit.
- Zusätzlich kann der Charakter sprinten. Beim Sprinten wird mit Sportlichkeit (und passendem körperlichem Attribut) gegen 14 gewürfelt. Jeder Erfolgsgrad erhöht den Bewegungswert um 1 (also erst ab 16 passiert etwas).
- Wenn keine Bewegungshandlung durchgeführt wird, so kann sich stattdessen 1 Feld mit einer freien Handlung bewegt werden. Das provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Zwei Kämpfer können so ihre Positionen tauschen. Sie müssen dann aber auch sofort und nacheinander aktiviert werden!

3.4.6 Angriff und Verteidigung

Angriffe sind aktive Handlungen. Dabei gilt es, mit der passenden Fertigungsprobe die Verteidigung des Ziels zu erreichen. Erreicht der Angreifer diesen Wert, so fügt er Waffenschaden zu. Für die Verteidigung gilt:

- Verteidigung ist $14 + \text{Geschick} - \text{Belastung}$.
- Liegende Gegner haben eine Verteidigung von $14 + \text{Geschick}/2 - \text{Belastung}$ (abrunden).
- Überraschte Gegner haben eine Verteidigung von 14.
- Verteidigung kann nicht unter 14 fallen.
- Im Fernkampf kann die Verteidigung durch Deckung um 1 - 4 Punkte erhöht werden
- Höchstmögliche Verteidigung ist 23.
- Angriffsprobe wird für den Nahkampf mit Geschick oder bei schweren Waffen (Langschwert aufwärts) alternativ mit Stärke und der passenden Fertigkeit gewürfelt.
- Fernkampfprouben werden mit der Wahrnehmung und der Fertigkeit gewürfelt. Innerhalb der Kernschussreichweite kann alternativ die Geschicklichkeit verwendet werden.

Der zugefügte Schaden hängt von der Waffe ab. Es wird Folgendes zusammengefasst:

- Grundschaden der Waffe (meist durch Würfel beschrieben).
- Einhandwaffen und speziell angepasste Fernkampfwaffen bekommen die Stärke, zweihändig geführte Nahkampfwaffen die anderthalbfache Stärke (abrunden) als Bonus hinzu.
- Erfolgsgrade (je 2 volle Punkte über der Verteidigung) bringen 1 Punkt Extraschaden.
- Hinterhältige Angriffe verdoppeln den Schaden. Es wird erst der komplette Schaden ermittelt und dann verdoppelt.
- Gegner, die eine Schwäche gegen den Angriffseffekt haben, verdoppeln den entsprechenden Schaden.
- Zwei Schadensverdopplungen werden zur Verdreifachung, drei Verdopplungen zur Vervierfachung, usw.
- Der Schaden wird um den passenden Schutz reduziert (z.B. durch den Rüstungsschutz).

3.4.7 Gelegenheitsangriffe

Falls ein Charakter im Nahkampf den Selbstschutz vernachlässigt, so läuft er Gefahr, dass seine Gegner das ausnutzen, um einen schnellen Angriff mit ihrer reaktiven Handlung durchzuführen. Gelegenheitsangriffe sind normale Angriffe und werden wie diese behandelt.

Ein paar Beispiele für Aktionen die Gelegenheitsangriffe provozieren oder nicht provozieren. Der Spielleiter hat hier wieder das letzte Wort. Für die Kampagne sollte aber eine einheitliche Regel gelten.

- Alle Art von Fernkampfangriffe provozieren Gelegenheitsangriffe, auch wenn sie sich auf ein Ziel im direkten Nahkampf richten!
- Nutzen magischer oder alchemistischer Gegenstände, die mehr als nur eine freie Handlung benötigen.
- Verzauberungen für den Nahkampf (explizite Nennung) sind davon ausgenommen.
- Waffe bereitmachen provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Das gilt zumindest für Waffen, die der Kämpfer einsatzbereit trägt.
- Bewegung aus einem kontrollierten Feld. Das bedeutet das Betreten des ersten Feldes provoziert keinen Gelegenheitsangriff
- Wenn der Charakter sich nur einfach bewegt, er opfert die aktive Handlung für das Manöver "volle Verteidigung", dann provoziert er keinen Gelegenheitsangriff.
- Aufstehen, falls liegend, provoziert einen Gelegenheitsangriff. Hier kann auch unter Eigenschutz aufgestanden werden, die aktive Handlung entfällt dann.
- Generell alle Handlungen, die es dem Charakter verbieten, den Gegner im Auge zu behalten und oder sich zur Wehr zu setzen, provozieren einen solchen Angriff.

3.5 Manöver

Im Kampf kann ein Charakter ein Manöver durchführen. Sie sind Teil der Nahkampfhandlung. Es kann nur ein Manöver durchgeführt werden und die Boni und Mali dauern eine Runde an (bis der Charakter wieder aktiviert wird). Viele Manöver können über Wege gelernt werden, allerdings beherrscht jeder Charakter folgende Manöver:

- Volle Abwehr: Es wird kein Angriff durchgeführt, aber der Charakter bekommt +2 Verteidigung. Hat der Verteidigende genug Platz, um nach hinten auszuweichen, so entfällt ein möglicher Waffenvorteil gegen ihn. Volle Abwehr verhindert außerdem, dass der Charakter von Gelegenheitsangriffen betroffen ist.
- Sturmangriff: Erhöht die mögliche Reichweite beim Bewegen um 50%. Läuft der Angreifende (mindestens 3 Felder), so fügt er bei einem Treffer +1 Schaden zu. Sollte der Angriff fehlschlagen, ist eine Stolperprobe gegen 18 fällig.
- Mächtiger Hieb: -1 Verteidigung und -2W bei der Angriffsprobe. Ein Treffer richtet dafür 2 Schadenspunkte zusätzlich an.
- Manöver brechen (passive Handlung 1FP): Es wird eine vergleichende Fertigungsprobe auf Nahkampf gewürfelt. Gelingt diese, so ist das feindliche Manöver beendet.

3.6 Waffenvorteil

Waffen haben Waffenwerte, um abzubilden, dass bessere Bewaffnung einen ernstzunehmenden Vorteil darstellt. Dieser Wert ist wie folgt:

- 0: Unbewaffnet
- 1: kurze Waffen (Messer, Dolche etc.)
- 2: Einhandwaffen (Kurz- und Langschwerter)
- 3: Waffen, die mit zwei Händen geführt werden müssen

Wenn mehrere Kämpfer, die zusammenstehen und am Nahkampf beteiligt sind, d.h. in ihrer letzten Handlung haben sie angegriffen, addieren sie ihre Waffenwerte sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung. Dieser Waffenwert gilt dann für jedes Mitglied des "Haufens".

Greift ein Angreifer mit einem besseren Waffenwert an, sinkt die Verteidigung des Verteidigers. Ist sein Waffenwert geringer oder gleich, so wird die Verteidigung des Gegners nicht modifiziert.

Waffennachteil des Verteidigers	Verteidigungsmalus
1	1
3	2
6	3
10	4
15	5

Spielleiterhinweis Wenn der Runde das Zusammenrechnen des Waffenwerts zu viel ist, so kann als Hausregel auch darauf verzichtet werden. Der Spielleiter sollte dann aber nach eigenem Ermessen die Verteidigung von unterlegenen Gegnern um 1 bis 2 Punkte reduzieren.

3.7 Magie im Kampf

Im Kampf kann Magie verwendet werden, um Feinde zu schädigen. Geschoss und Strahlzauber (u.ä.) haben folgende Regeln:

- Der Erfolgswurf beim Zaubern wird gleichzeitig als Angriffswurf gegen die Verteidigung verwendet. Erfolgsgrade kommen hier ebenfalls als Bonusschaden zur Geltung.
- Pro Punkt Effektstärke verursacht ein Zauber 1W4 Schaden.
- Statt Stärke kommt die Willenskraft als Schadensbonus dazu, wenn die Effektstärke mindestens 2 beträgt, oder die halbe Willenskraft bei Effektstärke 1.
- kontinuierliche Zauber verlieren den Bonus durch Willenskraft nach der Runde, in der sie gezaubert wurden. Sie müssen ebenfalls jede Runde mit einem neuen Angriffswurf treffen (aktive Handlung) und können dabei aber Erfolgsgrade haben.

Für Flächenschaden (magisch oder nicht) gilt:

- Kein Schadensbonus durch Erfolgsgrade, außer bei dem Charakter, der direkt getroffen wird.
- Auch die Willenskraft erhöht nur den Schaden bei dem direkt Getroffenen.
- Welches Feld welchen Schaden bekommt, wird durch den Effekt beschrieben (z.B. siehe LEKO).
- Charaktere dürfen sich gegen den Effekt verteidigen (keine Handlung nötig). Dazu machen sie eine Geschicklichkeitsprobe gegen 20. Bei Erfolg erleiden sie nur den halben abgerundeten Schaden.

Heilmagie hat keine Erfolgsgrade und heilt 1W4 pro Effektstärke. Sie bekommt einen Bonus durch Willenskraft, wie bei Schadenszauber beschrieben.

Schildzauber können auf Charaktere gewirkt werden:

- Sie schützen den Charakter vor eintreffendem Schaden.
- Sie haben 5 Lebenspunkte pro Effektstärke. Auch hier gibt es einen Bonus durch Willenskraft, wie oben beschrieben.
- Schaden geht zuerst ins magische Schild. Das ist nicht durch die Rüstung des Charakters geschützt. Ist das Schild zerstört, wird verbleibender Schaden durch die Rüstung des Charakters reduziert und dann auf seinem Monitor notiert.

3.8 Zustände

Charaktere können von Zuständen betroffen sein. Diese haben negative Auswirkungen. Charaktere, die von einem Zustand betroffen sind, notieren sich diesen zusammen mit seiner Stärke. Jeder Zustand hat Regeln, wie seine Stärke abklingt. Ist die Stärke auf null oder weniger, so verschwindet der Zustand wieder vom Charakter.

Sollte ein Charakter erneut einen bereits vorhandenen Zustand bekommen, so addiert er die Stärken. Für jeden Zustand gibt es Regeln, die die Auswirkungen beschreiben. Falls es Regeln gibt, bei denen Proben fällig werden, so sind diese nur bei Erhalt des Zustands zu würfeln und nicht beim Regenerieren.

Vergiftet Schadensgifte können durch schnell wirkende natürliche Gifte oder durch magische/alchemistische Effekte verursacht werden. Mögliche magische Effekte sind AN MANI KONFAR oder MORT KONFAR. Entsprechend heilt ein MANI KONFAR Vergiftungen. Giftstärke beim magischen Vergiften oder Entgiften

entspricht 3 * Effektstärke. Ein vergifteter Charakter erleidet zu Beginn seiner Runde Schaden und reduziert danach die Giftstärke um die Anzahl der Schadenswürfel.

Vergiftungsstärke	Schadenswürfel (W4)	Besonderheit beim Erhalten
1	1	Konstitutionsprobe gegen 16, falls geschafft keine Vergiftung
2	1	-
3	2	-
4	2	-
5	2	-
6	3	-
7	3	-
8	3	-
9	3	-
10	4	-
11	4	-
12	4	-
13	4	-
14	4	-
15	5	-
16+	5	Konstitutionsprobe gegen 20, Tod bei misslingen.

Gelähmt Der Charakter ist nicht in der Lage, sich vernünftig zu bewegen. Er bekommt einen Malus auf alle körperlichen Aktionen. Am Ende seiner Runde wird der Status "Gelähmt" um diesen Malus reduziert.

Effektstärke	Handlungsmalus	Geschicklichkeitsmalus
1	1	-
2	1	-
3	2	-
4	2	1
5	2	1
6	3	1
7	3	2
8	3	2
9	3	2
10	4	2
11+	4	3

Sollte ein Charakter von einem Lähmeffekt der Stärke 11 oder mehr bekommen, so muss er eine Konstitutionsprobe gegen 10 + Effektstärke ablegen. Misslingt diese, ist er so langr handlungsunfähig, bis er nicht mehr gelähmt ist oder die Probe gelingt. Die Probe darf einmal pro Runde gewürfelt werden.

Benommen Der Charakter ist nicht in der Lage, sich zu konzentrieren. Er bekommt einen Malus auf alle geistigen Fertigkeiten und solche, die auf Wahrnehmung basieren. Am Ende seiner Runde wird der Status "Gelähmt" um diesen Malus reduziert.

Effektstärke	Handlungsmalus	Intelligenz / Wahrnehmungsmalus
1	1	-
2	1	-
3	2	-
4	2	1
5	2	1
6	3	1
7	3	2
8	3	2
9	3	2
10	4	2
11+	4	3

Sollte ein Charakter von einem Benommeneffekt der Stärke 11 oder mehr bekommen, so muss er eine Willenskraftprobe gegen 10 + Effektstärke ablegen. Misslingt diese, ist er so lange handlungsunfähig, bis er nicht mehr benommen ist oder die Probe gelingt. Die Probe darf einmal pro Runde gewürfelt werden.

Gebundet Der Charakter bekommt einen Malus für alle Handlungen, die irgendwie auf Sicht basieren. Das inkludiert Nahkampf und Magie, die auf nicht bereitwillige Ziele gewirkt werden soll. Die Effektstärke sinkt um 1 pro Runde (am Ende der Runde des betroffenen Charakters).

Effektstärke	Handlungsmalus
1	1
2	1
3	2
4	2
5	2
6	3
7	3
8	3
9	3
10+	4+

Ein Charakter der von einer Effektstärke von 10 oder mehr betroffen ist, ist blind. Sichtbasierte Wahrnehmungsproben scheitern automatisch.

4 Attribute

Attribute bezeichnen die angeborenen Stärken und Schwächen eines Charakters. Sie beschreiben ihn sehr allgemein und lassen sich nicht so ohne weiter verändern. Jeder Charakter bekommt eine Menge an Attributspunkten, die bei der Erschaffung verteilt werden.

Ein durchschnittliches Attribut sollte den Wert von 3 haben. Dabei ist ein Wert von 1 sehr schlecht und könnte ein Hinweis auf eine Behinderung sein. Ein Wert von 5 stellt eine außergewöhnliche Begabung dar.

Fällt ein Attribut eines Charakters auf den Wert 0, so kann es nicht mehr gebraucht werden! Alle Fertigungsproben mit diesem Attribut misslingen automatisch. Das hat drastisch und oft tödliche Konsequenzen!

Beispiel Die Spielerin von Vex will bei der Erschaffung ihrer Diebin zwei außergewöhnliche Attribute verteilen. Sie wählt das Attribut Glück auf 1. Vex ist also ein absoluter Pechvogel, der in jeder Situation, die irgendwie mit Glück zu tun hat, den Kürzeren ziehen wird. Als Entschädigung bekommt sie eine Geschicklichkeit von 5. Sie ist gewandt wie eine Katze und wird damit hoffentlich vielen Situationen, in die sie auf der Suche nach dem besten Fettnäpfchen geraten ist, entkommen. Als Stärke bekommt Vex eine 2 verpasst, was eher unterdurchschnittlich ist, aber mit dem Bild, das die Spielerin von Vex hat, übereinstimmt (eher klein und sehnig). Eine überdurchschnittliche Persönlichkeit von 4 soll ihrem hübschen Aussehen sowie ihrer gutgelaunten, frech offensiven Art gerecht werden.

4.1 Charaktererschaffung

Attribute werden zur Charaktererschaffung festgelegt.

Junge Charaktere erhalten pro Attribut 3 Verteilungspunkte. Sie dürfen diese nach Belieben auf die Attribute verteilen. Folgende Regeln sind aber zu beachten:

- Kein Attribut darf auf 0 sein
- Kein Attribut darf auf 6 oder höher sein.
- Nur ein Attribut darf auf 1 sein
- Nur ein Attribut darf auf 5 sein

Danach können bei Bedarf Modifikationen durch Herkunft oder Rasse (je nach Setting) angewandt werden. Auch dabei ist zu beachten, dass kein Attribut auf null sinken darf!

Sollte ein Spieler unzufrieden sein, so sollte man eine "Reparatur" in gemeinsamer Absprache zu Beginn der Geschichte durchführen. Z.B. stellt ein Spieler fest, dass der Charakter für seine Vorstellung mehr Geschick braucht und fragt, ob er diese mit Punkten aus Persönlichkeit aufpöppeln kann.

Spieleleiterhinweis Ältere Charaktere (so in den 20er) sollten einen weiteren Attributspunkt haben, Kinder bzw. junge Teenager je nach Alter deutlich weniger.

Eine Kampagne könnte die ersten Lebensjahre durchaus ausspielen. So könnten die Charaktere im Alter von 10 Jahre mit einem stark reduzierten Attributssatz beginnen und für jeden Lebensabschnitt ein Abenteuer erleben. Die Charaktere bekommen einen/weitere Attributspunkte und legen passend den Hintergrund ihrer Charaktere fest. Auch Startfertigungspunkte können passend vergeben werden.

4.2 Steigerung

Charaktere können Attributspunkte erwerben. Der erste kostet 10 Erfahrungspunkte, der zweite 20, der dritte 30 usw. (immer 10 Punkte mehr als der Vorherige). Beim Erhöhen von Attributen sind folgende Punkte zu berücksichtigen.

Ein Attribut auf 5 oder höher zu steigern kostet zwei Attributspunkte falls ein anderes Attribut bereits auf 5 oder höher ist.

Steigerung nur in Absprache mit dem Spielleiter. Je nach Art der Kampagne können sehr hohe Attribute zu Problemen führen. Der Spielleiter sollte verstehen, welche Auswirkung das neue Attribut auf die Geschichte hat und entsprechend die Steigerung erlauben oder verbieten.

Spielleiterhinweis Einige Attribute können problematisch werden. Je nach Setting und Art der weiteren Regeln kann z.B. ein Schwertkämpfer mit absurd hoher Geschicklichkeit (Steigerung durch Erfahrungspunkt zuzüglich leicht verfügbarer magischen Verbesserung) die Balance im Kampf stören (er trifft durch hohe Geschicklichkeit gut und ist nicht zu treffen, da er eine hohe Basisverteidigung hat). Die Spieler sollten zwar ihre Charaktere optimieren können aber dabei sollten Grenzen eingehalten werden (z.B. wenn der Spielercharakter die anderen Spielercharaktere abhängt und dadurch entweder nicht herausgefordert ist oder Kämpfe für andere zu schwer werden). Viele Attribute können auf hohen Werten problematisch werden. Die Spieler sollten die Attribute langsam steigern, damit der Spielleiter die Veränderung in seiner Kampagne berücksichtigen kann.

Spielleiterhinweis Alternative zum Steigern von Attributen. Attribute verbessern sich nicht. Die Attribute sind nach Charaktererschaffung festgeschrieben und bleiben in Summe für alle Charaktere gleich. Nach einem längeren Handlungsabschnitt kann in Absprache mit dem Spielleiter aber ein Attributspunkt von einem Attribut zum nächsten geschoben werden. Z.B. der Charakter trainiert etwas wie Körperkraft und vernachlässigt dafür seine Bildung oder zieht sich aus sozialen Interaktionen zurück. Er würde dann z.B. einen Punkt mehr Stärke bekommen und dafür einen Punkt Intelligenz verlieren.

4.3 Beschreibung der einzelnen Attribute

Im Folgenden werden die Attribute und ihr Bedeutung vorgestellt.

4.3.1 Stärke

Die körperliche Kraft und in gewissen Massen auch der kontrollierte Einsatz dieser Kraft wird durch dieses Attribut beschrieben. Eine hohe Stärke lässt den Charakter besser schwere Sachen stemmen oder tragen. Die Wucht von Nahkampfangriffen profitiert direkt von der Stärke des Charakters. Kräftige Charaktere neigen zu größerem und vor allem stabilem Körperbau während schwache Charaktere eher schwächling sind. Zusammen mit Geschicklichkeit beschreibt die Stärke Sachen wie Schnellkraft. Zusammen mit Konstitution das körperliche Durchhaltevermögen bei extremen Belastungen. Sinkt die Stärke eines Charakters auf null, so ist er gelähmt. Das schließt die Fähigkeit zu atmen mit ein! Der Tod tritt innerhalb weniger Minuten ein, wenn dem Charakter nicht geholfen wird. Solange ist der Charakter bei Bewusstsein und hat vielleicht sogar Optionen, sich selbst zu helfen.

4.3.2 Geschicklichkeit

Die Fähigkeit des Charakters, seinen Körper zu kontrollieren. Balance, Gewandtheit und Fingerfertigkeit werden durch dieses Attribut dargestellt. Geschickte Charaktere neigen eher zu sehnigen und schmalen Körperbau, während ungeschickte eher plump und dicker sind. Zusammen mit der Wahrnehmung beschreibt es die Fähigkeit des Charakters schnell zu reagieren. Fällt die Geschicklichkeit auf 0 so ist der Charakter gelähmt, allerdings bleiben seine rudimentären Lebensfunktionen (Atmung und Herzschlag) erhalten, es droht keine unmittelbare Lebensgefahr.

4.3.3 Konstitution

Beschreibt das körperliche Durchhaltevermögen des Charakters. Ausdauer und Gesundheit sowie die Widerstandskraft gegen (körperliche) Verwundungen, Krankheit und Giften werden mit diesem Attribut abgedeckt. Ein Charakter mit hoher Konstitution wirkt gesünder, während einer mit niedriger eher kränklich wirkt. Die Konstitution zusammen mit Willenskraft gibt an, wie gut ein Charakter Erschöpfung oder körperlichen Traumata widerstehen kann. Sinkt die Konstitution auf 0, so erleidet der Charakter einen Herzstillstand. Unverzügliche Hilfe ist nötig (Beenden des Zustands der die Konstitution auf 0 setzt und Reanimation).

4.3.4 Wahrnehmung

Die Fähigkeit des Charakters, Details seiner Umgebung aufzunehmen und schnell zu verarbeiten. Die Genauigkeit der Sinne des Charakters wird mit diesem Attribut beschrieben. Charaktere mit hoher Wahrnehmung zeichnen sich durch ihre Aufmerksamkeit aus. Zusammen mit der Geschicklichkeit wird die Reaktionsgeschwindigkeit des Charakters bestimmt, zusammen mit Glück kann der Charakter prüfen, ob er möglicherweise etwas Wertvolles entdeckt. Sinkt die Wahrnehmung des Charakters auf null, so kann er nicht auf seine Außenwelt reagieren (er ist blind und taub, Angriffe sieht er nicht kommen). Er bleibt aber handlungsfähig (wenn auch äußerst beschränkt). Charaktere mit Beeinträchtigung ihrer Sinnesorgane können ihr Wahrnehmungsattribut für jedes Sinnesattribut führen (sofern das nötig ist). Ein blinder Charakter wird den schleichenden Dieb nicht sehen, aber vielleicht hören. Meist reicht aber ein Vermerk wie blind oder taub, um die Beeinträchtigung festzuhalten.

4.3.5 Intelligenz

Dieses Attribut gibt an, wie klug der Charakter ist. Es behandelt analytische und sprachliche Fähigkeiten sowie das Gedächtnis des Charakters. Kluge Charaktere sind in der Lage, schnell Informationen zu verarbeiten und intuitiv Berechnungen anzustellen oder gute Schätzungen abzugeben. Sie neigen dazu, sich umfangreiches Wissen (über entsprechende Fertigkeiten) anzueignen. Sinkt die Intelligenz eines Charakters auf 0, so ist er handlungsunfähig, defensive und instinktive/unterbewusste Handlungen werden weiter durchgeführt. Der Charakter gilt als benommen und führt keine Handlungen mehr aus.

4.3.6 Willenskraft

Die geistige Stabilität des Charakters, sein Antrieb und mentaler Durchhaltewille werden durch dieses Attribut abgebildet. Willensstarke Charaktere lassen sich meist nicht so einfach überzeugen und beeindrucken. Willensschwache erliegen eher Versuchungen. In stressigen Situationen behalten willensstarke Charakter länger den Überblick. Sie beschreibt außerdem die Wucht mentaler Attacks, sofern zutreffend. Sinkt die Willenskraft eines Charakters auf 0 so verliert er jeden Antrieb, inklusive seines Überlebenswillens. Er wird sich hinsetzen und die Umgebung, Umgebung sein lassen (mentaler Zusammenbruch).

4.3.7 Persönlichkeit

Die Persönlichkeit beschreibt die soziale Intelligenz des Charakters, seine Fähigkeit, mit Anderen zu interagieren, aufzutreten und Eindruck zu schinden. Charaktere mit hoher Persönlichkeit neigen zu extrovertierten Auftreten und stehen meist im Mittelpunkt, Charaktere mit niedriger Persönlichkeit sind eher Außenseiter. Auch Führungsqualitäten werden durch dieses Attribut beschrieben. Charaktere mit hoher Persönlichkeit werden überwiegend von Außenseitern für vertrauenswürdig gehalten (egal ob sie es sind oder nicht).

Hinweis Körperliche Attraktivität ist mit Absicht nicht explizit erwähnt. Sie geht größtenteils Hand in Hand mit der Persönlichkeit (hübsche Charaktere wissen um ihren Vorteil und nutzen ihn instinktiv, hässliche Charaktere halten sich aus Erfahrung eher im Hintergrund). Die Persönlichkeit kann also zurate gezogen werden. Bei der Anziehung zwischen Charakteren, die sich länger kennen, sollten aber auch andere Faktoren in Betracht gezogen werden. (z.B. hohe körperliche Attribute deuten auf einen gesunden, sportlichen Körper hin, der allgemein als attraktiv empfunden wird). Charaktere haben durchaus unterschiedliche Vorlieben (möglicherweise fühlt sich ja jemand von Intelligenz angezogen) und das sollte bei Charakteren in der Geschichte, sofern wichtig, ausgearbeitet werden. Wenn nötig, sollte die Spielrunde hier Absprachen treffen (z.B. könnte Persönlichkeit immer mit Attraktivität gleichgesetzt werden, das könnte wichtig sein, wenn das Verführen anderer Charaktere für die Geschichte wichtig ist, sei es für Informationsbeschaffung oder Zugang zu Orten).

4.3.8 Glück

Als übernatürliches Attribut beschreibt es, ob und wieviel die kleinen Dinge im Leben des Charakters für oder gegen ihn sind. Charaktere mit hohem Glück können schwierige Situationen manchmal durch hilfreiche Zufälle überwinden, während Charaktere mit wenig Glück sich unverhofft in eben diesen Situationen wiederfinden. Unmittelbar hat das Glück Einfluss, wie viele Wiederholungswürfe zur Verfügung stehen. Sinkt das Glück auf null, so passiert dem Charakter erstmal nichts weiter (aber er sollte nichts mehr dem Zufall überlassen)

Spielleiterhinweis Das Glücksattribut ist ein Attribut, das der Erzählweise im Weg stehen kann. Ein variables Glücksattribut macht Sinn, wenn Attribute wie Schicksal und Vorherbestimmung in der Erzählung vorkommen. Wenn die Erzählweise eher direkte Kausalketten und festgelegte Handlungsweisen bevorzugt empfiehlt es sich das Glück für jeden Charakter auf 3 zu setzen und den Spielern bei der Charaktererschaffung nur die Gestaltung der restlichen Attribute zu erlauben. Eine Runde, die nicht an Glück glaubt, wird dann

sicherlich auch bereitwillig ihre Würfel von jeden benutzen lassen...

5 Fertigkeiten

Fertigkeiten beschreiben erworbenes Wissen, handwerkliches oder körperliches Können. Sie beschreiben seine Berufung und werden durch Zeit und Übung erlernt und erworben. Charaktere bekommen zum Start ein paar Fertigkeiten.

Eine Fertigkeit auf 1 zu erwerben bedeutet, dass der Charakter praktische Erfahrung mit dieser Fertigkeit hat. Je nach Art der Fertigkeit kann es einige Zeit dauern, diese Fertigkeit zu erwerben. Man erlernt Autofahren nicht über Nacht, aber möglicherweise kann man sich Geschichtswissen für eine überschaubare Epoche anlesen. Der Spielleiter entscheidet, ob der Erwerb einer Fertigkeit zulässig ist, auch bei der Charaktererschaffung! Er kann auch Voraussetzungen für den Erwerb einer Fertigkeit bestimmen, wie Trainingszeit oder Kosten.

Eine Fertigkeitsstufe von 3 zeugt von Erfahrung und Routine. Eine Fertigkeitsstufe von 5 eine Meisterschaft.

Fertigkeitsstufen sollten nicht weit über 5 hinaus gehen. Sie sollten auch nur für des Charakters ikonische Fertigkeiten vergeben werden.

Fertigkeiten sind in Gruppen unterteilt. Innerhalb einer Gruppe sind Fertigkeiten, die thematisch zusammen gehören, sie sollten nicht als "Klassenfertigkeiten" missverstanden werden! So wird ein Schwertkämpfer sicherlich kämpferische als auch körperliche sowie technische Fertigkeiten erwerben!

Spielleiterhinweis Der Umgang mit nicht erworbenen Fertigkeiten ist schwierig. Ein Charakter, dem eine Wissensfertigkeit fehlt, sollte möglicherweise keine Probe gestattet werden. Während eine Probe auf Aufmerksamkeit oder die meisten Proben auf körperliche Fertigkeiten immer möglich sein sollte. Es wird dann nur mit dem Attribut geworfen.

Regelalternative, die Fertigkeiten werden aufgeteilt nach:

- Natürliche Fertigkeiten: Probe nur mit Attribut + 0 Fertigkeit möglich. Erlernen und Steigern der Fertigkeiten ist einfach oder passiert nebenbei.
- Professionelle Fertigkeiten: Probe nur mit Attribut + 0 Fertigkeit möglich, aber zusätzlich 1W Malus. Das Erlernen und Verbessern der Fertigkeit sollte hin und wieder durch Anleitung unterstützt und durch intensives Training begleitet werden.
- Spezielle Fertigkeiten: Probe nur mit mindestens einem Fertigkeitspunkt möglich. Das Erlernen geht nur mit Anleitung. Das Verbessern, wie bei einer professionellen Fertigkeit.

5.1 Ausweichen auf andere Fertigkeit

Hin und wieder kann es sein, dass ein Charakter eine Probe auf eine Fertigkeit ablegen muss, die er nicht hat oder nur auf Anfängerniveau beherrscht. Falls er zeitgleich eine ähnliche Fertigkeit sehr gut beherrscht, so kann der Spielleiter erlauben, auf die bessere Fertigkeit auszuweichen. Er verhängt passend dazu einen Malus von ein oder zwei Würfeln. Sollte der Charakter öfter von einer auf eine andere Fertigkeit ausweichen, so ist er angehalten, die andere Fertigkeit zu erlernen oder zu verbessern.

5.2 Verbessern

Charaktere können entweder den Basiswert einer Fertigkeit verbessern oder sie spezialisieren.

5.2.1 Steigerung von Fertigkeiten

Fertigkeiten werden Stufe für Stufe gesteigert. Das Erlernen einer neuen Stufe kostet Erfahrungspunkte in Höhe der neuen Stufe. Der Spielleiter hat das Recht, eine Steigerung einer Fertigkeit zu untersagen. Insbesondere das Erlernen einer neuen Fertigkeit sowie das Steigern über eine Fertigkeitsstufe von 3 oder 4 sollte nur mit Zustimmung des Spielleiters passieren.

Spielleiterhinweis Um nicht im Detail jeden Charakter zu überwachen und den Spielern die Möglichkeit zu geben, den Charakter nach ihren Vorstellungen zu formen, kann man auch eine generelle Erlaubnis aussprechen. z.B.:

- Die Reise durch die Wildnis war hart und anstrengend. Alle körperlichen Fertigkeiten können auf bis zu 3 gesteigert werden.
- Obergrenze für Fertigkeiten ist 3, darüber hinaus kann ein Charakter zwei Fertigkeiten auf 4 erwerben (es werden von den Spielern dann sicher passende Fertigkeiten gewählt).

- Stark progressive Preise von Trainern, die Fertigkeiten bereitstellen (oder sich hinter auswählbaren Abenteuern verbergen).

5.2.2 Spezialisierung

Charaktere können pro Fertigkeiten eine Spezialisierung erwerben. Diese kostet 2 Erfahrungspunkte. Bei einem zu der Spezialisierung passenden Einsatz der Fertigkeit bekommt der Charakter einen Bonus von 1W. Spezialisierungen sollten "schmal" gefasst werden. Spezialisierungen für Waffenfertigkeiten sind z.B. Langschwert oder Kurzschild. Die Spezialisierung Schwerter wäre zu allgemein. Der Spielleiter hat hier wie immer das letzte Wort.

5.3 Fertigkeiten nach Gruppe

5.3.1 Akademisch

In diesem Bereich werden alle Fertigkeiten zusammengefasst, die das Wissen und die Bildung des Charakters widerspiegeln. Die Fähigkeiten können gebraucht werden, um den Charakteren Interpretationen dessen zu geben, was sie gesehen, gefunden oder erlebt haben. Viele Fertigkeiten können die Bildung des Charakters widerspiegeln, allerdings hängen sie stark von der Kampagne ab und sollten mit dem Spielleiter abgesprochen sein. Hier einige Vorschläge.

Astrologie Bestimmen der Position verschiedenster Himmelskörper und Schlussfolgern der mystischen Bedeutung. Je nach Setting kann das Einfluss auf die Magie haben oder eventuell sogar für prophetische Voraussagen genutzt werden.

Mathematik Eine Fertigkeit, die dem Charakter ermöglicht, mathematische Sachverhalte (z.B. Geldfluss und Besitz) zu verstehen und zu berechnen. Auch der Umgang mit mathematischen Hilfsmitteln ist in der Fertigkeit enthalten.

Pflanzenkunde Das Wissen, welche Pflanze mit welchen Eigenschaften wie, wo und wann wächst. Das kann hilfreich für den Alchemisten oder Waldläufer sein. Dieses Wissen ist aber auch z.B. über Wildniskunde (allerdings fehlen hier dann die alchemistischen Informationen) verfügbar.

Geologie Das Wissen über Steine und Erze und wie und wo sie zu finden sind. Auch hier kann die alchemistische Bedeutung der verschiedenen Metalle und Edelsteine Teil der Fertigkeit sein.

Kultur Das Wissen über eine spezielle Kultur. Diese Fertigkeit ermöglicht auch das Identifizieren eines Kulturguts. Die Fertigkeit sollte eher für untergegangene Kulturen verwendet werden und überschneidet sich dann mit Geschichte. Kultur beinhaltet auch das Wissen über Rituale und Gebräuche.

Berühmte Persönlichkeiten (Gruppe) Hier könnte je nach Setting Wissen über eine Gruppe von Künstlern, Kulturschaffenden oder Wissenschaftlern einer Epoche gemeint sein. Z.B. Komponisten im Barock oder antike griechische Philosophen. Umfang ist mit dem Spielleiter abzusprechen.

Organisationen Hier könnte Wissen über eine spezielle Organisation, ihre Rituale und Gebräuche sowie ihre Vorgehensweise gemeint sein.

Geschichte Wissen über historische Abläufe. Detailwissen kann über eine eigene Fertigkeit oder Spezialisierung abgebildet werden.

Magiekunde Kenntnis der magischen Effekte und Bedeutung der magischen Runen sind Teil dieser Fertigkeit. Sie ermöglicht einem nicht das Wirken solcher, aber das möglicherweise richtige Erkennen dieser.

Navigation Die Fertigkeit, sich auf der Welt und am Himmel zurechtzufinden. Diese Fertigkeit beinhaltet das Wissen über Geografie, Astrologie sowie den Umgang mit Karten und Werkzeugen zur Positionsbestimmung. Sie hilft zwar, die Richtung zu halten, aber um sich in der Wildnis zurechtzufinden, sind andere Fertigkeiten zu verwenden.

5.3.2 Diebesfertigkeiten

Fertigkeiten, die dem Charakter helfen sich Zutritt zu verschaffen oder Gegenstände zu entwenden.

Feinmechanik Umgang mit Uhren, Schlössern, mechanischen Automaten und Fallen. Diese Fertigkeit bildet viel ab, wird aber meist verwendet, um sich ungewollten Zutritt zu verschaffen.

Taschendiebstahl Fingerfertigkeit und die Fähigkeit, einem anderen Charakter Gegenstände zu entwenden. Auch Taschenspielertricks wie das Hüchenspiel oder Zaubertricks (ohne echte Magie) können mit dieser Fertigkeit vollbracht werden.

Verkleiden Sein Aussehen so zu verändern, dass man nicht erkannt oder sogar für jemand anderes gehalten wird. Auch Schauspielen fällt hier mit rein.

Ein Charakter der eine Berufsfertigkeit Schauspiel o.ä. beherrscht, kann stattdessen auch diese verwenden.

5.3.3 Fernkampf

Hier befinden sich die Fertigkeiten, um Gegenstände oder Geschosse zielsicher auf entfernte Feinde zu bringen.

Armbrust Alle Bogen oder ähnliche Waffen, die mittels spezieller Vorrichtung die Energie eines Schusses speichern und somit nicht direkt durch die Körperkraft betrieben werden. Armbrüste können dadurch direkter gefeuert werden, benötigen aber auch mehr Vorbereitung zum schießen. Alle Armbrüste beliebiger Größe fallen unter diese Kategorie. In Absprache mit dem Spielleiter könnten auch Ballisten unter diese Fertigkeit fallen.

Bögen Fernkampfswaffen, die Pfeile mittels Körperkraft durch besagte Waffen abfeuern. Zu den Waffen gehören alle "Bögen" sei es ein einfacher Kurz oder ein hochkomplexer Kompositbogen, egal ob zu Fuß oder vom Reittier.

Werfen Alle Waffen, die der Charakter relativ direkt ohne Umwege auf den Feind schleudert. Unter diese Kategorie fallen Waffen wie Wurfspere, Wurfäxte oder Wurfmesser. Auch das effektive Werfen von Steinen oder exotischen Waffen wie Wurfsternen u.ä. Falls mit dem Spielleiter abgesprochen, können hier auch Waffen wie Schleudern abgebildet werden (oder sie benötigen eine eigene Fertigkeit).

5.3.4 Handwerk

Her sind die Fertigkeiten aufgelistet, die den Charakteren ermöglichen, einem Beruf nachzugehen oder Sachen zu erschaffen oder Dinge zu warten oder reparieren (usw.). Einige der Fertigkeiten sind für einen Abenteurer nützlich, andere sind eher für NSCs gedacht.

Beruf Ein Charakter kann einen Beruf erlernt haben. Da Berufsfertigkeiten erfahrungsgemäß wenig im Spiel verwendet werden, wird hier mit einer Fertigkeit sowohl der praktische als auch theoretische Teil abgehandelt. Berufsfertigkeiten kann es viele geben und hängen von der Kampagne ab. Hier sollte Rücksprache mit dem Spielleiter gehalten werden. Einige Berufsfertigkeiten könne, wenn es passt, auch ersatzweise für andere Fertigkeiten verwendet werden. So könnte ein Feinmechaniker/Uhrmacher/Schlosser bestimmt auch ein Schloss öffnen, während er wahrscheinlich keine Ahnung vom Fallen entschärfen hat. Hier ein paar Beispiele für Berufe:

Architekt Fähigkeit, Gebäude zu planen (Statik, Material, etc.) und den Bau dieser zu beaufsichtigen. Diese Fertigkeit ist recht umfangreich und sollte durch weitere Wissens- oder Handwerksfertigkeiten ergänzt werden.

Feldarbeiter Kenntnis, Aufzucht und Ernten von Nutzpflanzen. Auch der erste Verarbeitungsschritt wie das Dreschen oder Trocknen sind Teil dieser Fertigkeit. Alchemistische Pflanzen sind Nutzpflanzen.

Juwelier Umgang mit Edelsteinen und Edelmetallen zum Zwecke der Verschönerung/Verzierung oder Herstellung von Schmuckgegenständen.

Metallarbeiter (Schmied) Umgang mit Metallen zum Herstellen und Warten von Werkzeugen, Rüstungen, Waffen, etc. Beinhaltet auch das Schmieden und damit die Kenntnis von Metallurgie und Erzverarbeitung. Um Feinmechaniken oder Verzierungsarbeiten oder Schmuck herzustellen, sind die entsprechenden Fertigkeiten nötig.

Musiker Darbietungen mit Instrument und begleitendem Gesang. Ein guter Charakter kann vor Publikum spielen und es begeistern. Möglicherweise kann ein guter Darsteller das Publikum emotional beeinflussen (z.B. aufstacheln oder beruhigen). Falls der Spielleiter es festlegt, muss diese Fertigkeit für jedes Instrument und Gesang einzeln erlernt werden. Das sollte z.B. der Fall sein, wenn Musik ein zentrales Element der Kampagne ist. Ansonsten kann es über passende Spezialisierungen abgebildet werden.

Schauspieler Die Fähigkeit des Charakters, eine fremde Rolle überzeugend darzustellen. Kann verwendet werden, wenn sich Charaktere verkleiden wollen, um sich ungesehen zu bewegen oder wenn sie vorgaukeln, eine andere Person zu sein. Natürlich kann ein Charakter diese Fertigkeit auch einfach dafür verwenden, in einem Bühnenstück mitzuwirken.

Schneider Der Schneider kann mit Stoffen, Fellen und Leder umgehen. Er kann aus diesen Kleidungen, Vorhänge, Zelte, etc. schneiden und solche Gegenstände warten.

Steinmetz Fähigkeit, Gestein zu bearbeiten und Werkstoffe daraus zu erstellen. Der Steinmetz ist in der Lage, im Steinbruch z.B. Quader für Gebäude zu ernten. Beinhaltet Kenntnis über den Bau einfacher Bauten wie Wälle oder gepflasterte Straßen.

Uhrmacher Feinmechaniker der mit kleinen Federn, Zahnrädern, etc. Maschinen für einen Zweck plant, baut und wartet. Diese Fertigkeit kann beliebig durch die Diebesfertigkeit Feinmechanik ersetzt werden oder diese ersetzen.

Waldarbeiter Aufzucht, Pflege und Ernten von Bäumen. Der Waldarbeiter weiß um die Eigenschaften der verschiedenen Holzarten und wie sie zu verarbeiten sind. Beinhaltet auch die ersten Arbeitsschritte wie das Erstellen von Brettern aus Baumstämmen.

Zimmermann Kenntnis über das Bauen und Reparieren von Holzgebäuden und Schiffen. Durch die Kenntnisse der nötigen Mechanikgesetze ist auch der Bau von einfachem Belagerungsgerät möglich.

Spielleiterhinweis Die Idee ist hier nicht generische Superfertigkeiten zu erstellen. Sie sollten eher der Charakterbeschreibung dienen, als zu Alleskönnerfertigkeiten zu werden. Die obigen Beispiele sind Spezialfälle (also mögliche Spezialisierung) von anderen Fertigkeiten. Ein Beruf Jäger sollte also nicht die ganze Sparte Wildniskunde und Überleben abarbeiten.

Alternativ könnte der gegenteilige Ansatz verwendet werden. Der Großteil der Fertigkeiten wird durch Berufe ersetzt. So könnte es auch den Beruf Dieb/Magier/Krieger geben und die Charaktere werden durch ihre sehr wenigen und übersichtlichen Berufsfertigkeiten definiert.

Heilkunde Medizinische Fertigkeit um Verletzungen und Krankheiten zu heilen. Sie kann auch als forensische Fertigkeit verwendet werden. Insbesondere Wundversorgung können im Laufe der Kampagne wichtig werden (näheres dazu in den Kapiteln zum Kampf).

5.3.5 Körperlich

Fertigkeiten die es dem Charakter ermöglichen sich zu bewegen und Körperkontrolle zu behalten.

Aufmerksamkeit Die Verwendung der eigenen Sinne und Interpretation der erhaltenen Informationen wird mit dieser Fertigkeit abgebildet. Spuren und Geheimnisse können mit dieser Fertigkeit gefunden werden (evtl. setzt das Setting oder die Situation eine andere Fähigkeit wie Forensik oder Spurenlesen voraus). Ob ein Charakter z.B. durch Gehör oder Geruch gewarnt wird, wird mit dieser Fertigkeit ermittelt.

Gleiterflug Der Umgang mit den diversen Gleitern. Gleiter ermöglichen es Charakteren, eingeschränkt zu fliegen. Für den Start, die Landung und allem Dazwischen wird diese Fertigkeit benötigt. Der Charakter lernt außerdem, die verschiedenen Gleiter einzuschätzen und zu warten.

Heimlichkeit Sich lautlos und ungesehen fortzubewegen, wird auf dieser Fertigkeit gewürfelt. Meist in direktem Vergleich zu Wahrnehmung und Aufmerksamkeit.

Sportlichkeit Das Ergebnis aller athletischen Herausforderungen, die ein Charakter meistern muss, wird mit dieser Fertigkeit gemacht. Z.B. um zu bestimmen, wie gut ein Charakter läuft, springt oder Hindernisse überwindet, wird hier ermittelt. Auch das Ermitteln der Geschwindigkeit eines sprintenden Charakters ist Teil dieser Fertigkeit. In einem gewissen Rahmen ist auch Körperkontrolle hier abgebildet.

5.3.6 Magie

Fertigkeiten des Übernatürlichen. Ihre genaue Verwendung wird meist in einem eigenen Kapitel geklärt. Die Fertigkeiten stellen Würfel für die entsprechenden Proben.

Alchemie Die Befähigung, Tränke, Gifte und Essenzen aus Zutaten herzustellen. Genauer im entsprechenden Kapitel. Die Fertigkeit umfasst auch die Kenntnis über alchemistische Zutaten und ihre Gewinnung. Außerdem ermöglicht die Fertigkeit, alchemistische Erzeugnisse wie Tränke zu identifizieren.

Kristallisieren Zucht von Splittern im Nebel und Kondensieren bzw. Herstellen von magischen Kristallen werden mit dieser Fertigkeit abgebildet. Charaktere, die hohe Werte in dieser Fertigkeit haben, bekommen ein intuitives Verständnis des Nebels.

Runenmagie Das Wirken von aus Runenworten gebildeten Zaubersprüchen. Genauer im Kapitel Magie.

Verzaubern Herstellen von magischen Gegenständen. Siehe entsprechendes Kapitel.

5.3.7 Nahkampf

Alle Fertigkeiten, die darauf abzielen, mit oder ohne Hilfe von Schlagverstärkern einen Gegner zu überwältigen.

Handgemenge Die Fähigkeit, sich unbewaffnet oder fast unbewaffnet zur Wehr zu setzen. Vom Ringkampf übers Schlagen und Treten wird hier alles abgebildet. Auch Waffen mit kurzer Reichweite, wie Dolche und Messer oder exotischere Waffen wie Palmsticks und Schlagringe oder Krallen, werden mit dieser Fertigkeit erfasst.

Hieb Waffen Waffen, die einen erheblichen Reichweitevorteil gegenüber einer unbewaffneten Person geben und gleichzeitig relativ "wuchtig" sind, werden mit dieser Fertigkeit abgebildet. Knüppel, Einhandschwerter, Äxte und Ähnliches fallen eindeutig in die Kategorie der Waffen, die mit dieser Fertigkeit abgebildet werden. Einige Zweihandwaffen wie Zweihänder oder zweihändige Äxte können entweder mit Hieb Waffen oder mit Stangenwaffen geführt werden.

Spezialwaffen Sofern in der Kampagne vorhanden, kann hier der Umgang mit besonderen Waffen abgebildet werden. Eventuell ist es nötig, diese Fertigkeit noch mehrmals zu unterteilen, bzw. auf dem Charakterblatt festzuhalten, welche Waffengattung gemeint ist. Vorschläge für Waffen, die Spezialwaffen sind:

- Flegel in seinen Varianten
- Peitschenwaffen in ihren verschiedenen Ausführungen
- "Fernöstliche" Waffen wie Nunchaku oder Kusarigama
- Doppelwaffen

Stangenwaffen Umgang mit langen Waffen (Größe ähnlich eines Menschen) werden mit dieser Fertigkeit abgebildet. Speere, Lanzen, Hellebarden, Gleven und Ähnliches. Lange Hieb Waffen wie Zweihänder oder lange Äxte können auch mit dieser Fertigkeit geführt werden.

5.3.8 Sozial

Fertigkeiten, die den Umgang des Charakters mit anderen Charakteren abbilden.

Anführen Die Befähigung, schnell die richtigen Kommandos zu geben und andere dazu zu bringen, ihnen Folge zu leisten.

Einschüchtern Die Befähigung durch drohendes Gebärden oder glaubhafte Wortwahl und Auftreten, eine gegnerische Partei von der eigenen Überlegenheit zu überzeugen. Es empfiehlt sich je nach Art der Einschüchterung, Intelligenz, Persönlichkeit oder Stärke als Attribut zu verwenden. Mittels Einschüchterung können auch Verhöre durchgeführt werden, die mittels Druck zum Informationsgewinn führen sollen.

Umgangsformen Beschreibt die Befähigung eines Charakters, sich angemessen zu verhalten. Benehmen und Protokoll (sofern vorhanden) werden damit ebenfalls dargestellt.

Spielleiterhinweis Die Fähigkeit ist recht allgemein gehalten und kann bei Bedarf gesplittet werden (z.B. Umgangsformen für Adel und Umgangsformen für kriminelle Unterwelt). Alternativ kann ähnlich wie bei Wildniskunde mit Spezialisierungen gearbeitet werden. Es sollte aber eine einheitliche Regelung für die Kampagne festgelegt werden.

Verhandeln / Überzeugen Die Kunst, jemand anderes höflich und sozial zu beeinflussen und vom eigenen Standpunkt zu überzeugen. Das kann beim Handel wie auch in sozialen Situationen verwendet werden. Ein wesentlicher Aspekt dieser Fertigkeit ist das Lesen von Menschen. Proben zum Erkennen von Motivation und emotionalen Zustand sowie das Einschätzen der Glaubwürdigkeit des Gegenübers werden ebenfalls mit dieser Fertigkeit abgegolten (Menschenkenntnis).

5.3.9 Wildnis

Fertigkeiten, die dem Charakter das Überleben und Bewegen außerhalb der Zivilisation ermöglichen.

Jagdkunst Die Fähigkeit, erlegte Wildtiere zu verwerten. Das beinhaltet sichere und gute Nahrung oder aber möglichst viel Nahrung zu bekommen. Ebenso wird das Verwerten weiterer Überbleibsel (Fell, Haut, Sehnen, Knochen) mit dieser Fertigkeit abgebildet. Die Fähigkeit zu gerben oder Sehnen und Knochen zu extrahieren und haltbar zu machen ist in Absprache mit dem Spielleiter möglich bzw. sollte mit dieser Fertigkeit gehandhabt werden, wenn keine andere Handwerksfertigkeit zur Verfügung steht.

Nebelkreaturen Wissen und Erfahrung über Wesen im Nebel. Diese Fertigkeit kann verwendet werden, um feindliche Begegnungen im Nebel zu umgehen (Proben z.B. mit Glück). Proben mit Intelligenz können Verhaltensweisen und Schwachstellen zu einer identifizierten Kreatur offenbaren (Spielleiterentscheidung). Proben mit Wahrnehmung könnten z.B. gemacht werden, um Nebelkreaturen zu identifizieren (z.B. anhand gefundener Spuren, etc.).

Nebelkunde Wissensfertigkeit, um im Nebel zu navigieren, seinen Einflüsterungen zu entgehen und seine Strömungen zu verstehen. Diese Fertigkeit wird intuitiv von Nebelläufern und Kristallisierern erlernt. Die Fähigkeit kann verwendet werden, um Gefahren im Nebel zu umgehen oder gute Plätze für die Kristallzucht zu finden.

Führen von Tieren Dressur, Ausbildung und generelles Beherrschen von Tieren. Ein vertrautes Tier wird einfache Befehle immer befolgen, ein unbekanntes Tier muss aber erst dazu gebracht werden. Diese Fertigkeit zeigt die Fähigkeit des Charakters, Tiere zu beherrschen (z.B. eine wütende Meute Hunde davon abzuhalten, anzugreifen) oder sich in diese einzufühlen. Auch der Umgang mit Wildtieren ist in dieser Fähigkeit dabei (Erkennen von Drohgebärden, etc.).

Wildniskunde Die Fähigkeit, in der Wildnis zu überleben. Beinhaltet die Fähigkeit, einfach Nahrung und Wasser zu finden, sofern möglich. Lokale Wettervorhersagen und das Finden eines sicheren Unterschlupf gehört ebenso dazu. Um Spuren von Tieren oder Menschen zu finden, kann in Absprache mit dem Spielleiter ebenso mit dieser Fertigkeit gewürfelt werden. Die Unterscheidung von essbarer und giftiger Nahrung ist mit dieser Fertigkeit in gewissem Umfang ebenso möglich.

Spielleiterhinweis Wildniskunde kann, wenn für die Kampagne gewollt, mehrmals gelernt werden. Es wird dann immer eine "Region" gemeint. Verwandte Regionen können dann z.B. über das Ausweichen von einer Fertigkeit auf eine Andere abgebildet werden.

Alternativ, um nicht alle klimatischen Regionen mit einer Fertigkeit darzustellen, kann auch erlaubt werden, mehrere Spezialisierungen zu erlauben. Dann darf die Probe nur mit passender Spezialisierung gemacht werden, oder bei fehlender mit Würfelabzug. Zu Beginn der Kampagne sollte festgelegt werden,

6 Wege

Wege ermöglichen es den Charakter sich jenseits von Attributen und Fertigkeiten weiterzuentwickeln. Wege erweitern die Fähigkeiten des Charakters um Talente. Sobald ein Charakter einen Weg erlernt hat kann er nacheinander die drei dazugehörigen Talente erwerben. Diese sind aufeinander aufbauend also muss für die dritte Technik die Zweite beherrscht werden die als Voraussetzung die erste Technik hat.

6.1 Erlernen eines Weges

Das Erlernen eines Weges erfordert Training und möglicherweise einen Trainer (Spielleiterentscheidung!). Der Charakter muss die Voraussetzung erfüllen und sollte in der passenden Fertigkeiten eine Stufe von 3 oder höher vorweisen.

Das Erlernen eines neuen Wege kostet 1 Erfahrungspunkt plus einen weiteren für jeden bereits vom Charakter erlernten Weg.

Das erste Talent eines Weges kostet 2, das Zweite 3 und das Dritte 4 Erfahrungspunkte.

6.2 Wege nach Kategorie

6.2.1 Alchemie

Wege um die Nutzung oder Herstellung alchemistischer Substanzen zu verbessern. Alchemy ist ein Handwerk und kann durch Wege des Handwerks verbessert werden.

Apparatmeister

- gefährliche Prozedur: Der Alchemist kann die Kritikalität um 3 erhöhen, er halbiert dabei den Herstellungszeitraum.
- sichere Prozedur: Der Alchemist kann bis zu 3 Punkte vom Mindestwurf der Kritikalität zum Mindestwurf der Erstellung verschieben. Das geht in beide Richtungen.
- unterstützende Apparatur: Die Höhe des Würfelbonus der alchemistischen Ausrüstung zählt gleichzeitig als Erleichterung der Mindestwürfe für Herstellungsschwierigkeit und Kritikalität.

Formbeherrschung

- zweite Haut: Der Charakter legt ein Tier fest. Für die Änderung der Festlegung wird ein entsprechender Trank mit Effektstärke 3 benötigt. Unter dem Einfluss eines beliebigen MUTAR Tranks ist es immer möglich sich in dieses Tier zu verwandeln.
- Nachahmung: Der Charakter ist nicht von einem normalen Tier zu unterscheiden falls er sich in der Tierform der zweiten Haut befindet. Der Charakter kann passende Fertigkeiten für die zweite Haut erlernen (z.B. Vogelflug). Es ist eine weitere zweite Haut möglich.
- Formmeister: Der Charakter hat für Tierformen der zweiten Haut +1 auf die drei körperlichen Attribute sowie einen um 1 erhöhten Waffenwert in Tier oder Hybridgestalt. Eine weitere zweite Haut ist möglich.

Formwandler

- halbe Verwandlung: Die Nutzung eines MUTAR Tranks mit Effektstärke 1 oder höher erlaubt es dem Charakter eine passende natürliche Waffe zu nutzen. Diese Waffen können aber maximal 2W6 plus anderhalbfache Stärke ausmachen. Der Charakter kann bei höheren Effektstärken des Tranks in dieser Hybridform zu bleiben und beliebig mit der Bewegungshandlung zu wechseln.
- volle Verwandlung: Der Charakter kann in Tierform, die durch Tränke der Effektstärke 2 oder höher erzeugt werden, gut genug sprechen um verständlich zu sein, er kann so z.B. Runenmagie verwenden. Unter dem Einfluss des Tranks kann der Charakter in einer freien Handlung die Formwechseln.
- kontrollierte Verwandlung: Beim Verwenden eines Tranks der die Form wandelt heilt der Charakter ein Reihe Schaden zu Beginn und am Ende der Wirkung.

Forscher

- geübte Experimente: Kritikalität um 2 Punkte (-4 Schwierigkeit) gesenkt.
- Analyse: Der Alchemist kann eine Ja/Nein Frage zu einer Zutat stellen. Er experimentiert 8h mit der Substanz und verbraucht dabei 5 mal diese Zutat. Schwierigkeit und Kritikalität des Prozess sind $10 + 3 * \text{Zutatenschwierigkeit}$
- Farbverbindung: Ein alchemistischer Prozess geht nicht automatisch schief wenn es zwei oder mehr gleich starke Farbworte gibt. Sie werden mit den CONDUC Regeln verbunden (und nur wenn das Resultat ungültig ist ist der Prozess ein Fehlschlag). Die beteiligten Farbworte sind dadurch alle primäre Farbworte und fügen keine Kritikalität hinzu. Außerdem neutralisieren sich gegensätzlich Farben nicht länger in Ihrer Stärke!

Giftmeister

- Praxis: Keine Selbstverletzung bei Patzern im Umgang mit Gift (die Herstellung ist hiervon nicht betroffen!)
- Giftkenntnis: Waffen können 50% mehr Gift speichern. Der Alchemist kann mit Alchemie oder einer passenden Wissensfertigkeit ein Gift bestimmen (Heilkunde, etc. Schwierigkeit sollte sich an der Herstellschwierigkeit orientieren)
- optimiertes Gift: Der Alchemist fügt 1 Punkt mehr Gift bei Angriffen mit selbsthergestellten Gift zu.

Kesselmeister

- Massenproduktion: Es wird die zehnfache Menge in der dreifachen Zeit hergestellt. Es werden dabei aber auch das zehnfache an Zutaten verbraucht und die Schwierigkeit steigt um 2.
- Einkochen: Es wird die dreifache Menge an Zutaten und Herstellungszeit benötigt. Die Schwierigkeit ist um 2 erhöht aber dafür ist die Effektstärke um 1 höher
- Überdosieren: Es kann ein Zutat dreimal verwendet werden. Ihre Farbeffektstärken steigen um 1.

Kristallisierer

- Geheimnis des Nebels: Splitter können als MAGI oder AN MAGI der Effektstärke 1 (1Splitter) oder 2 (3Splitter) verwendet werden
- Verbrauchsfoki: Verbrauchsfoki können hergestellt werden. Der Vorgang darf keine gültige Form muss aber eine gültige Farbe haben. Es werden $3 * \text{Effektstärke} + \text{Willenskraft}$ Kraftpunkte hergestellt. Verbrauchsfoki können Kosten für Zaubersprüche übernehmen sofern ihre Farbe übereinstimmt (Die Farbe MAGI kann für alle Zauber verwendet werden). Die Anzahl die pro Runde verwendet werden kann ist limitiert auf die Halbe Summe aus Intelligenz und Willenskraft.
- Runenalchemist: Verbrauchsfoki können als Zutaten verwendet werden. Sie haben eine Schwierigkeit von 3. Sie haben nur ihre Farbe mit einem Plus (Effektstärke 1).

Trankbeherrschung

- geübter Umgang: Tränke zu sich nehmen ist eine Bewegungshandlung und provoziert keine Gelegenheitsangriffe.
- Eingestimmt: Die Wirkung von langanhaltenden Tränken ist mindestens 3 Stunden. Das gilt nur für konsumierte Tränke.
- Unterdrücken: Die Wirkung eines einzelnen Trankes kann bewusst unterdrückt werden. Die Wirkundauer läuft nicht weiter solange der Trank unterdrückt wird. Trank unterdrücken und wieder aktivieren sind jeweil freie Handlungen. Falls passend kann der Charakter der einen weiteren Trank trinkt der den selben Effekt wie der unterdrückte hat die Effektstärken addieren. Es sind so aber keine Effektstärken über 4 erlaubt. Der Spielleiter hat hier das letzte Wort.

6.2.2 Allgemein/Handwerk

Unspezialisierte Wege und Wege die Berufsfertigkeiten verbessern.

Fokus

- Charakters Fokusmaximum ist um 1 erhöht
- Charakters Fokusmaximum ist um 1 erhöht
- Der Charakter kann zwei Fokuspunkte gleichzeitig (in einer Runde) einsetzen

Handwerk

- Amateur: 1W Bonus auf Fertigungsproben.
- Fortgeschritten: Improvisierte Werkzeuge und Umstände. Es können bis zu 2W Mali durch Umstände oder fehlende Werkzeuge neutralisiert werden.
- Experte: Schwierigkeit sinkt um 1

Juggernaut

- Widerstandsfähig: Ein zusätzliches Kästchen pro Reihe auf dem körperlichen Monitor.
- Kerngesund: Konstitution ist um 1 erhöht bei Widerstand gegen Gift und Krankheit. Gift heilt zusätzlich um einen Punkt die Runde
- Unsterblich: Ein weiteres Kästchen pro Reihe auf dem körperlichen Monitor.

Schicksal

- Glück: Die Anzahl der Wiederholungswürfe ist um 1 erhöht.
- Schicksalsnetz: Wiederholungswürfe dürfen im Verhältnis 2:1 an andere (wichtige) Charaktere weitergegeben werden.
- Heldenglück: Die Anzahl der Wiederholungswürfe steigt erneut um 1. Mittels Einsatz eines Wiederholungswurf kann der Spieler des Charakters einen gegen ihn gerichteten Wurf wiederholen lassen.

Wissen

- Amateur: Beim Recherchieren wird der Zeitraum halbiert.
- Fortgeschritten: Bei Würfeln auf Vorhersagen/Erinnern oder allgemeine Proben bei denen der Spieler von der Spielleitung in Kenntnis gesetzt wird gibt es 2 Bonuswürfel.
- Experte: Der Bonus ist von der Fertigkeit abhängig und sollte mit dem SL passend zur Fertigkeit geklärt werden. Der Bonus sollte aber nur in speziellen Situationen zum tragen kommen. Gibt es einen anderen Weg der Boni gibt so sollte die Art des Bonus eine Andere sein.

Spielleiterhinweis Hier ein paar generische Vorschläge für den Bonus in der dritten Stufe

- Schadensbonus gegen passende Kreaturen. (Lichtpaladin könnte hier Bonus gegen Untote bekommen)
- Widerstandsbonus. entweder 2W oder eintreffender Schaden wird um 1 reduziert.
- Einstellungsbonus. Betroffene sind dem Charakter positiver gesonnen. Z.B Wildniskunde → Tiere sind ruhiger und greifen vl nicht an.

6.2.3 Chi

Wege der östlichen Reiche. Sie fokussieren die innere Lebensenergie und erzeugen so quasi übernatürliche Effekte.

Weg des Chi

- Meditation: Der Charakter hat zwei zusätzliche Fokuspunkte. Diese regenerieren nur wenn zusätzlich pro Punkt 1h meditiert wird. Das gilt für alle Fokuspunkte die mit diesem oder dem Meisterweg des Chi erhalten werden.
- Chakrablockade (1FP, Maböver): Der Charakter muss das Ziel berühren (unbewaffneter Nahkampf). Das Ziel und der Charakter machen eine vergleichende Willenskraftprobe. Gewinnt der Charakter so kann das Ziel den restlichen Kampf keine Fokuspunkte verwenden. Das Ziel kann als Aktionhandlung jede Runde versuchen die Blockade durch Wiederholen der Willenskraftprobe (gegen den ursprünglichen Wert) zu beenden. Der Charakter hat einen zusätzlichen Fokuspunkt.
- Chi-Heilung (1 FP, freie Handlung): Der Charakter kann Schadenspunkte von seinem körperlichen auf den geistigen Monitor schieben. Pro Einsatz der Fertigkeit darf er maximal die Summe aus Willenskraft und Konstitution verschieben. Der Charakter hat einen zusätzlichen Fokuspunkt.

DrunkenMaster

- Fröhlich: Der Charakter ist automatisch in diesem Kampfstil sofern er schwer betrunken ist. Abzüge für Trunkenheit entfallen. Der Charakter hat eine um 2 erhöhte Verteidigung.
- Albern (1FP, Manöver): Wird der Gegner getroffen so wird er so aus dem Konzept gebracht das er die nächste Runde keinen Zugang zu irgendeiner Kampfkunst hat.
- Da war noch was (Manöver): Der Charakter verursacht keinen Schaden aber bekommt für diesen Kampf einen Fokuspunkt. Kann mit Manövern aus dem Weg der Verwirrung, Lähmung oder Fächer kombiniert werden.

Erde

- Einstieg (1 FP): Der Charakter verliert seine Bewegungs und Aktionshandlung. Für den restlichen Kampf kann er Fertigkeiten dieses Kampfstils einsetzen. Der Schaden egal aus welcher Quelle ist um 1 reduziert. Das gilt auch für z.B. Giftschaden.
- Steinf Faust (Manöver): Der unbewaffnete Angriff des Charakters verursacht zusätzlich Schaden in Höhe der Konstitution. Kann mit mächtiger Hieb oder Techniken aus dem Weg der Stärke kombiniert werden.
- Statue (Manöver): Die Verteidigung des Charakters ist 16. Die ersten drei Punkte Bonusschaden durch Erfolgsgrade entfallen. Der Charakter bekommt zusätzlich zwei Punkte Rüstung.

Feuer

- Einstieg (1 FP): Der Charakter verliert seine Bewegungs und Aktionshandlung. Für den restlichen Kampf kann er Fertigkeiten dieses Kampfstils einsetzen. Dieser Kampfstil kann mit allen Nah und Fernkampfwaffen verwendet werden. Der Schaden aller Waffen ist um 1 erhöht.
- Flächenbrand: Für jeden diese Runde eingesetzten Fokuspunkt ist der Schaden um 2 erhöht.
- Fokussierte Flamme: Für jeden diese Runde eingesetzten Fokuspunkt ist das Ergebnis von Angriffsproben um 1 erhöht.

Holz

- Einstieg (1 FP): Der Charakter verliert seine Bewegungs und Aktionshandlung. Für den restlichen Kampf kann er Fertigkeiten dieses Kampfstils einsetzen. Der Charakter ignoriert für den Kampf eine Reihe körperlichen Schaden. Es müssen sechs Reihen Schaden verursacht werden bevor der Charakter Handlungsunfähig ist.
- Wildschwein: Mali für körperlicher Schaden erhöhen den Würfelpool für Angriff statt ihn zu reduzieren.
- Bär (1 FP, als Reaktion auf das Erhalten von Schaden): Der Schaden wird um eine Kategorie niedriger gemacht. Sternschaden wird zu Kreuz und Kreuz zu Strichschaden. Strichschaden der so behandelt wird verfällt.

Metall (Fliegende Schwerter)

- **Einstieg (1 FP):** Der Charakter verliert seine Bewegungs und Aktionshandlung. Für den restlichen Kampf kann er Fertigkeiten dieses Kampfstils einsetzen. Das Bereitmachen einer Klingenwaffe kostet keine Aktion mehr. Waffen können vom Boden bereit gemacht werden, diese Waffen können auch in Nachbarfeldern liegen (kostet keine Aktion).
- **Wurf:** Das Werfen von Klingen provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Schwerter haben die Reichweite von Wurfmessern und diese Reichweite ist zusätzlich verdoppelt. Fernkampfwege können mit geworfenen Klingen verwendet werden.
- **Unmögliche Bahn:** Geworfene Klingen prallen einmal ab. Sie können so um Ecken fliegen oder ein zweites Ziel treffen. Beim Abprallen verliert die Klingen aber 3W für die Trefferprobe und die Stärke für den Schaden ist um 3 Punkte reduziert.

Schatten

- **Huscher:** Der Charakter zählt als eine Kategorie kleiner bzw leichter wenn es darum geht zu bestimmen wie er sich verstecken oder ungesehen bewegen kann. Bei Gleichstand einer vergleichenden Probe zwischen Heimlichkeit und Wahrnehmung gewinnt der Charakter (aber normale Regeln werden bei zwei Nutzern dieser Technik angewandt).
- **Mimikri (1FP):** Für die Szene kann der Charakter Körperhaltung und Bewegungsmuster eines Anderen imitieren. Er kann so bei schlechter Sicht täuschen. Seine Verkleidung wirkt echter (+3W für alle Proben auf Schauspiel/Verkleiden oder ähnliches). Der Charakter muss sein Ziel ausreichend studieren um es zu imitieren.
- **Schattenschritt (1FP):** Der Charakter kann von einem Schatten zum nächsten teleportieren sofern der zu erreichende Schatten gesehen werden kann und sich innerhalb der Bewegungsreichweite des Charakters befindet.

Weg des Strohhufts

- **Strohhutverteidigung:** Der Charakter erhält 2W für alle Versuche die sich gegen eine Entwendung seines Strohhut richten. Das gilt auch für Wahrnehmungsproben! (Auch wenn der Charakter sonst nichts mitbekommt.)
- **Reserve:** Der Charakter hat immer genug Strohhüte dabei. Wieviele? Genug! Er kann ausserdem den vollen Weg des Handwerks für die Herstellung von Strohhüten verwenden. Ja er hat auch immer genug Stroh dabei. Nein nicht nur im Kopf.
- **typisch Strohhut:** Das tragen eines Strohhut gibt dem Charakter 2W für alle Proben in denen er mysteriös oder einschüchternd wirken soll. Dafür muss er aber auch eine gradlinige und schweigsame Persönlichkeit haben. Er selbst ist immun gegen Einschüchterung (er bekommt ja nichts mit). Der Charakter kann ausserdem zwei Kampftechniken kombinieren die nicht kombinierbar sind (Spielleiterentscheidung). Er hat sie schliesslich tausendmal geübt.

Wasser (Wu Shu)

- **Einstieg (1 FP):** Der Charakter verliert seine Bewegungs und Aktionshandlung. Für den restlichen Kampf kann er Fertigkeiten dieses Kampfstils einsetzen. Die Verteidigung des Charakters ist für diesen Kampf um 1 erhöht.
- **Parade (reaktive Handlung):** Der Charakter kann nach einem erfolgreichen Angriff diesem entgehen in dem er eine passende Probe (Kampffertigkeit oder Sportlichkeit) würfelt. Seine Verteidigung ist das Ergebnis der Probe. Bei Gleichstand wird der Schaden halbiert und abgerundet bevor er gegen die Rüstung/Schilde/Lebenspunkte angerechnet wird.
- **Fliessende Bewegung:** Der Charakter hat eine zusätzliche reaktive Handlung pro Runde. Er kann 1 FP einsetzen um eine weitere reaktive Handlung zu generieren. Die Parade kann auch für Geschosse durchgeführt werden die durch die eigene Kontrollzone fliegen.

Wolken

- Großer Sprung (1FP): Für die Szene ist die Sprungreichweite verdreifacht. Der Charakter nimmt nur halben Schaden durch Stürze. Fallhöhen ohne Schaden zu erleiden sind verdoppelt. Sprünge können Teil eines Sturmangriffs sein, der Schaden wird zusätzlich um 1 erhöht, der Mindestwurf für die Stolperprobe steigt auf 20.
- Doppelsprung (1 FP oder aktive Handlung): Der Charakter kann seinen Sprung fortsetzen sofern er sich abstossen kann. Der Doppelsprung kann jede Handlung fortgesetzt werden. Er kann so zwischen zwei Wänden in beliebige Höhe kommen.
- Baumläufer (1FP): Das Gewicht des Charakters belastet den Untergrund nur mit einem Viertel seines normalen Gewichts. Er bekommt -4 auf alle Proben das Gleichgewicht zu halten. Proben fürs Balancieren zählen nicht für die Bestimmung eines etwaigen Malus für Multitasking (mehrere Proben gleichzeitig würfeln) und sind auch von solchen Mali nicht betroffen.

6.2.4 Fernkampf

Umgang mit Waffen die entfernten Gegnern schaden.

Fernkampfaffenexperte

- Defensiv: 10% mehr Reichweite.
- Offensiv: Kernschussreichweite wird verdoppelt.
- Überwältigen: Fernkampfangriffe in Kernschussreichweite fügen zusätzlich 2 Punkte Schaden zu.

Scharfschütze

- Weitschuss: Reichweite ist um 30% erhöht.
- Geübtes Auge: Mali zum Schiessen werden so berechnet als wenn der Schütze eine Kategorie dichter steht.
- Gezielter Schuss: Eine Runde zielen (Verbraucht die komplette Handlung). Das Ziel verliert 1 Punkt Deckung. Der Schütze bekommt +2W und ignoriert bis zu 3Punkte Rüstung und macht 1 Punkt Extraschaden.

Schnellschütze

- Schnellladen: Beim Nachladen ist eine zusätzliche Bewegungsaktion möglich.
- Pfeilregen (Manöver): Angriff auf drei unterschiedliche Ziele mit je -2W.
- Konterschuss: Herausgezögerter Schuss gegen anderes Geschoss möglich (TEL Geschosse so Verteidigung 21, Pfeile 22, Bolzen 23). Nützlich um Magiegeschoss zu zerstören.

Trickschütze

- Entwaffnen: Der Getroffenen erleidet nur halben Schaden, muss aber mit Geschick gegen den Angriffswurf bestehen oder er lässt seine Waffen fallen (oder einen anderen gehaltenen Gegenstand)
- Schwachstelle: -2W dafür 3Punkte Rüstung ignorieren
- Fallschuss: Der Angegriffene stürzt zu Boden ausser ihm gelingt eine Geschickprobe gegen den Angriffswurf.

6.2.5 Führung

Wege die den Umgang mit kleinen Gruppen von Kämpfern beschreibt. Es kann sofern nicht anders angegeben immer nur eine Formation ausgeführt werden. Das Ausführen einer Formation verhindert meist auch das der Anführer ein Manöver durchführt (Spielleiterentscheidung)

Anführen

- **Kampfbefehl:** Der Charakter kann für Proben von Untergebenen seinen Fokus einsetzen. Er bekommt ausserdem einen Fokuspunkt den er nur für Untergebene verwenden darf.
- **Zusammenhalt:** Der Charakter kann Proben von Untergebenen mit seinem Glück unterstützen. Er bekommt ausserdem einen zusätzlichen Glückspunkt den er nur für Proben von Untergebenen verwenden kann.
- **Anführer (kostet 1FP):** Anstatt das jeder Untergebener die Probe würfelt wird für die gesamte Truppe das Ergebnis des anführenden Charakters verwendet. Dieser würfelt seine Probe aber mit dem Attribut Persönlichkeit. Insbesondere ist hier auch die Zustimmung des Spielleiters Voraussetzung! Der Charakter bekommt einen zusätzlichen Fokuspunkt der nur für Untergebene verwendet werden kann (dazu gehört auch der Einsatz dieser Technik)

Angriffsformation

- **gemeinsamer Sturm (Formation):** Waffenvorteile (z.B. durch Waffenvergleichswerten) werden für jedes Mitglied der Truppe so gewertet als wenn die anderen Mitglieder der Truppe bereits ihren Angriff durchgeführt haben.
- **Durchbrechen (Formation):** Der Anführer würfelt eine Probe auf Persönlichkeit und Anführen/Führung. Der Mindestwurf ist 18. Gewinnt der Anführer haben die Untergebenen eine Mindestwurferleichterung von 1 bei Angriffen. Sollte die gegnerische Formation in Auffangformation sein, so ist der Mindestwurf die Anführenprobe des feindlichen Anführers. Kann mit gemeinsamer Sturm kombiniert werden.
- **Schwachstelle:** Bei Angriffen auf dasselbe Ziel bekommt jeder Charakter der Truppe plus 1 Schaden für jeden weiteren Angreifer aus der Truppe (5 greifen dasselbe Ziel an, jeder bekommt +4 Schaden).

Fliegerformation

- **Sturmlandung (Formation/Landung):** Mitglieder der Formation können nur durch den Gelegenheitsangriff des Angegriffenen getroffen werden. Ihre Angriffe machen automatisch Niederschlagsproben wie im Weg der Stärke beschrieben.
- **Wolkenformation (Formation):** Im Luftkampf weist der Anführer jeweils einen Verteidiger den Angriffen von aussen zu. Insbesondere kann er so Mitglieder im inneren der Wolke schützen. Er kann für jeden so Angegriffenen Unterstützer mitschicken (die er dann nicht für weitere Angriffe zur Verfügung hat) Diese erhöhen die Verteidigung des Angegriffenen um 1. Kann mit Techniken und Formationen aus dem Weg der Verteidigungsformation kombiniert werden.
- **Schwarmangriff (Formation 1FP):** Der Anführer verteilt die Angreifer auf ein oder beliebig viele Ziele. Nach den Angriffen fliegen die Charaktere weiterhin geordnet. Kann mit Techniken und Formationen aus dem Weg der Angriffsformation kombiniert werden.

Schützenformation

- **Abfangfeuer (Formation/Herauszügern):** Die Charaktere der Truppe feuern ihre bereit gemachten Fernkampfwaffen auf angreifende Feinde bevor diese den Nahkampf erreichen. Sie fügen pro Treffer so +2 Schaden zu. Sie wechseln danach automatisch auf ihre Nahkampfwaffen
- **Indirektes Feuer (Formation):** Wenn es die Bewaffnung oder Situation zulässt (Schleuder, Bögen, oder nur vollständige Sichtdeckung) reicht es wenn ein Mitglied der Truppe die zu bekämpfenden Feinde sieht und diese anzugreifen. Alle indirekt Feuernden erleiden einen Malus von 2 auf ihr Ergebnis.
- **Geschosshagel (Formation/1FP):** Der Anführer macht eine Persönlichkeit plus Anführen/Führungsprobe und legt ein grob kreisförmige Gebiet fest das eine Anzahl von Feldern in der Grösse seiner Truppe entspricht. Jeder innerhalb des Zielbereichs wird von zwei Geschossen getroffen mit der Anführenprobe als Ergebnis.

Taktik

- **eingespieltes Team:** Einzelne in der Truppe können nicht mehr überrascht werden. Eine Bedrohung die ein Mitglied der Truppe erfasst ist sofort allen klar. Wahrnehmungsproben in Gruppen von 3 oder mehr bekommen einen Bonus von 1W.

- **Spezialisten:** Spezialisten im Trupp sind bekannt und es wird vernünftige Zuarbeit geleistet. Falls ein Spezialist vorhanden bekommt er einen Bonus von 1W. Würfelt stattdessen der Anführer eine Probe und ein entsprechender Spezialist ist im Team so kann er mit Zustimmung des Spielleiters einen Bonus von 2W bekommen.
- **Formieren (Formation):** Mitglieder der Truppe haben eine um 2 erhöhte Bewegung diese Runde. Gegen Gelegenheitsangriffe diese Runde steigt die Verteidigung um 2. Kann mit anderen Formationen kombiniert werden.

Verteidigungsformation

- **Standhaft (Formation):** Die Formation kann Angriffe herauszögern und der Waffenvorteil wird so berechnet als wenn jedes Mitglied der Formation eine Waffe der nächstbesten Kategorie führen würde (+1 Waffenwert in der Verteidigung)
- **Auffangen (Formation):** Der Anführer der Formation würfelt eine Probe auf Persönlichkeit und Anführen, der Mindestwurf ist 18. Die verteidigende Formation bekommt +1 Verteidigung. Kann mit Standhaft kombiniert werden. Sollte eine gegnerische Formation mit dem Manöver durchbrechen angreifen ist der Mindestwurf die Anführenprobe der feindlichen Formation.
- **Keiner bleibt zurück:** Jedes Mitglied der Truppe kann pro Runde einen Angriff den ein benachbartes Mitglied der Truppe erleiden würde auf sich lenken. (NSCs machen das automatisch wenn das Leben eines anderen in Gefahr ist).

6.2.6 Gleiterflug

Wege um das Bewegen und Kämpfen in der Luft zu verbessern.

Bomber

- **Zielwurf:** Das Werfen von Wurfaffen auf Ziele unter dem Gleiter ist nicht länger mit einem Malus belegt
- **Fernkämpfer:** Der Malus des Nutzen von Fernkampfaffen im Gleiter ist halbiert (abgerundet).
- **Magier:** Zaubersprüche können ohne Malus gesprochen werden.

Kampf

- **Rolle:** Der Charakter ist in der Lage sich in Rückenlage zu begeben und zu handeln. Er verliert danach aber 2 Höhenstufen.
- **Sturzflug:** Für jeden Punk Höhenverlust bekommt der Charakter +1 Stärke (für Angriffe und ähnliches). Es kann so höchsten 4 Höhenstufen überbrückt werden. Ausserdem muss eine Fliegenprobe gegen 12 + doppelten Verlust an Höhenstufen bestanden werden.
- **Flügel Schlag:** Der Kämpfer irritiert mit seinen Flügel den Gegner und bekommt dafür 1W für Angriffsproben solange er seinen Gleiter trägt (auch am Boden mit offenen Flügeln).

Kontrolle

- **Geschwindigkeit:** Aufprallwucht kann um 2 zusätzliche Stufen geändert werden (nach Wahl des Charakters).
- **Ausweichen (1FP):** Kann reaktiv verwendet werden, die Verteidigung ist gegen einen Angriff um 5 erhöht oder Flächenschaden wird gedrittelt.
- **Kurven (1FP):** Die Verteidigung ist für diesen Luftkampf um 1 erhöht.

Kunstflug

- **Geschickt:** Irgendwie kommt der Charakter durch/um/über Hindernisse die ihn aufhalten sollten. Bis zu 4 Punkte Malus durch Hindernisse werden neutralisiert.
- **Leicht:** Höhenverlust durch Manöver ist halbiert.
- **Wendig:** Manöverklasse ist um 1 besser, Minimalgeschwindigkeit ist um 1 reduziert.

Langstreckenflug

- Thermik: Der Charakter kann thermische Strömungen erkennen und nutzen.
- Flügelschlag: Der Charakter kann aktiv mit den Gleiterflügeln schlagen um Höhe zu gewinnen. Dazu macht er eine Stärke plus Konstitutionsprobe gegen 16 (+1 für jede vorausgegangene Probe). Seine Höhe steigt um 1 plus 1 pro Erfolgsgrad.
- Ausdauer: Der Charakter erschöpft nur halb so schnell im Gleiter. Bei geraden Flug ist die Sinkrate halbiert.

6.2.7 Kristallisierer

Wege die denn Kristallisierer den Nebel und die aus ihm gewonnenen Splitter und Kristalle besser verstehen lässt.

Kristallbeherrschung

- mächtiger Kristall: Verzauberungen die einen Kristall verwenden bekommen +1 Willenskraft
- Zwillingskristall: Es können zwei Kristalle beim Erschaffen verwendet werden. Ihre Stufen addieren sich.
- eingestimmter Kristall: Eine Verzauberung deren Auslösekosten nur durch Kristall bezahlt wird reduziert die Kosten um 1 (also 6 Auslösekosten können durch 5er Kristall getragen werden). Alternativ können genauso die kompletten Kosten der aufrechterhaltung getragen werden. (Auslösekosten 9 → 3/Runde, mit einem 2er Kristall Auslösen für 7 Energie, aber die 3 pro Runde werden vom 2er Kristall übernommen).

Magiefluß

- Umlenken: Energiespeicher aus einer Verzauberung können im Verhältnis 2:1 in einen anderen umgelenkt werden.
- alternative Energie: Energiespeicher einer Verzauberung können ein Auflademechanismus haben. Sie laden 1-3 Punkte pro Stunde auf dem sie einem Element ausgesetzt werden (z.B. in einem Schmiedefeuer oder im Sonnenlicht). Weitere Aufladungsregeln können mit dem Spielleiter abgesprochen werden (z.B 10Pkte beim Blitztreffer, OBSEK BET CENSA <>). Schwierigkeit der Verzauberung steigt um 3.
- Energieakkumulation: Energiespeicher einer Verzauberung laden um 1Pkt pro Stunde wieder auf (kann mit alternativer Energie kombiniert werden oder mehrfach verwendet werden). Diese Technik lässt sich nur bei Gegenständen mit Kristallen einsetzen, die eine positive Stufe haben dabei steigt Schwierigkeit um 1 und die effektive Kristallstufe sinkt um 1.

Nebeladept (Selbst)

- Erschaffen: Für 1Pkt geistigen Sternschaden kann 2W4 Splitter erschaffen werden.
- Splitterabsorbtion: Der Adept zählt als 10Pkt Energiespeicher (mit Splittern aufladen) und kann mit dieser Energie die Aktivierungskosten eines berührten Artefakts zahlen (oder Teile davon).
- Kristalltransfer: Energie eines ungebundenen Kristalls kann im Verhältnis 2:1 zur Aktivierung eines Artefakts verwendet werden.

Nebelläufer

- Resistent: 2 Extrawürfel für alle Widerstandsproben gegen Effekte des Nebels oder Nebelgeister
- Schwachstelle: Kreaturen des Nebels erleiden 1Pkt Extraschaden durch Angriffe des Nebelläufers
- Kreaturenjäger: Kreaturen des Nebels verlieren 2Pkte Verteidigung gegen Angriffe des Jägers

Sammler

- Manawirbel: Der Kristallisierer findet bessere Orte im Nebel. Die effektive Nebelstärke steigt um 1.
- cleveres Sammeln: Die Ausbeute ist die ersten 10 Tage nicht reduziert (bessere Formgebung und Aufhängung)
- Nebelsinn: Kann grob die Stärke des Nebels erkennen, Mit Wa+Kristallisieren auch genauere Informationen möglich. (z.B entdecken von Türmen in der Nähe, wirkende Verzauberungen oder verborgene Nebelkreaturen). Der Sammler erhält 2W beim Orientieren/Schleichen/Wahrnehmen im Nebel. Größere Wahrnehmungsreichweite.

6.2.8 Magie

Wege die die freie Runenmagie verbessern.

Bannmagiers

- Flussumkehr: Die Komplexität der AN Rune sinkt um 1
- Meister der Schutzkreise: Schildzauber und Kreise halten 20% mehr Schaden ab.
- Energiekontrolle: Gegenzauber, die einen existierenden Zauber auflösen, kosten nur die Hälfte der Energie.

Heiler

- Heiler: Heilzauber heilen 1 Punkt mehr. +1W bei Krankheit oder Gift heilen.
- Starke Stärkung: Stärkungszauber erhöhen das betroffene Attribut um 1 Punkt zusätzlich.
- Regeneration: Mittels Ritualmagie können zerstörte Körperteile wieder hergestellt werden (CENSA MAGIE o.ä.).

Kampfmagier

- Frontmagier: Schild und schnelle Nahkampfzauber (z.B. FLAM, FLAM KONIU) oder Zauber die Waffen oder Rüstungen erschaffen oder verbessern provozieren keine Gelegenheitsangriffe mehr.
- Vielfältigkeit: Fernkampfwege können sofern passend mit Geschosßzaubern oder Ähnlichem verwendet werden.
- arkane Macht: Zauber aus der Kategorie Frontmagier erhöhen den Waffenwert des Charakters um 1 solange sie aufrechterhalten werden.

Körperadept

- Übertriebene Gesten: Weit ausholende Bewegungen +1W
- Ritualer Tanz: Zaubender bewegt sich und setzt seinen ganzen Körper ein -2 Schwierigkeit
- Selbstfokus: Ein Punkt Magiekosten können vom Körperadept bezahlt werden ohne das er einen Punkt Schaden auf dem Monitor bekommt. (Die magischen Energiekosten pro Runde sind um 1 gesenkt und können trotz aktiver oder gesprochener Zauber auf Null fallen)

Ritual Rituale werden in magischen Kreisen gewirkt. Ob diese Kreise besondere Beschaffenheit haben regelt das Setting.

- Ritualzauber: Zauber der als Ritual gesprochen wird (1 Minute pro Komplexität des Zaubers) bekommt -2 Schwierigkeit
- Ritualvorbereitung: Verdreifacht die Zeit fürs Ritual -2 Schwierigkeit.
- Eingeschwungener Kreis: Magischer Kreis wird beim Zaubern verbraucht. Er muss speziell für ein Ritual vorbereitet werden. Vorbereitungszeit entspricht Ritualzeit -2 Schwierigkeit

Wort

- Lautes Zaubern: Laut gesprochene Runenwörter geben dem Zaubenden +1W.
- Schnelles Sprechen: Die Anzahl der gesprochenen Worte pro Runde steigt auf 8.
- Deutliches Sprechen: Worte pro Runde sind halbiert -2 Schwierigkeit für Zauber.

Zauberspezialisierung Der Weg kann mehrmals erlernt werden. Er bezieht sich auf einen festgelegten Zauber. Dabei ist nur die Form und Farbe festgelegt, die Effektstärke kann spontan und beliebig gewählt werden.

- Spezialist: Die Komplexität des Zaubers sinkt um 1.
- Meister der Form: Es dürfen Worte die die Größe oder Energiekosten veränder in den Zauber eingefügt werden (z.B BET oder AROL).
- Perfektion: Die Komplexität des Zaubers sinkt ein weiteres Mal um 1. Zauberbeginn und Zauberendworte dürfen hinzugefügt oder entfernt werden.

Zerstörung

- Routine: Die Energiekosten aller schadenverursachenden Zauber sind um 1 reduziert.
- Fokus: Schadenszauber die nur ein einzelnes Ziel treffen fügen 2 Punkte mehr Schaden zu.
- Nachdruck: Die Willenskraft kommt auch bei Flächenschaden als Bonus dazu.

verdeckte Zauber

- Gestenloses Zaubern: Kein Abzug statt 1W Abzug
- Stilles Zaubern: Statt 2W nur ein 1W Abzug
- Meister der Illusion: Illusionen wirken als wenn die Farbbeschreibung eine Stufe besser ist.

6.2.9 Nahkampf

Wege für den Umgang mit den unterschiedlichen Waffen. Sofern nicht anders angegeben gelten die Boni und Mali nur für eine Runde. Der Spielleiter kann sein Veto einlegen falls Techniken eingesetzt werden die nicht zusammen oder in der aktuellen Situation eingesetzt werden können.

Fechter

- Beinarbeit: Die Geschwindigkeit des Charakters steigt um 1.
- Finte (Manöver): Es wird kein Angriff ausgeführt. +2 Verteidigung. Nächste Runde hat der Fintierte -2 Verteidigung gegen Angriffe des Kämpfers.
- Schneller Konter (1FP): Einsatz möglich gegen einen Gegner der den Fechter gerade im Nahkampf verfehlt hat. Es ist sofort ein Nahkampfangriff gegen diesen Gegner möglich. Das verbraucht keine Handlung.

Festung

- Rüstungsgewöhnt (passiv 1FP): Malus durch Behinderung ist für den Kampf oder die Szene um ein reduziert. Kann mehrmals verwendet werden um mehr als einen Punkt Behinderung zu reduzieren.
- Unbeweglich (passiv): Rüstungsschutz kann als Bonus für Attributproben verwendet werden wenn festgestellt werden muss ob er niedergeworfen wird (oder weggestoßen oder ähnliches).
- Festungswall (1FP passiv), Der Kämpfer bekommt einen Schild der 3 mal Rüstung Schadenspunkte abhält. Dieser Schild ist durch die Rüstung geschützt. Nur einmal pro Kampf möglich.

Geschick

- Klingenwirbel (Manöver): -2 Schaden dafür +1Verteidigung. Gelegenheitsangriffe machen aber vollen Schaden.
- Überraschendes Manöver (Manöver): Einmal pro Gegner und Kampf möglich. Der Angriff wird mit Sportlichkeit gewürfelt. Verteidigung ist um 2 erhöht und der Schaden für den Angriff um 1.
- Lücke suchen (Manöver): Ignoriert Kontrollzonen. Kann mit anderen Manövern kombiniert werden. Darf nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden verwendet werden.

Geschwindigkeit

- Meidbewegungen 1FP: Der Kämpfer erhöht seine Verteidigung um 2 für diese Runde.
- Blitzgeschwindigkeit (Passiv): Bewegung kann auch nach dem Angriff genutzt werden.
- Katzenschleich 1FP: Verteidigung ist für den gesamten Kampf um 1 erhöht.

Kämpfer

- **Waffenkenntnis:** Der Kämpfer darf beliebige viele Waffenspezialisierungen lernen. Waffenspezialisierungen kosten die Hälfte an Erfahrungspunkten.
- **Kampfübersicht:** Der Kämpfer hat 1 zusätzliche reaktive Handlung pro Runde.
- **Kampfkontrolle:** Die Reichweite der Kontrollzone erweitert sich um 1 Feld bis zum ersten Gelegenheitsangriff. Ist für diesen der Schritt ins Nachbarfeld nötig so wird er durchgeführt. Für den Rest der Runde ist die Kontrollzone normal. (Anders ausgedrückt der Charakter kann ein Feld gehen um einen Gelegenheitsangriff durchzuführen oder dazu provoziert zu werden).

Lähmung kann auch im Fernkampf in Kernschußreichweite verwendet werden

- **Schmerzhafter Treffer (Manöver):** Der Angriff richtet nur halben Schaden an. Allerdings halbiert sich die Laufgeschwindigkeit des Getroffenen für 3 Runden.
- **Beeinträchtigender Schlag (Manöver):** Der Angriff richtet keinen Schaden an senkt aber Geschick, Stärke und Wahrnehmung um 2 Punkte (regeneriert sich pro Runde um je einen Punkt).
- **Betäuben (Manöver):** wie Beeinträchtigender Schlag reduziert aber Will und Int. Außerdem muss der Getroffene ein Geschickprobe gegen das Angriffsergebnis erzielen oder er stürzt.

Nahkampfwaffenexperte

- **Defensiv:** Waffenwert in der Verteidigung steigt um 1 bei Nahkampfwaffen.
- **Offensiv:** Waffenwert steigt um 1 im Angriff.
- **Überwältigen:** Nahkampfangriffe fügen zusätzlich 2 Punkte Schaden zu.

Schild

- **Schildnutzung:** Das Nutzen eines Schildes bringt 1 Punkt Verteidigung.
- **Schildmanöver:** Verwenden eines Schildes bringt 1 Punkt Waffenwert.
- **Schildexperte:** Benutzen der Charakter ein ausreichend großen Schildes so bringt dieses zusätzlich 1 Punkte Verteidigung.

Stärke

- **Rüstung brechen:** Nahkampfangriffe ignoriert ein Punkt Rüstung. Statt das Ziel anzugreifen kann versucht werden das Schild zu zerschlagen. (Schaden gegen Schildlebenspunkte ein schlechtes Holzschild hat z.B nur 5 ein gutes Metallschild hat 20)
- **Überrennen (Manöver):** Gelingt der Angriff so kann der Angreifende den Gegner 1 Feld nach hinten stoßen (der Gestossene provoziert keine Gelegenheitsangriffe) oder umstoßen. Dazu legt er eine vergleichend Probe mit Stärke gegen seinen Gegner ab (der hat die Wahl ob er sich mit Stärke oder Geschick verteidigt).
- **Zerschmettern (Manöver):** Ignoriert 3 Punkte Rüstung. Kann mit mächtigen Angriff kombiniert werden und macht dann zusätzlich 2 Punkte Schaden.

Verteidiger

- **Fordern:** Der angegriffene Gegner provoziert einen Gegenschlag wenn er seinen Angriff nicht gegen den Kämpfer richtet.
- **Unterdrücken (Manöver):** Der Angegriffene hat diese Runde keine Kontrollzone.
- **Beschützen (Manöver):** Alle Nahkampfangriffe gegen das zu beschützende Ziel richten sich stattdessen gegen den Kämpfer. -1 Verteidigung für den Kämpfer. Der Kämpfer und das Ziel das er beschützt müssen beieinander stehen.

Verwirrung

- Ablenken (Manöver): Der Angriff richtet nur halben Schaden an allerdings verliert der Gegner für alle Kampf und Magieproben 3W im Falle eines Treffers.
- Verwirren: Einmal pro Gegner und Kampf möglich. Es wird kein Angriff durchgeführt aber der Gegner verliert seine nächste Handlung.
- Exponieren (Manöver): Trifft der Angriff so provoziert der Getroffene einen Gelegenheitsschlag bei Verbündeten des ausführenden Charakters (einmal pro Gegner und Kampf).

verdeckte Klinge

- Verdeckter Schlag (Manöver): Der Angriff wird mit -2W gemacht. Dafür wird das Ergebnis um 1 Punkt verbessert. Kann mit anderen Manövern kombiniert werden.
- Schwachstelle (Manöver): -2Würf. Ignoriert 3 Punkte Rüstung.
- Meister des Hinterhalts: Hinterhältige Angriffe richten zusätzlich 5 Punkte Schaden an (vor der Verdopplung).

6.2.10 Reiterei

Wege die den Umgang mit und das Verhältnis zu Reittieren verbessert. Diese Wege können sofern passend auch zu anderen vertrauten Tieren erworben werden.

Berittener Bogenschütze

- Übung: Malus für Fernkampfangriffe vom Rücken eines Reittieres sind halbiert (abgerundet).
- Ausweichen: Falls sowohl der Charakter als auch sein Reittier sich nicht im Nahkampf befinden bekommen beide +1 Verteidigung. Reiter und Reittier müssen in unmittelbarem Kontakt miteinander sein.
- Meisterschütze: Fernkampfangriffe können irgendwann auf der Bewegungsstrecke des Reittiers durchgeführt werden. Der Malus für das Feuern vom Reittier entfällt.

Nahkampf

- Sturmangriff: Geschick und Tiere führen(18), Der Reiter bekommt den Vorteil des Sturmangriffs, seine Stärke wird um die Hälfte des Reittiers erhöht.
- Niederreiten: Das Reittier kann den gesamten Weg der Stärke im Nahkampf verwenden.
- Durchbrechen: Ist der Nahkampfangriff des Reiters erfolgreich so entfällt eine mögliche reaktive oder aufgeschobene aktive Handlung des Getroffenen.

Verbundenheit

- gemeinsames Ziel: Der Charakter kann mit Fokus die Proben des Reittiers unterstützen.
- gemeinsames Schicksal: Der Charakter kann seine Glückspunkte auch für das Reittier verwenden.
- eigene Geschichte: Das Reittier hat 2 Fokuspunkte und einen Glückspunkt zur Verwendung.

Vertrautheit

- Tricks: Das Reittier versteht besser Befehle, für einfache Aufgaben entfällt die Probe auf Tiere führen. Komplizierte Befehle werden besser verstanden (-2 auf den Mindestwurf)
- Moral: Bei Proben ob das Reittier sich widersetzt (Furcht, Schmerz, etc) bekommt das Reittier 2W auf seine Moralprobe.
- Empathie: Reittier und Charakter verstehen sich intuitiv. Befehle können nonverbal und fast ohne Gesten gegeben werden. Gemütszustand wird dem Charakter klar und das Tier beteiligt sich aktiv an Wahrnehmungsproben.

6.2.11 Steckenmagier

Wege um die mit Zauberstecken und Runenringen hervorgerufene Magie zu verbessern. Diese Wege übernehmen einige Techniken aus anderen arkanen Wegen. Gleiche oder ähnliche Techniken sollte nicht kombiniert werden.

Kampfmagier

- Routine: Die Energiekosten aller schadenverursachenden Zauber sind um 1 reduziert.
- Nachdruck: Die Willenskraft kommt auch bei Flächenschaden als Bonus dazu.
- Vielfältigkeit: Fernkampfwege können mit Geschosßzauber verwendet werden.

Kristallmagier

- Gesprochen: Zauber werden laut und mit Nachdruck gesprochen, dafür gibt es einen zusätzlichen +1W.
- Fokus: In der anderen Hand kann ein Kristall gehalten werden. Dieser reduziert die die Energiekosten in Höhe seiner Stufe.
- Ursprung: Nebel kann als Verbrauchsfokus verwendet werden. Effektiv übernimmt der Nebel Kosten in Höhe seiner Stufe. Dabei ist aber zu beachten das ein Charakter ein Fokuslimit in Höhe der Hälfte seine Willenskraft plus Intelligenz pro Runde hat.

Runenmagier

- Zeichen: Runen werden mit Stecken in die Luft gemalt, das gibt einen Bonus von +1W.
- Ritual: Die Zauberdauer ist jetzt Komplexität Minuten, allerdings sinkt die Schwierigkeit um 2.
- Runenwand: Der Zaubernde bewegt sich 3 Felder weit (das ist seine Bewegungshandlung), dafür fällt die Komplexität des Zaubers um 2.

Schnellmagier

- Positionieren: Der Magier kann bis zu 6 Runen tauschen und trotzdem seine halbe Bewegung nutzen.
- Flexibilität: Der Magier kann Auswahlrunen nutzen und bis zu zwei in einer freien Handlung ändern.
- Nahkämpfer: Schild und Nahkampfkampfzauber können verwendet werden ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren.

Verzauberer

- Routine: Die Komplexität der KONFAR - Rune ist um 1 reduziert.
- Starke Waffen: Schadensverzauberungen von Waffen bekommen die Willenskraft als Bonus, analog zu Schadenszaubern.
- Stärke der Elemente: Attributstverzauberung erhalten eine zusätzlich Effektstärke.

6.2.12 Verzauberung

Wege die genutzt werden können um verzauberte Gegenstände besser zu "designen", "herzustellen" oder zu "nutzen".

Artefaktschmied (Erschaffen)

- langsames Arbeiten: verdoppelt die Zeit beim Erschaffen, senkt die Schwierigkeit beim Erschaffen um 2.
- kostbare Materialien: seltene und teure Materialien können folgende Effekte haben (nur ein Material gilt). Silber erhöht die Willenskraft des Gegenstands ist um 2. Gold vergrößert Energiespeicher um 40%. Platin erhöht die Effektstärke ist um 1.
- Sicheres Arbeiten: Kristalle und zu verzaubernder Gegenstand werden nicht mehr beschädigt beim Fehlschlag (Zeit und Testsplitter sind trotzdem weg).

Elementarverzauberer

- Routine: Die Komplexität der KONFAR - Rune ist um 1 reduziert.
- Starke Waffen: Schadensverzauberungen von Waffen bekommen die Willenskraft als Bonus, analog zu Schadenszaubern.
- Stärke der Elemente: Attributstverzauberung erhalten eine zusätzlich Effektstärke

Energie (Nutzen und Erschaffung)

- Splitternutzer: Es kann pro Runde 3 zusätzliche Splitter in einen magischen Gegenstand geladen werden.
- Speichernutzer: Erstellte Verzauberungen haben 20% größere Speicher
- effiziente Magie: Erstellte Verzauberung haben die Kosten um 1 reduziert

Geschosse (Nutzen)

- Geschossexperte: +1W für magische Geschosse
- Overcharge (einmal pro Kampf oder 1FP): Aktivierungskosten des Artefakts sind verdoppelt allerdings auch die Effektstärke und Willenskraft des Gegenstands.
- Magic is my Weapon: erlernte Fernkampfwege können auch mit Geschossen aus Artefakten verwendet werden

Innere Macht (Selbst)

- gesplittertes Selbst: Statt mit Splittern kann ein Gegenstand mit geistigen Kästchen aufgeladen werden (Limitierung auf 2 pro Runde bleibt).
- Absorption (passiv, reaktiv): Wird der Charakter von einem für ihn sichtbaren magischen Effekt getroffen so kann er ihn für 1 FP neutralisieren im Moment des Eintreffens). Zusätzlich bekommt er eine Menge geistigen Schaden die den Kosten des Effekts entsprechen.
- Down the Drain (einmal pro Kampf oder 1FP): Ein Gegenstand wird nur mit geistigen Kästchen aktiviert (kein Limit). Laden und Aktivieren geht in einer Handlung. Die Willenskraft des Nutzers wird zu der des Gegenstands für den Effekt addiert.

Krämer (Erschaffen)

- Fließbandarbeit: Schwierigkeit ist um 2 bei der Erschaffung erhöht. Dafür wird nur die Hälfte der Zeit gebraucht.
- Verbrauchsgegenstände: Auslöser darf Beschädigung/Zerstören/Aufschlagen des Gegenstands sein. Solche Gegenstände ignorieren den großen Multiplikator wenn die Verzauberung exakt für diesen Gegenstand ist (z.B Explosionspfeil, Heiltrank, Lichtmünze, etc.)
- günstige Verzauberung: Verzauberungen werden geladen erschaffen.

Macht (Erschaffen)

- Wille: Schwierigkeit sinkt um 1.
- Stärke: maximal mögliche Effektstärke um 1 erhöht.
- Erkenntnis: Komplexität der Effekte sinkt beim Erstellen um 1

magischer Schild (Nutzen)

- Schildnutzung: Ein aktiviertes magisches Schild gibt einen Waffenwert von +1 in der Verteidigung.
- schnelle Aktivierung: Aktivieren eines getragenen Schildes kann als freie Handlung durchgeführt werden (kein Gelegenheitsangriff mehr).
- Aufflackern: Der Treffer der ein Schild zerstört verursacht keinen weiteren Schaden am Schildnutzer. Das ist nur einmal pro Runde nutzbar.

gebundene Waffe (Nutzen)

- gebundene Waffe: Die ausgewählte Waffe (Waffenbindung dauert ca 1Tag) kann den sekundären Effekt ihre Verzauberung direkt und verstärkt nutzen (z.B. als helle Fackel). Die Verzauberung kann wenn nötig unterdrückt/inaktiv gemacht werden (und ohne weitere Kosten weiterlaufen).
- Überladen: Die Waffe kann für eine Runde zusätzliche Effektstärke (Bonus W4 Schaden) bekommen (freie Handlung): Für 1 Kästchen geistigen Schaden gibt es einen Bonus von 1 auf die Effektstärke, für 3 Kästchen einen Bonus von 2 und für 6 Kästchen einen Bonus von 3.
- Rufen: Für 10 Kästchen geistigen Schaden (aktive Handlung) erscheint die Waffe in der Hand des Nutzers.

Mechanik (Erschaffen)

- mechanischer Auslöser: Magische Effekte können durch einfache mechanische Auslöser getriggert werden (z.B. Schalter oder Trittplatten).
- Sensor: Wahrnehmende Effekte können Lichteffekte oder Nadeln beeinflussen. Das kann als mechanischer Auslöser verwendet werden (z.B. Thaumameter SCIEN CONDUCTUM). Nur Komplexität für die Wahrnehmung.
- Wahlschalter: Durch mechanisches Auswählen kann das Farbwort verändert werden. Folgende Regeln gelten: 1.) Nur ähnliche Farben (Bogen der Feuerpfeile oder Eispeile verschießt) 2.) Komplexität muss nur für die größte Farbe bezahlt werden. Zusätzlich steigt die Komplexität aber um 1. 3.) Schwierigkeit steigt um die Anzahl der Auswahlmöglichkeiten (Im Beispiel sind das Feuer und Eis, d.h. +2 Schwierigkeit)

Multiverzauberung

- zusätzliche Verzauberung: Ein Gegenstand kann mit weiteren Verzauberungen versehen werden. Die Schwierigkeit beim Erschaffen steigt um 1 Punkte pro vorhandener Verzauberung.
- geteilter Speicher: Die Verzauberung nutzt den Energiespeicher einer vorhanden Verzauberung. Die Schwierigkeit beim Erschaffen steigt um 1 (Ja man kann einfach nur einen Energiespeicher der Größe 50 als erste Verzauberung erstellen...). Ein zusätzlicher eigener Speicher ist ebenfalls möglich.
- geteilter Kristall: Die Verzauberung kann den Kristall einer anderen Verzauberung nutzen (oder falls diese mehrere hat dann alle). Ein Kristall liefert aber nur Energie in Höhe seiner Stufe pro Runde, falls mehrere Verzauberungen aktiv sind kann die Energie aller anderen Verzauberungen angezapft werden. Die neue Verzauberung kann keinen Kristall enthalten! Schwierigkeit beim Erschaffen steigt um 1.

Schildverzauberer (Erschaffung)

- starke Schilde: Schildverzauberungen haben 20% mehr Schildpunkte
- selbst heilende Schilde: Schild heilt Effektstärke Punkte pro Runde (AUM UR)
- gepanzerte Schilde: Schaden der in das Schild geht wird um die Willenskraft reduziert (+3Komplexität, UR KONFAR)

Seelenschmied (Erschaffen, verborgener Weg)

- dunkle Ahnung: Für eine um +2 erhöhte Schwierigkeit, kann der Gegenstand sehr einfache eigene Entscheidungen treffen (Aktivieren durch magische Wort, Aktivieren wenn Kreaturentyp in der Nähe ist).
- dunkler Traum: Wahrnehmungszauber die am Gegenstand sind können von der dunkeln Ahnung interpretiert werden. Einfache Bedingungen können beschrieben werden. (Löse aus wenn du Menschen mit aktiver Magie wahrnimmst, etc.)
- dunkler Geist: Der Gegenstand hat ein sehr einfaches Bewusstsein (Wa3, Int2) und kann alle am Gegenstand angeschlossenen Kontroll und Wahrnehmungseffekte nutzen (so kann z.B. ein rudimentärer Golem erschaffen werden). Die Komplexität steigt um 5.

Signatur (Design)

- eigener Stil: Für 1 Pkt erhöhte Schwierigkeit kann der Verzauberer seinen persönlichen Stil einfließen lassen (Flammen oder Licht einfärben, zusätzliche Geräusche). Die Signatur wird damit festgelegt (also einmal „Wush“ beim grünen Feuerball dann ist der Stil damit festgelegt)
- starker Stil: Das Nutzen eigener Verzauberungen mit eigenem Stil erhöht die Willenskraft des magischen Effekts um 1.
- gemeisterter Stil: Die Energiekosten einer Verzauberung mit eigenem Stil ist um 1 Punkt günstiger. Zusätzliche Beschreibungseffekte sind möglich. (Der Feuerball hinterlässt schwarzen Rauch der z.B. Sichtbehinderung bietet)

Tätowierung (Selbst)

- erste Tätowierungen: Der Körper des Charkter kann Verzauberung für 10 Punkte Komplexität aufnehmen. (können gut versteckt werden). Verzauberungen die tätowiert werden sind um 2Pkte schwieriger. Verzauberungen können vom Charakter aktiviert werden indem geistiger Kreuzschaden zur Bezahlung verwendet wird.
- komplexe Tätowierung: 10 weitere Punkte Komplexität möglich (bedecken fast den gesamten Körper). Der Charakter kann Energiespeicher der Verzauberung mit geistigen Kreuzschaden bezahlen.
- Meister der Tätowierung: Die Tätowierungen können entweder 10 zusätzliche Punkte aufnehmen und bedecken dann nahezu jede Hautstelle oder sie können für den ersten Blick in kunstvollen Motiven verborgen werden. Der Charakter bekommt jede Runde Energie in Höhe seiner Willenskraft für die Nutzung seiner Tätowierungen zur Verfügung. Er kann damit aber keine Speicher auffüllen.

7 Wege der Meister

Die hier vorgestellten Wege erhöhen die Stärke der Charaktere massiv. Sie sollten nur mit Zustimmung des Spielleiters erlernt werden und passend zum Charakter.

7.1 Erlernen eines Meisterweges

- Das Erlernen der Meisterwege hat einen eigenen Pool von gezählten Wegen. Das heisst die initialen Kosten sind unabhängig von der Zahl der normalen Wege
- Es gelten die selben Regeln für das Lernen und Steigern der Meisterwege wie für die normalen Wege. Allerdings sind die Kosten 5 mal so hoch

Spielleiterhinweis Anstatt die Meisterwege über Erfahrungspunkte zugänglich zu machen empfiehlt sich diese als Belohnung für bestandene Abenteuer zu geben. so hat der Spielleiter mehr Einfluss darauf wie mächtig die Charaktere werden.

7.2 Meisterwege nach Kategorie

7.2.1 Alchemie

Formmeister

- Kampfform: Die Willenskraft eines MUTAR Tranks erhöht den Schaden mit natürlichen Waffen. Sie wird auf das Schadensergebniss addiert.
- Größe: Die Tiergröße kann beim Verwandeln um eine Kategorie verändert werden.
- Tierbeherrschung: Der Charakter kann mit Artgenossen seiner Tierform kommunizieren. Sie akzeptieren ihn als besonders mächtig und fügen sich meist seinem Befehl. Hier hat der Spielleiter das letzte Wort.

Meister der Alchemie

- Schlüssel der Welt: Kenntnis der Attribute aller Zutaten mit Ausnahme der Seltensten
- Distille: Die Effektstärke hergestellter Substanzen kann um 1 erhöht werden, die Kritikalität steigt um 4
- Stein der Weisen: Eine Zutat kann in ein Andere der gleichen Gruppe verwandelt werden (z.B. Eisen in Gold). Das dauert pro Zutat eine Stunde und erfordert einen Alchemietisch.

Meister der Trankbeherrschung

- Effektmanipulation: Alchemistische Tränke die der Charakter zu sich nimmt können ihre Effektstärken um einen Punkt erhöhen oder senken. Der Charakter kann pro Effekt frei entscheiden. Für 1 FP ist die Anpassung um einen weiteren Punkt möglich.
- Echo (1 FP, freie Handlung): Der Effekt des letzten getrunkenen Tranks wird mit Effektstärke 1 dupliziert. Die Effenkmanipulation kann angewendet werden. Echo gilt für andere Regeln als wenn der CHarakter den Trank getrunken hätte.
- Trankmeister: Die Willenskraft der Tränke steigt um 3 oder die des Charakters, je nachdem was höher ist. Die Wirkungsdauer aller eingenommen Tränke ist verdoppelt.

7.2.2 Allgemein und Handwerk

Meister der Konzentration

- Fokus: Der Fokus des Charakters steigt um 2
- Multifokus: Der Charakter kann einen weiteren Punkt Fokus pro Runde einsetzen. Der Fokus des Charakters ist um 1 erhöht.
- Meditation: Der Charakter kann einen Punkt Fokus pro Stunde Ruhe regenerieren. Das Fokuslimit steigt ein weiteres Mal um 1.

Meister des Handwerks Wird für jedes Handwerk einzeln gelernt. Muss für das Handwerk festgelegt werden

- Routine: 2W Bonus für alle Proben
- Übung macht den Meister: Schwierigkeit aller Proben um 2 reduziert
- Aussergewöhnlich: Bei der Herstellung kann der Meister ein aussergewöhnliches Werk erschaffen. Dieses zeichnet sich durch Einzigartigkeit aus. In Absprache mit dem Spielleiter können besondere Effekte oder andere Regeln gebrochen werden (Z.B.: Ein Schwert aus Gold das hart und scharf wie aus Stahl ist. Ein Garten in dem zu jeden wichtigen Feiertag, und auch nur dann, Blumen blühen.)

Meister des Überlebens

- Durchhalten: Der Charakter benötigt in Extremsituation nur die Hälfte an Schlaf, Wasser und Nahrung. (Er holt das später nach). Erschöpfungsproben sind nur halb so oft fällig (und Schwierigkeiten steigen entsprechend nur halb so schnell)
- Totgesagte leben länger: Die Wunden des Charakters zählen immer als behandelt. Er bekommt 3W für Widerstand gegen Krankheit und Gift. Statuseffekte wie Gift und Benommenheit zählen so als wären sie 3 Stufen weniger, wenn es um die Bestimmung der Auswirkung geht
- Unsterblich: Der Charakter bekommt eine zusätzlich Schadenswiderstandsreihe vor der ersten. Das bedeutet es müssen erst 2 Reihen voll sein bevor es Mali gibt und er kann 6 Reihen Schaden aushalten. (Nur körperlicher Monitor)

7.2.3 Chi

Wege der östlichen Reiche. Sie fokussieren die innere Lebensenergie und erzeugen so quasi übernatürliche Effekte.

Meisterweg des Chi

- Atemtechniken: Zum Meditieren wird nur noch eine Zeitspanne von 10min pro Fokuspunkt gebraucht. Das gilt auch für den Meisterweg des Fokus. Der Charakter hat einen zusätzlichen Fokuspunkt.
- Meister der Heilung. Die Menge der Punkte der Chi-Heilung ist verdoppelt. Ausserdem kann körperlicher Schaden eines berührten Ziels auf den eigenen körperlichen Monitor transferiert werden. Das funktioniert wie die Chi-Heilung, es wird also ein 1FP ausgegeben und ist auf Willenskraft plus Konstitution limitiert (Den Multiplikator von 2 aus dieser Technik nicht vergessen). Der Charakter hat einen zusätzlichen Fokuspunkt.
- Das siebte Chakra: Der Charakter kann Lebensenergie um sich herum spüren. Er kann ebenfalls Emotionen erfassen. Für passive soziale Proben oder Wahrnehmungsproben erhält er 3W. Einige dieser Proben scheitern automatisch wenn sie gegen den Charakter gerichtet sind (z.B. Anschleichen wenn die Lebenskraft nicht irgendwie verborgen ist). Der Charakter hat einen zusätzlichen Fokuspunkt.

Erde

- Golem (1FP): Der Charakter verwendet das Manöver Statue, allerdings entfallen die ersten 5 Punkte Bonusschaden und die Bonusrüstung beträgt 3. Die Beeinschränkung Manöver entfällt.
- Marmorseele (1FP): Der Bonus des Einstiegs beträgt jetzt 3 Punkte für den restlichen Kampf.
- Stampftritt (1FP, Bewegungshandlung): Feindliche Charaktere in bis zu 3 Feldern Entfernung müssen eine Stolpernprobe gegen die Konstitution plus Stärke des Stampfenden machen. Misslingt diese so fallen sie zu Boden.

Feuer

- Inneres Feuer: Der Charakter ist in der Lage im Dunkelen zu sehen. Selbst mit verbundenen Augen zählt er nicht als blind, sein maximaler Malus durch Blendung und ähnliche Effekte ist 2W.
- Chi-Feuer (1FP, Manöver): Trifft der Angriff so richtet er 6 Punkte Gift an. Kann mit Manövern die Statuseffekte oder Attributmali verursachen kombiniert werden.
- Drache (1FP, Manöver): Verursacht einen Flächenangriff Feuer in einem Kegel mit 60 Grad Öffnungswinkel und 5 Feldern Reichweite. Die Effektstärke ist 3 (3W4 Schaden), zusätzlich wird der Schaden um die Willenskraft oder Konstitution erhöht. Für je 1 FP kann der Öffnungswinkel oder die Reichweite verdoppelt werden.

Holz

- Wolf: Der Charakter bekommt einen Bonus in Höhe seines körperlichen Malus auf seine Stärke.
- Tiger: Der Charakter bekommt einen Bonus in Höhe seines halben abgerundeten Malus auf seine Geschicklichkeit.
- Körperkontrolle: Der Charakter regeneriert 1 Punkt Kreuzschaden und 5 Strichschaden pro Runde. Der Charakter kann zu jeder Zeit beliebig viele Schadenskästchen auf seinen körperlichen Monitor hinzufügen. Der Charakter bekommt für seinen körperlichen Monitor eine zusätzliche Reihe mit dem Malus -5. Der Meister kann zusätzlich und gleichzeitig in den Kampfstil des Feuers wechseln.

Metall (Fliegende Schwerter)

- Tanzende Schwerter: Für Angriffshandlung kann der Charakter eine auf den Boden liegende Klinge in Sichtweite verwenden. Diese Klinge blockiert das Feld bis zur nächsten Runde des Charakters und hat eine Kontrollzone.
- Metallsturm (1 FP): Der Charakter macht Flächenschaden in einem Kegel mit 60 Grad Öffnungswinkel und 7 Feldern Reichweite. Der Charakter benötigt sieben Klingen für diese Technik die am Ende der Technik zurückkehren. Jedes Ziel wird möglicherweise zweimal ohne Erfolgsgrade getroffen (2 Würfe auf W8, 1-7 für jede verwendete Klinge, bei einer 8 entgeht das Ziel dem Angriff)
- Klingenvorhang: Der Charakter hat zwei zusätzliche Angriffshandlung für die Verwendung der tanzenden Schwerter. Unter Einsatz eines Fokuspunktes können diese Runde zwei weitere Schwerter bewegt werden oder alle bewegten Schwerter können eine Bewegungshandlung durchführen. Der Meister kann zusätzlich und gleichzeitig in den Kampfstil des Wassers wechseln.

Schatten

- Schattensinn: Der Charakter kann im Dunkeln sehen. Allerdings sieht er eher Umrisse und keine Farben. Lesen ist so auch nicht möglich. Allerdings entfallen für Angriffe sämtliche Einschränkungen durch Sicht. Ist der Charakter blind so kann er sich wie ein Sehender orientieren, sein Wahrnehmungsattribut bleibt für sichbasierte Proben (z.B. Fernkampf) trotzdem reduziert.
- Doppelgänger: Die Mimikry Technik beinhaltet nun auch das Nachahmen von Sprache und Mimik. Die Gesichtszüge passen sich denen des Ziels an. Mit der richtigen Kleidung ist er vom Ziel nicht unterscheidbar. Für 1 FP kann auch eine Fertigkeit oder Handlung imitiert werden, hier kommt aber ein Malus von 3W zum tragen.
- Ninjutsu: Die Reichweite des Schattenschritts ist verdoppelt. Der Charakter kann auch ausserhalb eines Schattens einen Schattenschritt durchführen (ein Schatten der groß genug und in Reichweite ist vorausgesetzt). Bei einem Schattenschritt kann der Charakter sofort eine Heimlichkeitsprobe ablegen um sich zu verbergen, das geht auch im Kampf.

Wasser

- leere Hand: Der Charakter verliert nie Verteidigung durch Waffenvorteil. Der Charakter kann sofern er unbewaffnet ist den Waffenschaden des getroffenen Ziels verwenden. Seine Verteidigung ist um 1 erhöht.
- Weg der Faust und Tritt: Kämpft der Charakter mit maximal leichtem Schuhwerk so kann er zu jeder Angriffshandlung einen zusätzlichen Tritt durchführen. Tritte des Charakters machen Schaden wie Keulen und können mit Manövern des Wegs der Stärke kombiniert werden.
- Jeet Kune Do: Der Charakter bekommt eine weitere reaktive Handlung. Gegner die den Charakter verfehlen provozieren einen Gelegenheitsangriff. Der Meister kann zusätzlich und gleichzeitig in den Kampfstil des Holz wechseln.

Wolken

- In Bewegung: Der Charakter kann mit einer freien Handlung aufstehen. Alle Probe für das Bewegen (Sportlichkeit, etc.) zählen nicht für die Bestimmung eines etwaigen Malus für Multitasking (mehrere Proben gleichzeitig würfeln) und sind auch von solchen Mali nicht betroffen.
- Windläufer: Handlungen die fürs Bewegen genutzt werden sind nicht verbraucht und stehen für andere Handlungen zur Verfügung.
- Wolkenläufer: Sprünge nutzen die volle Bewegungsreichweite. Für 1FP ist der Doppelsprung ist auch ohne Untergrund möglich (gilt für den Rest der Szene).

7.2.4 Fernkampf

Artillerist

- Indirektes Feuer: Der Charakter kann indirekt auf bekannte Ziele ausserhalb seiner Sicht feuern. Das Geschoss muss den Weg aber auch zurücklegen können. Je nach dem wie die Flugbahn ist gibt es einen Malus von 1 bis 4W. Ausserdem gibt es kein Bonusschaden durch Erfolgsgrade oder hinterhältigen Angriff
- Waffenkombination: Alchemistische Substanzen / Zaubersprüche / etc. werden an das Geschoss gebunden. Solche ausserhalb des Kampfes vorbereitete Geschosse transportieren ihre Ladung ins Ziel und lösen sie dort aus.
- Durchschuss (1FP): Der Schaden wird um 5 erhöht. Ausserdem können bis zu 3 Ziele in gerader Linie mit dem Schützen getroffen werden. Ob und wie gut getroffen wird, wird mit normal mit der Verteidigung und dem Angriffswurf berechnet. Das zweite Ziel bekommt die Rüstung des Ersten als Bonus, das dritte Ziel die Rüstung des Ersten und Zweiten.

Meisterschütze

- kritische Treffer: Erfolgsgrade werden pro Punkt über dem Mindestwurf berechnet (statt 2)
- Zielanalyse: Ergebnis des Angriffswurfs ist um 1 erhöht. Für 1FP kann das Ergebnis um weitere 2 Punkte erhöht werden. Fokuspunkt müssen vor dem Wurf ausgegeben werden.
- Lähmender Schuss: Das Ziel bekommt den Statuseffekt "gelähmt" in Höhe des halben abgerundeten Schaden. Der Spielleiter kann bei großen und sehr großen Kreaturen die Effektstärke weiter reduzieren. Diese Fähigkeit macht mit einer stumpfen Waffe stattdessen den Effekt "Benommen".

Meister des Schnellfeuers

- fließende Bewegung: Eine Bewegungshandlung zum Nachladen entfällt.
- Pfeilhagel (Manöver): Ein Gebiet mit dem Radius von 2 wird angegriffen. Pro Feld mit Ziel wird eine Angriffsprobe mit -3W durchgeführt.
- Sperrfeuer (Manöver): Zwei Angriffe sind möglich wenn das Nachladen klappt. Für 1 FP ist ein weiterer Angriff möglich.

7.2.5 Gleiterflug

Flugmeister

- Beweglichkeit: Manöverklasse ist um 1 besser. Höchstgeschwindigkeit steigt um 1.
- Himmelsstürmer: Kein Höhenverlust ausserhalb von Manövern. Der Charakter kann sich bei sehr ruhiger Fluglage ausruhen. Ausruzeiten sind aber verdoppelt.
- Spezialkonstruktion: Der Charakter hat immer freie Hände im Gleiter, der Gleiter stört am Boden nicht und kann mit einer freien Handlung bereit gemacht werden. Der Charakter benötigt keinen Anlauf um zu starten. Gelegenheitsangriffe für Gleiterbewegung entfallen.

Gleiterkampfmeister

- Durchsacken (reaktive Handlung): Der Charakter kann bis zu 4 Höhenstufen einbüßen. Ein erlittener Nahkampftreffer macht 3 Punkte weniger Schaden pro so verlorener Höhenstufe. Die so verlorenen Höhenstufen geben keine Geschwindigkeit.
- Geschwindigkeitskontrolle: Der Charakter macht 1 Punkt mehr Nahkampfschaden pro Geschwindigkeitsstufe zu seinen Gunsten. Gegner machen 1 Punkt weniger Schaden pro Punkt Geschwindigkeitsvorteil gegen diesen Charakter. Für 1FP kann die Geschwindigkeit angepasst werden (schneller oder langsamer, das ist auch reaktiv möglich und kostet keine Handlung).
- Todesengel: Nahkampf und Fernkampfmanöver sind in Kombination mit Gleitermanöver möglich. Die Verteidigung des Charakter ist am Gleiter um 1 erhöht. Angriffe gegen nicht fliegende Ziele sind um 1 leichter.

7.2.6 Kristallisierer

Kristallmeister

- Kristallschwingung: Verzauberungen die der Kristallmeister erstellt hat oder von ihm verwendet werden haben +1 Willenskraft. (Nicht kumulativ)
- Kristallnutzung: Alle Kristalle die der Kristallmeister erstellt oder verwendet haben +1 Stufe. (Nicht kumulativ)
- Kristallenergie: Erstellte Verzauberungen mit Speicher und Kristall können ihren Speicher jede Runde in Höhe der Kristallstufe aufladen. Ein Kristall der den Speicher laden soll kann nicht für die Kosten der Verzauberung verwendet werden.

Nebelmeister

- Nebelabsorption, Der Nebelmeister hat 10 zusätzliche Punkte Energiespeicher (siehe Nebeladept). Sein Energiespeicher lädt sich automatisch nach einer Stunde im Nebel auf.
- Nebelkontrolle, Der Adept kann um sich herum die Stärke des Nebels um bis zu drei Punkte anpassen (verstärken oder schwächen). Das reicht meist aus um kleine Zonen ohne Nebel zu erschaffen.
- Nebelverschmelzung. Für alle Auseinandersetzung mit dem Nebel oder seinen Kreaturen und Effekten bekommt der Charakter zwei Extrapunkte Willenskraft. Das hilft bei allen Widerstandsproben, der Bonus gilt aber auch falls z.B. eine Nebelkreatur kontrolliert werden soll oder als Bonus für magischen Schaden.

7.2.7 Magie

Erzmagier

- Meister der Namen: Der Erzmagier kann Farbworte mit Zustimmung des Spielleiters erschaffen. Als Richtlinie sollte hier Formworte mit CONDOC oder absteigender Beschreibung genutzt werden. Solche selbst erschaffende Runenworte sind in ihrer Komplexität um 1 niedriger als die entsprechende ursprüngliche Kombination.
- Runenmeister: Komplexität aller Zauber um 2 reduziert
- altes Wissen: Die Komplexität von Verstärkungsrunen wird halbiert (aufgerundet).

Festungsmagier

- Schildecho: Schildzauber sind nicht beendet wenn ihre Schildpunkte auf 0 gefallen sind. Für 1 FP regeneriert ein Schild des Charakters 15 Schildpunkte (freie Handlung).
- Farbe Schild: Schilde erleiden nur halben Schaden (abgerundet). Komplexität der UR Rune ist 0
- Festung: Es können Effektstärke Personen von einem Schild geschützt werden (Dieses hat enur einen Pool voni Schildpunkten egal wer von den so Geschützten Schaden erleidet es wird von diesem einen abgezogen). Die Effektstärke von Schildzaubern ist um 1 erhöht.

Fokimagier

- Quelle der Macht: Der Magier kann aus arkanen Machtquellen Verbrauchsfoki herstellen. Verbrauchsfoki können von jederman verwendet werden um magische Effekte zu bezahlen. Etwaige andere Limitierungen (z.B Aufladungsrate von verzauberten Gegenständen entfallen bei der Nutzung). Die Nutzung ist auf halbe Intelligenz plus halbe Willenskraft Punkte pro Runde beschränkt. Welche Machtquelle verwendet werden kann regelt das Setting (ebenso Gefahr und etwaige Kosten). Als arkane Machtquelle kann auch sein geistiger Monitor dienen (10 Kästchen "+" entsprechen 1 Verbrauchsfokus).
- gebundene Macht: Der Magier kann spezielle Foki herstellen die jede Runde Energiekosten bereitstellen. Die obige Limitierung bezieht sich auf jede Kombination von permanenten und verbrauchbaren Foki. Aus 1000 Verbrauchsfoki kann der Fokimagier innerhalb eines Tages 1 permanenten Fokus herstellen. Höherstufige Foki für Verzauberungen kosten etwas mehr (10% mehr pro zusätzlicher Stufe). Astrologische Konstellation, besondere Orte, besondere Vorbereitung, etc reduzieren die Kosten. Hier ist Absprache mit der Spielleitung zu halten. Ein Reduktion um bis zu 20% pro besonderer Voraussetzung wäre möglich.
- gebundene Seele: Der Magier kann einen Gegenstand herstellen der einen Teil seines Schadens aufnimmt. Der Gegenstand hat zwei Monitore deren größe von der Größe und Materialbeschaffenheit des Gegenstands abhängt. Beide Monitore sind gleich groß und können mindestens 10 (Amulett) und höchstens 50 Kästchen (Edelmetallstatue) aufnehmen. Genaueres bestimmt der Spielleiter nach Vorschlag des Spielers. Der Schaden wird 1:1 zwischen Charakter und Gegenstand aufgeteilt (Wahl des Spielers wo der 1 mögliche übrige Punkt hingeht). Die Gegenstände heilen in der selben Geschwindigkeit wie der Fokimagier.

Meister der Zauberspezialisierung Benötigt den normalen Weg der Zauberspezialisierung und führt diesen für den dort festgelegten Zauber fort. Dieser Weg ist auch mehrmals lernbar (aber immer nur für einen bereits spezialisierten Zauber).

- Die 7 Winde: Die primären Farbwort in dem Zauber können gegen andere primäre Farbworte getauscht werden. Mit Zustimmung der Spielleitung können auch primäre Mischrunen wie POR getauscht oder eingesetzt werden.
- Seelenecho: Die Komplexität des Zaubers wird um 2 gesenkt. Sie kann so auf Null fallen.
- Geheimnis der Wiederholung: Effektstärke des Zaubers ist um 1 erhöht.

Meister der 7 Winde

- Windwechsel: MAGI Zauber können einmal pro Runde als freie Handlung in eine Basisfarbe verwandelt werden. Ebenso können Zauber die nur eine Basisfarbe haben zurückverwandelt werden.
- arkaner Wind: Die ersten 3 Punkte Zauberkosten die Runde entfallen (Z.B Aufrechterhaltungskosten).
- arkaner Sturm: Zauber mit nur Basiselementen haben ihre Effektstärke um 1 erhöht. Für 1 FP kann zusätzlich ihre Effektstärke um 1 erhöht werden. (Das geht auch nachträglich bei aufrechterhaltenen Zauber)

Meister der Veränderung

- Geheimnis des Lebens: (1FP) Der Heilungseffekt wird um 3 Effektstufen gesteigert.
- Geheimnis der Elemente: Stärkungseffekte sind um 1 Effektstufe gesteigert
- Geheimnis der Materie: Der Charakter kann ausserhalb von Kämpfen Material (auch arkane/alchemistisches) permanent verwandeln. Das Material muss innerhalb seiner übergeordneten Gruppe bleiben (Blei in Gold verwandeln). Das geht mit der Rate von einer Zutat pro Stunde. Die Form bleibt dabei nicht erhalten. Um ein Stahlschwert in Silber zu verwandeln sind ein paar Tage nötig, das Schwert müsste danach neu geschmiedet werden).

Schicksalsschmied

- der Erste der Götter: Göttliche Magie hat ihre Komplexität um 2 reduziert.
- Geheimnis der Gedanken: Widerstandsproben mit Willenskraft gegen Zauber des Charakters bekommen einen Malus von 2W.
- Schicksal: Wenn der Zauberer eine Person an ein Verhalten/Aufgabe bindet (CENSA AUM HUMI Effekte) dann ist die Komplexität um 2 reduziert und der Zeitraum der Wirkung verdreifacht

Schlachtmagier

- Geheimniss der Entfesselung: LEKO Effekte sind doppelt so groß.
- Geheimniss der Zerstörung (1FP): Magische Schilde schützen nur mit halben Stärke gegen Zaubers des Charakters. Wenn passend werden Rüstungen u.ä. nach dem erleiden von Zauber des Charakters um die Effektstärke reduziert (geschmolzen, zerttrümmert, etc)
- Runenecho: Einfache Zauber können aber immer wieder gesprochen werden und dann zusammen ausgelöst werden. Solche Zauber kumulieren ihre Freisetzungseffekte oder(!) Schadenseffekte. Schildeffekt schützen ausserdem einen proportional größeren Bereich. (Hier hat der Spielleiter das letzte Wort, eine gute Faustregel ist die Quadratwurzel aus der Anzahl der Zauber zu ziehen und als Faktor zu verwenden. Beispiel nach 100 mal ORT TEL FLAM LEKO macht der Zauber 10 mal mehr Schaden oder der LEKO Effekt ist verzehnfacht. Die Wiederholungen können auch auf die unterschiedlichen Effekte akkumuliert werden (In dem Beispiel könnte 100 mal Sprechen einen Faktor von 10 ergeben der den Radius um den Faktor 5 und den Schaden um den Faktor 5 erhöht). Der Spielleiter sollte hier kommunizieren ob er solche Landschaftsvernichter möchte und wie er sie handhabt).

7.2.8 Nahkampf

Axtmeister

- Hacken: Waffenwert und Schaden sind um 1 erhöht
- Rüstung zerschlagen (Manöver): Bei einem erfolgreichen Treffer wird der Rüstungsschutz (bis zur Reperatur/Heilung) um 1 reduziert. (Bevor der Schaden berechnet wird).
- Klaffende Wunden (Manöver): Der Charakter kann eine beliebige Zahl Würfel aus seinem Würfelpool der Angriffsprobe nehmen. Jeder so reduzierte Würfel erhöht den Schaden um 2.

Dolchmeister

- schnelle Klinge: Das Bereitmachen eines Dolches kostet keine Handlung. Das gilt auch für geworfene Messer. Waffenwert ist um 1 im Angriff erhöht.
- Schwachstellen finden (Manöver): Es wird ein normaler Angriff durchgeführt mit -2W. Es wird ein Punkt Rüstung des Ziels für den Rest des Kampfes ignoriert falls der Angriff gelingt. Das kann wiederholt werden und ist kumulativ.
- Meister des Dolches: Behinderung von Rüstungen ist gleich ihrem Schutzwert. Verteidigung und Bewegung sind um 2 erhöht. Dolche verursachen 3 Punkte mehr Schaden.

Meister der Beinarbeit

- Beweglichkeit: Der Charakter kann zwei Felder als freie Handlung bewegt werden ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Dieser Schritt kann auch Teil einer rausgezögerten Handlung sein.
- Durchschlängeln: Der Charakter kann durch feindliche Felder durchziehen (sofern sinnvoll). Jedes so durchquerte Feld kostet aber einen zusätzlichen Bewegungspunkt.
- Manöver stören (Manöver): Der Charakter kann diese Runde nicht von Effekten anderer Manöver betroffen sein die sich gegen seine Verteidigung, Bewegung oder Würfelpool richten. Für Manöver die ihn zu Fall bringen oder seine Position ändern sollen bekommt er 4 Bonuswürfel. Dieses Manöver ist mit defensiven Manövern wie volle Verteidigung kombinierbar.

Meister der Rüstungen

- Tragegewohnheit: Der Behinderungsmalus von Rüstungen ist um 1 reduziert.
- Rüstungsveteran: Die Rüstung schützt auch gegen elementaren Schaden wie Feuer oder Blitz. Schaden der direkt die Lebenskraft angreift wie MORT Zauber sind davon aber nicht betroffen.
- angepasste Rüstung: Sofern der Charakter mindestens 3 Punkte Rüstungsschutz hat steigt dieser um 1. Der Rüstungsschutz kann so den Wert 7 erreichen.

Schildmeister

- Schildhand: Waffenwert mit Schild ist um 1 erhöht. Die Verteidigung gegen Geschosse ist um 1 erhöht.
- Schildschlag (Manöver freie Handlung): Das Ziel des Manövers verliert 1 Punkt Verteidigung oder weicht einen Schritt mittels seiner reaktiven Handlung zurück.
- Parade: Ein erfolgreicher Angriff kann als reaktive Handlung oder für 1FP stattdessen Schaden gegen das Schild machen. Schilde haben je nach Material und Größe unterschiedliche Lebenspunkte (zwischen 5 schlechtes Holzschild und 20 für ein gutes Metalschild). Wird ein Schild zerstört so verfällt der übrige Schaden.

Schwertmeister (einhändig)

- Fechter: Waffenwert ist um 1 erhöht. Wird nur mit einem einhändigen Schwert (kann zweihändig geführt sein) steigt der Schaden um 2
- halbe Verteidigung (Manöver): -3W die Verteidigung des Charakters ist um 2 erhöht. Kombinierbar mit voller Verteidigung.
- Niederstrecken (Manöver): Das Angriffsergebnis ist um 2 erhöht. Es werden ausserdem 2 Punkte Extraschaden gemacht. Diese Boni können für 1 FP verdoppelt werden.

Speermeister

- Aufhalten: Waffenwert ist um 1 erhöht. Gelegenheitsangriffe machen 3 Punkte mehr Schaden
- Reichweite: Die Kontrollzone ist um 1 Feld erhöht. Angriffe können ebenfalls über zwei Felder Reichweite gemacht werden.
- Aufspießen(Manöver): Der Angriff ignoriert bis zu 5 Punkte Rüstung. Falls der Angriff trifft halbiert sich die Bewegung des Ziels für eine Runde. Die Verteidigung des Ziels sinkt ebenfalls für eine Runde gegen alle weiteren Angriffe um 1.

Stabmeister

- Wanderer: Verteidigung ist wie der Waffenwert um 1 erhöht
- zwei Enden (Manöver): Der Angriff verursacht zusätzlich 2 Punkte Benommenheit falls er trifft. Erfolgsgrade erhöhen die Benommenheit anstatt des Schadens.
- peitschende Hiebe (Manöver): Trifft der Angriff so steigt die Belastung des Getroffenen für diese Runde um 1. Kann mit zwei Enden kombiniert werden.

Waffenmeister

- kritische Treffer: Erfolgsgrade werden pro Punkt über dem Mindestwurf berechnet (statt 2)
- Bedrängen (Manöver): Verteidigung des Ziels sinkt um 1. Diese Verteidigungssenkung gilt auch für alle anderen Angriffe!
- Überlegenheit: Statt einer Bewegungshandlung kann ein zweiter Angriff durchgeführt werden. (Die Aktionshandlung muss hierfür aber ebenfalls Angriff sein!)

Zweihandmeister (Schwert oder Axt)

- Ansturm: Waffenwert ist um 1 erhöht. Schaden ist um 2 erhöht
- Spalten: Schaden ist um 3 erhöht.
- Durchschwingen: Falls der erste(!) Angriff gegen das Ziel fehlschlägt kann mit der reaktiven Handlung oder für 1FP sofort ein weiterer Angriff gemacht werden.

Meister mit zwei Waffen

- Klingenwirbel: Waffenwert ist um 1 erhöht. Verteidigung ist um 1 erhöht.
- zweiter Hieb: Mit der Zweithandwaffe kann ebenfalls ein Angriff gewürfelt werden. Sollte der Waffenmeister gelernt sein, so kann mit der Bewegungshandlung ein dritter Angriff durchgeführt werden
- 3er Kontakt: Trifft der erste Angriff und der zweite aus "zweiter Hieb" so kann einer der folgenden Effekte gewählt werden: 1.) Niederwerfen vergleichende Stärke/Geschickproben (jeweils Wahl durch Kontroheten). Misslingt die Probe des Verteidigers so fällt er zu Boden. 2.) Die Verteidigung des Getroffenen ist für den Rest der Runde gegen alle weiteren Angriffe um 2 reduziert. 3.) Es werden für den Schaden des zweiten Angriffs 4 Punkte addiert.

7.2.9 Reiterei

Dressurmeister

- es versteht jedes Wort: Für einen Glückspunkt oder einen Fokuspunkt des Tiers wird auch ein komplexer Befehl verstanden. Aber es ist immer noch ein Tier (z.B. bringe den Verwundeten zu einem Heiler -> Tier kehrt erst zurück wenn sich jemand um den Verwundeten kümmert, wird aber etwaige Approbationsurkunden nicht genauer in Augenschein nehmen).
- Lernfähig: Der Charakter kann für seine Erfahrungspunkte Attribute, Fertigkeiten und Wege des Tiers verbessern. Hier hat wie immer wenn es ums Verbessern geht der Spielleiter das letzte Wort. Selbiger ist aber auch angehalten dem Tier für herausragende Leistung eigene Erfahrungspunkte zu geben.
- Legendär: Alle körperlichen Attribute des Tieres verbessern sich um 1. Ausserdem wird ein herausragendes Talent des Tier wird verbessert. Passende Beispiele wären: Zweiter Angriff für einen Kampfgefährten. 50% mehr Geschwindigkeit für ein Reittier. Besondere Sinne für ein Wachtier oder Jagdtier.

7.2.10 Steckenmagier

Energiemeister

- Umgebungsmagie: Die Energiekosten für Zauber sind um 1 reduziert. Solche reduzierten Zauber können auch ohne Kosten gesprochen werden.
- Steckenbindung: Solange der Stecken nicht genutzt wird kann er einen mit ihm gesprochenen Zauber aufrecht erhalten. Für den Energiemeister fallen keine Kosten an.
- Nachglühen: Wenn der Energiemeister exakt den gleichen Zauber spricht den er in der Runde zuvor gesprochen hat so halbieren sich die Kosten (aufrunden!).

Steckenmeister

- Speicher: Die Kapazität des Stecken ist verdoppelt sofern vorhanden.
- Effektstärke: Die Effektstärke des Steckens kann um 1 Punkt erhöht oder gesenkt werden.
- Kristall: Falls der Stecken die Komplexität reduziert so reduziert er sie um 2 weitere Punkte.

7.2.11 Verzauberung

Artefaktmeister

- Ausbrennen: Der Speicher des Artefakt wird permanent um 10% reduziert und dabei vollständig geladen. Eine Reparatur für 10% der Artefaktkosten ist möglich um den Speicher wieder herzustellen. Mehrmaliges Ausbrennen ist möglich erhöht aber auch entsprechend die Reparaturkosten. Ausbrennen erfordert eine aktive Handlung.
- Überladen: Für doppelte Kosten oder Aufladedauer kann der Speicher eines Artefakts um bis zu 50% zusätzliche Ladungen enthalten.
- Entladen: Sofern das Artefakt es möglich macht kann es bis zu dreimal in einer Runde genutzt werden. Aber hier gilt das Prinzip der Magieabstossung, d.h. es kann ein Ziel immer nur einmal in dieser Runde betroffen sein.

Interdisziplinärer Meister Spielleitung und Spieler sollten hier absprechen was im einzelnen möglich und sinnvoll ist. Sollte dieser Meisterweg bei der Verzauberung eingesetzt werden so kann, falls passend, die Spielleitung auf spezielle Recherche, seltene Materialien, astronomische Konstellation oder Ähnliches bestehen. (Die Anzahl der so erstellten Artefakte sollte limitiert sein)

- **arkane Erkenntnis:** Wege aus anderen arkanen Bereichen können bei der Nutzung eines verzauberten Gegenstands eingesetzt werden (der Verzauberer muss sie natürlich beherrschen).
- **arkanes Wissen:** Wege aus anderen arkanen Bereichen können bei der Verzauberung eingesetzt werden sofern sinnvoll.
- **arkane Erleuchtung:** Meisterwege aus anderen arkanen Wegen können sofern sinnvoll und vom Verzauberer erlernt bei der Artefaktherstellung eingesetzt werden.

Runenschmied (Erschaffung)

- **Gravur:** Schwierigkeit sinkt um 2. Der Zeitraum zur Erschaffung wird verdoppelt (kumulativ mit Artefaktschmied möglich). Der Gegenstand ist äusserst robust und eigentlich nur mit Magie zerstörbar.
- **Runenwort:** Willenskraft des Gegenstands steigt um 2.
- **Runenmacht:** Effektstärke steigt um 1.

8 Magie

8.1 Regeln der Magie

Im folgenden Kapitel geht es um Magie. Magische Effekte die z.B. durch Zauber verursacht werden werden durch die Runenworte beschrieben die ihn formen. Mittels genannter Runenworte wird in einer Art magischen Sprache der Effekt beschrieben. Eine Rune ist dabei ein einzelnes Wort innerhalb der Beschreibung.

Magische Effekte werden durch drei Eigenschaften beschrieben:

- **Form:** Der Komplizierte Teil. Was ein Zauber bewirkt. Hier sind primär die Formworte entscheidend. Allerdings kann die Form um Zauberbeginn und Zauberendworte modifiziert werden.
- **Farbe:** Das Ziel des Zaubers. Es spezifiziert die Formworte um das "Was". Zauberfarben beschreiben den Zauber meist "zu Ende". Ein Kontrollzauber über die Farbe "Gegenstände" wird im Gegensatz zu "Menschen" als Telekinese anstatt Bezauberung verstanden.
- **Effektstärke:** Sie beschreibt um einen die Mächtigkeit als auch die "Tiefgründigkeit" des Zaubers. Angriffszauber leiten aus ihrer Stärke zum Beispiel den Schaden ab.

Im folgenden wird anhand einiger Beispiele von einfachen Zaubern zu komplizierten Zaubern gegangen. Bei den einzelnen Runenwörtern können noch weitere Informationen und Hinweise gefunden werden.

Wenn ein Zauber allgemein beschrieben ist, darf der Zaubernde Kleinigkeiten oder weitergehende Details frei beschreiben. Er darf bei einer Lichtbeschwörung z.B. die Farbe modifizieren (ORT PRIX als rötliches Licht) oder bei einer Illusion (in Grenzen) Farben und Form beschreiben.

Spielleiterhinweis Da es sich hier um ein freies Magiesystem handelt, sollte der Spielleiter Buch über alle getroffenen Entscheidungen zu "komplizierten" Zaubern führen die die Charaktere entwickeln. So hat er Präzedenzfälle parat um zukünftige Zauber bewerten zu können. Am Ende des Kapitels gibt es (nochmals) eine Zusammenfassung aller Regeln (die natürlich durch Hausregeln ergänzt werden können).

Beispiel Beispielhaft für die Verwendug der Magie (Effektgebunde Magie durch Runenworte) sind hier drei Charaktere:

- Frau Wentir, eine allwissende Lehrerin
- Fuliis ein aufmerksamer Schüler
- Lanu eine etwas unbeholfene Schülerin

8.1.1 einfache Zauber

Ein einfacher magischer Effekt setzt sich Zusammen aus Effektform und Farbe.

- Form ist das was der Zauber grundsätzlich macht, Z.B Geschoß oder Kontrolle.
- Farbe beschreibt das Ziel oder die Wirkung genauer (Feuer, Gegenstände).
- Die simplesten Hervorrufung brauchen nur ein Elementar bzw Farbwort.
- Formrune kommt vor der Farbrune.

Beispiel

- Lanu: "Wie kann ich ein Lagerfeuer entzünden?"
- Fuliis: "Mit FLAM rufst du ein kurzfristigen Feuerblitz hervor"
- Lanu: "Aber da ist ja garkeine Form dabei!"
- Fuliis: "Einfache Hervorrufungen benötigen nur die Farbe..."
- Frau Wentir: "Wenn man das Lagerfeuer kontrollieren möchte was wäre der richtige Spruch?"
- Lanu: "Ähmm..."
- Fuliis: "AUM FLAM. Die Zauberform ist "Kontrolle" durch die AUM Rune und da wir Feuer kontrollieren wollen, beschreiben wir den Effekt durch FLAM. Auch wenn es etwas unangenehm ist, da der Zauber auf Berührungsreichweite gesprochen wird."
- Frau Wentir: "Sehr gut, Lanu hast du alles verstanden? Was ist die Basis eines Zaubers?"
- Lanu: "Farbe und Form!"
- Frau Wentir: "Form und Farbe!"
- Lanu: "Sag ich doch."
- Frau Wentir: "Die Reihenfolge ist äusserst wichtig. Erst die Form festlegen und dann mit der Farbe ergänzen."

8.1.2 Zauberbeginnswörter

Einfache Zauber wirken auf Berührungsreichweite. Da das meist nicht praktikabel ist können sie mit Zauberbeginn modifiziert werden.

- Zauberbeginn sind folglich die ersten Runen
- Diese können ohne Verbundrunen kombiniert werden. (Reihenfolge ist Multiplikationswörter, Zielfarbe, sonstige)

Beispiel

- Frau Wentir: "Zeigt mal euer Kampfrepertoire"
- Lanu: "TEL FLAM ORT. Huch warum brennt denn jetzt mein Haustier?"
- Fuliis: "ORT AUM FLAM KONIU. Das sollte zum löschen reichen. So Frau Wentir ..."
- Frau Wentir: "Gleich Fuliis. Was hast du falsch gemacht Lanu?"
- Lanu: "Ich hab wieder keine Aufzeichnung gemacht oder mir die Reihenfolge gemerkt..."
- Frau Wentir: "Genau, wie muss der Spruch lauten?"
- Lanu: "TEL FLAM ist doch richtig, oder? Und ORT ist ein Zauberbeginnswort, wo kam das nochmal hin?"

8.1.3 Zauberendwörter

Zauberformen können am Ende noch kontrolliert werden. Meist ist da ein zusätzlicher Aspekt oder eine zeitliche Kontrolle gemeint.

- Zauberendwörter schliessen den Zauber ab und kommen nach der Farbe
- Sie sind nicht(!) beliebig kombinierbar (KONFAR und KONIU schliessen sich z.B. aus, KONIU und AUM wären möglich)
- Längerfristige und "nachgesteuerte" Zauber sollten AUM KONIU als Schlusswörter haben

Beispiel

- Lanu: "Wenn mir mal ein Licht aufgehen soll sprech ich PRIX KONIU"
- Frau Wentir: "Und wenn jemand anderem eins aufgehen soll"
- Lanu: "Hmm mit ORT TEL PRIX sollte das gehen, aber was passiert eigentlich wenn ich da KONIU ranhänge?"
- Frau Wentir: "Gute Frage Lanu. Leider ist der Effekt ein Geschoss und damit mit Auftreffen beendet. Allerdings kannst du die Effektdauer des Geschoss erhöhen und so, wenn du genug Zeit hast, es viel weiter schmeissen"
- Fuliis: "Wo wir bei Fragen sind warum ist der Stärkungszauber für Intelligenz PRIX KONFAR und nicht etwa KONFAR PRIX?"
- Frau Wentir: "Das hängt damit zusammen das du elementares Licht erschaffst und es mit KONFAR in dein Ziel bannst. Bei Menschen führt das dazu das ihnen im wahrsten Sinne ein Licht aufgeht. Die KONFAR Rune bestimmt hier auch den zeitlichen Aspekt, wie du ja weisst benötigen Stärkungszauber keine KONIU Rune. Auch solltet ihr wissen KONFAR und KONIU beissen sich immer"

8.1.4 komplexere Magie

Einige Formwörter können auch als Farbwörter verwendet werden. Bestes Beispiel ist hier die Rune TEL die auch für das Beschreiben von Geschossen wie z.B. Pfeilen verwendet werden kann.

Magie kann neben der Effektkraft auch "Deutlichkeit" gewinnen indem die einzelnen Runenwörter mit VAS oder INGVA verstärkt werden. So könnte ein ORT AUM EBOR KONIU zwar Erde bewegen (und mit Hilfe der Effektkraft wird bestimmt wieviel Erde bewegt wird), für grazile Kontrolle um z.B. Figuren zu formen sollte dann aber besser ORT VAS AUM EBOR KONIU gesprochen werden.

Sowohl Farb als auch Formwörter können mit CONDOC verbunden werden. Dabei wird ihre Form oder Farbe gemischt. So kann die Rune POR (Blitz) aus den Runen FLAM (Feuer) und LITAX (Luft) gebildet werden. Ein kegelförmigen Angriffszauber kann man mit LEP CONDOC LEKO beschreiben (ein sich freisetzender Strahl)

Viele Zauber leben von ihrer deutlichen Beschreibung in der Farbe. So sollte eine Illusion von einem Tier verbessert werden in dem man nach der Tierrune weiter beschrieben wird. Dabei gilt die Farbwörter werden nicht gemischt sondern jedes weiter ergänzt die vorherigen. So ist ein FERA NOX (Tier Dunkelheit) eine gute Beschreibung für ein Raubtier. Ob eine Beschreibung passt sollte mit der Spielrunde abgesprochen sein.

Beispiel

- Fuliis: "Mit TEL FLAM KONFAR kann ich Feuerpfeile herstellen?"
- Frau Wentir: "Ja. TEL ist hier kein Formwort sondern schon Teil der Farbe. Besser verständlich wird das bei einem
- ORT VAS AUM TEL KONIU mit dem man nervige Geschosse zurückschleuder kann"
- Lanu: "Hmm PRIX CONDOC FLAM beschreibt die Sonne, dann macht es Sinn das Kreaturen des Nebels diese nicht mögen, schliesslich kommt dort die Beschreibung WAKU CONDOC NOX am besten hin."
- Frau Wentir: "Hmm das klingt vernünftig jedes Element hat jeweils seinen Konterpart. Wie würdest du eine Illusion einer Eiche erschaffen"
- Lanu: "Das ist einfach ORT SYMA INGVA FLORA EBOR KONIU. Die Eiche ist ja ein recht großes Gestrüpp und am besten passt bei ihr das Attribut Erde für Ausdauer. Die Frage ist doch eher ist eine Weide besser mit Wasser wegen der Biegsamkeit beschrieben oder mit Luft?"

- Frau Wentir: "Wie würdest du das herausfinden?"
- Lanu: "Ähmm..."
- Frau Wentir: "Wir sollten uns bei Gelegenheit mal über die Farben bei Wahrnehmungszaubern unterhalten"

8.1.5 Prinzipien der Magie

Es gibt noch ein paar Prinzipien zu beachten:

- Bereitwilligkeit von unbelebten Zielen. Objekte lassen Zauber zu, ob diese stark genug sind etwas zu bewirken ist etwas ganz anderes.
- Seelenwiderstand: Belebte Ziele können einen Zauber zulassen oder versuchen sich gegen ihn zu wehren. Es steht dem Opfer immer ein vergleichende Willenskraftprobe zu um sich einem Zauber zu widersetzen. Kampfzauber sind meist davon ausgenommen, da sie z.B. ein Geschoss erschaffen.
- Freiwilligkeit: Willenskraftproben gegen Zauber können freiwillig versagt werden!
- Prinzip der Abstossung: Ein Ziel kann immer von einem Zauber nur einmal betroffen sein. So bekommt ein Ziel das in der Überlappungszone von Explosionen desselben Zaubers steht trotzdem nur einfachen Schaden.
- Prinzip der Abstossung: Gleichartige Zauber stossen sich ab. Dabei ist auch die Farbe zu beachten. So kann ein Ziel nur mit einem primären Element verstärkt werden oder nur eine zusätzlich Sicht mit SCIEN haben. (Bedingt hilft hier die CONDOC Rune weiter).
- Prinzip der Abstossung: Gleichartige Zauber stossen sich mit echten physikalischen Kräften ab (kann für einfache Mechaniken verwendet werden). Soll ein Ziel mit einem neuen Zauber überschrieben werden so ist eine vergleichende Willenskraftprobe zwischen dem Zauberer des Originals und des neuen Zaubers fällig (hier gilt auch Freiwilligkeit).
- Prinzip der Abstossung: Kampfzauber/Schildzauber Schildzauber erleiden nur halben Schaden wenn sie von Effekten der gleichen Farbe getroffen werden.
- Prinzip der Auslöschung: Kampfzauber/Schildzauber erleiden doppelte Schaden wenn sie von Elementen der gegensätzlichen Farbe getroffen werden. (z.B: Feuerschild das von Wasser oder Eisgeschossen getroffen wird, oder von einem ORT TEL AN FLAM)
- Prinzipien der Auslöschung, Gegenzauber: Genaueres wird im Kapitel Gegenzauber beschrieben. Exakte Gegenzauber (entweder gleiche Form und exakte Gegenfarbe oder exakte Gegenform und gleiche Farbe) löschen sich bei gleicher Effektstärke aus (kein Willenskraftwettstreit!)

Beispiel

- Lanu: "Erst Zauber ich NOX KONFAR um meine geistige Ausdauer zu verbessern, dann PRIX KONFAR um klüger zu werden. Dann bin ich aber trotzdem müde. Allerdings verstehe ich nach PRIX KONFAR das ich den NOX KONFAR überschrieben habe."
- Frau Wentir: "..."
- Fuliis: "Gegen Willenskraftsschwache Gegner wäre das auch eine Möglichkeit ihre Starken Verzauberungen durch unnütze oder Schwächere zu ersetzen..."
- Lanu: "Wäre da nicht das Prinzip der Auslöschung besser? Ich wirke einfach denselben Zauber nur AN - ders."
- Fuliis: "Einerseits ja, aber möglicherweise ist der unnütze Verstärkungszauber einfacher zu wirken."
- Lanu: "Wie löse ich eigentlich das Problem mit meinen Verstärkungszauber?"
- Frau Wentir: "CONDOC Rune. Sie kann auch Gegensätze wie Licht und Dunkelheit verbinden, zumindest primär elementar."

8.1.6 Effektstärke

Nach dem Form und Farbe festgelegt sind und damit der Effekt des Zaubers feststeht muss die Effektstärke festgelegt werden. Diese Effektstärke bestimmt bei Kampfzaubern wieviel Schaden mit einem Zauber gemacht oder verhindert wird oder bei einem Kontrollzauber wie gut und wie viel kontrolliert wird. Effektstärke bestimmt z.B.:

- Kampfzauber, Schaden verursachen, verhindern oder heilen. Genaueres im Kapitel Kampf.
- Illusionszauber, die Größe der Illusion, oder ihre Deutlichkeit. Mögliche Boni auf Würfelpools werden durch die Effektstärke beschrieben.
- Kontrollzauber, Die Menge, Geschwindigkeit oder Größe des zu Kontrollierenden.
- Wahrnehmungszauber, Sichtweite oder Detailgrad. Hohe Effektstärke kann Bonuswürfel zu Wahrnehmungs- oder Analyseproben geben.
- Veränderungszauber, Hier bestimmt die Effektstärke zusammen mit den Farben wie weit verändert werden darf.
- Stärkungszauber, Die Effektstärke bestimmt den Bonus der Stärkung (z.B. um wieviel ein Attribut gesteigert wird).
- Beschwörungszauber, Wesenheiten. Die Größe des zu rufenden Wesens.
- Beschwörungszauber, Gegenstände. Größe und etwaige Boni werden durch die Effektstärke bestimmt.

8.1.7 Wirkungsdauer von Magie

Zaubereffekte sind sofern sie nicht anders beschrieben sind kurzlebig. Ohne Ergänzung durch Runen wie KONIU wirken sie in der Runde (Kampfrunde oder eine Handlung in einer Szene) in der sie gezaubert werden. Das erlaubt Schadenswirkung oder ein schnelles Umschauen z.B. mit einem SCIEN Zauber. Soll der Zauber weitergehen so kann er mit dem Zauberswort KONIU verlängert werden. Solange der Zauber wirkt muss der Zaubende aber Energiekosten zahlen um den Effekt stabil zu halten (Die Kosten sind in der Regel 1/3 der Originalkosten, es wird aufgerundet).

Zaubereffekt können ebenfalls mittels KONFAR an eine Person oder Gegenstand gebunden werden. Dabei ist zu beachten das KONFAR noch Einfluss auf die Wirkung hat. So ist ein "FLAM" Zauber nur ein kurzer Feuerblitz während FLAM KONFAR die Stärke verbessert.

Aufrechterhaltungskosten müssen im Kampf oder für kampfrelevante Zauber (Schaden, Heilung, Schilde,...) jede Kampfrunde bezahlt werden. Zauber mit weniger direkter Wirkung werden pro Probe/Szene bezahlt. Hier sollte aber spätestens alle 5min Aufrechterhaltungskosten bezahlt werden (z.B. AUM EBOR KONIU um sich durch Gestein zu bewegen, der Spielleiter bestimmt wie lange das dauert und legt die Aufrechterhaltungskosten fest).

Regeln für die Wirkdauer:

- KONIU, wirkt solange der Zauberer den Zauber aufrechterhält. Dafür ist keine Handlung nötig.
- KONIU kostet ein Drittel der Originalkosten (aufgerundet) an Energiekosten pro Runde oder Handlung.
- KONFAR Zauber wirken für die Szene oder Willenskraft in Minuten.

KONFAR oder KONIU KONFAR hat seine eigene Wirkdauer und kann so nie mit KONIU im selben Zauber stehen. KONFAR verändert den Zauber und macht ihn so "passiv". KONFAR ist die Rune für Verzauberungs (nicht mit Bezauberung verwechseln) oder Stärkungsmagie. KONIU lässt den Zauber so wie er ist fortbestehen.

8.1.8 Komplexität

Nachdem man den Zauberspruch und den zugehörigen magischen Effekt beschrieben hat, muss man sich Gedanken über "Kosten" des Zaubers sowie die Schwierigkeit ihn zu wirken machen. Dafür wird zuerst die Komplexität des Zaubers bestimmt. Aus dieser kann man die Basiskosten und die Schwierigkeit ableiten. Bei der Bestimmung geht man folgenden Schritte nacheinander durch:

- Komplexität ist Summe der Komplexität der Runenwörter. Dabei ist zu beachten das einige Runenwörter andere in ihrer Komplexität modifizieren, sowie das evtl die Komplexität der Runenwörter durch Charakterboni oder -mali modifiziert sind.

- Komplexität durch die Effektstärke wird addiert (siehe Tabelle unten).
- Wege und Talente werden angewandt (sofern vorhanden) um die Komplexität weiter zu modifizieren.
- Schwierigkeit ist $10 + \text{Komplexität}$.
- Kosten sind gleich der Komplexität.
- Wege, Talente und Sonderregeln die Schwierigkeit und/oder Kosten modifizieren werden angewandt.

Nachdem die Schwierigkeit errechnet wurde muss der wirkende Charakter eine entsprechende Probe würfeln um den Effekt auszulösen. Sollten andere Schwierigkeiten erreicht werden müssen (trifft ein Feuerschuss einen Gegner) so kann das mit derselben Probe abgegolten werden.

Das Bezahlen der Kosten hängt von der Kampagne und dem Magiestil ab. Hier sollte der Spielleiter zu Beginn der Kampagne Regeln festlegen und kommunizieren.

Nachfolgende Tabelle gibt an wie die Effektstärke die Komplexität des Zaubers erhöht.

Effektstärke	Komplexität
0	0
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

8.1.9 Deutlichkeit

Wie bei komplexen Zaubern erwähnt können Farben an Deutlichkeit gewinnen. Diese Deutlichkeit kann aus zwei verschiedenen Quellen kommen. Zum einen sollte die Farbe ausreichend beschrieben werden durch hinzufügen weiterer Farbworte. So kann der Magier z.B. bei einer Tierillusion mit SYMA FERA ein beliebiges Tier formen. Glaubwürdiger wird es aber wenn weitere Farbworte dazukommen um das Tier genauer zu beschreiben. Die andere Methode ist es das primäre Farbwort durch Verstärkungsrunen wie VAS oder BET zu modifizieren. Sollten aus Sicht des Spielleiters eine ungenügende Deutlichkeit vorliegen so kann z.B. ein Bonus auf Widerstandsprüfungen gegeben werden oder der Zauber funktioniert eingeschränkt. Auch sollte die Effektstärke angemessen sein (Größe von Illusionen sollte über die Effektstärke abgebildet). Bei besonders deutlichen Zaubern kann auch ein Bonus für den Zauber gegeben werden. Hier sollte, wie eingangs erwähnt wurde, Buch geführt werden damit gleichartige Zaubern auch gleichartig wirken.

Spielleiterhinweis Ursprünglich entstand das Magiesystem als System bei dem die Charakter Runenwort und damit verbundenen Gesten frei Nutzen konnten, sofern sie Kenntnis über die Runen hatten. Hier bietet sich an sich relativ schnell regenerierenden geistige Energie (z.B. geistigen Kreuzschaden, einfache Erschöpfung o.ä.) zu verwenden. Das führt zu einer sehr stark magischen Welt in der Runenkenntnis viel wert ist. Andere Alternativen magische Effekte zu verwenden sind:

- **Steckenmagie.** Magie wird über Runenringe die auf einen Stecken gesteckt werden gewirkt. Stecken stellen die Effektstärke bereit. Besitz und Herstellung sind limitiert oder ein untergegangenes Geheimnis.
- **Verzauberungen.** Werden initial erstellt und funktionieren dann immer. Haben aber Schwierigkeiten und Sonderregeln um die magischen Kosten zu bezahlen.
- **Alchemie.** Effekt und Effektstärken werden durch die Zutaten bestimmt. Diese übernehmen auch die Kosten, allerdings erfordert das Herstellen (meist einfacher) Zauber viel Zeit und Vorbereitung.
- **Limitierung der Magie durch andere Ressourcen** (Runenstein die den Zauber formen und dann verbraucht sind, stellare Konstellationen die magische Farben oder Formen erlauben oder verbieten).

8.1.10 Antimagie und Magiewiderstand

In einer stark magischen Welt muss es Möglichkeiten geben sich gegen Magie zu schützen oder diese zu unterbinden und aufzulösen. Wie bereits in den Magieregeln erklärt kann ein Lebewesen Magie widerstehen (oder die Magie zulassen). Hier ein paar Regeln wie dieser Widerstand aussehen kann:

- **Kontrollzauber:** Nachdem der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, treten Zauberer und Ziel in einen Willenskraftwettstreit ein. Verliert das Ziel ist es unter Kontrolle des Zaubers. Gewinnt das Ziel wird der Zauber automatisch beendet. Je nach Erfolgsgraden dieses Willenskraftwettstreit sollte der Spielleiter erklären wann oder zu welchen Anlass diese Probe wiederholt wird. (siehe Spielleiterhinweis)

- Illusionszauber: Da sie nicht direkt auf ein Ziel wirken sollte die Widerstandsprobe erst stattfinden wenn die Charaktere begründeten Anlass zum Zweifel haben oder mit der Illusion interagieren. Die Widerstandsprobe kann über Wahrnehmung und Aufmerksamkeit gemacht werden. Illusionen die direkt den Geisteszustand beeinflussen (z.B. Schmerzen zufügen) kann auch mit Willenskraft widerstanden werden.
- Wahrnehmungszauber: Charaktere mit Ahnung von Magie können versuchen sich dieser Wahrnehmung (wie jeder anderen Wahrnehmung) entziehen indem sie entsprechende Sichtdeckungen nutzen (und verstehen das Sichtdeckungen für Wahrnehmungszauber anders funktionieren). Im Zweifel können hier Schleichenproben verwendet werden.
- Schadenszauber: Diese werden behandelt wie Angriffe der Charakter kann dieselben Methoden verwenden um ihnen zu widerstehen. Zur Not muss er den Schaden aushalten. Eine weitere Widerstandsprobe ist nicht geplant (aber siehe nächster Punkt)
- Veränderungszauber: Zauber die den Körper eines Charakters manipulieren können anstatt mit Willenskraft auch mit Konstitution widerstanden werden.

Um einen Zauber aufzulösen gibt es verschieden Möglichkeiten. Die Regel der Abstossung erlaubt es möglicherweise den ursprünglichen Zauber durch einen ähnlichen Zauber zu ersetzen. Sollte das versucht werden so liefern sich beide Zauberer ein Wettstreit auf Willenskraft, der Zauber des Siegers bleibt bestehen. Ansonsten kann mit passenden Gegenzaubern versucht werden die Magie auszulöschen. Am einfachsten ist ein AN MAGI. Sobald der Gegenzauber erfolgreich gewirkt wurde gehen die beiden Zauberer in einen Willenskraftwettstreit ob der Zauber bestehen bleibt oder aufgelöst wird. Folgendes ist dabei noch zu beachten:

- Bei Gegenzauber mit niedriger Effektstärke bekommt der Originalzauber einen Willenskraftbonus in Höhe der Differenz der Effektstärken.
- Für jeden Aspekt den der Gegenzauber weglässt bekommt der Originalzauber einen Punkt Willenskraftbonus.
- Für fehlende Farbe oder Detailgrad der Farbe bekommt der Gegenzauber einen Willenskraftbonus von einem Punkt (bei deutlicher Diskrepanz sollte der Spielleiter mehr vergeben ORT AN AUM, gegen ein ORT AUM HUMI KONIU sollte eher drei Punkte sein da hier der Komplexität von HUMI nicht Rechnung getragen wird).
- Ein exakter Gegenzauber der entweder Form oder Farbe mit der AN Rune ins Gegenteil verkehrt und die gleiche Effektstärke hat neutralisiert den Zielzauber ohne das ein Willenskraftwettstreit stattfindet.

Spielleiterhinweis Generell ist die Idee das gute und komplexe Zauberbeschreibungen besser wirken, das ist auch bei Gegenzaubern der Fall. Bei den Willenskraftboni für den Originalzauber muss deswegen mit Augenmass gemessen werden. Die Regeln oben dienen als Orientierung können aber möglicherweise je nach Kampagne schwierig sein (wenn die Charaktere keine Möglichkeiten der Kostenreduktion haben und sich gegen viele Effekte zur Wehr setzen müssen, kann es sein das sie scheitern wenn sie nicht auch mit einfachen Zaubern sich zur Wehr setzen können).

Permanent gemachte Zauber sollten nicht zerstört sondern nur für die Wirkdauer des Gegenzaubers unterdrückt werden. Als interessante Regelalternative kann hier die Willenskraft des Gegenstandes statt des Herstellers verwendet werden, das heisst Verzauberungen bleiben bestehen sind aber sehr einfach zu unterdrücken.

Eine weitere Regelalternative ist die Komplexität von ORT AN MAGI ist automatisch die selbe wie des aufzulösenden Zaubers. Es wird dann nur ein Willenskraftwettstreit ohne irgendwelche Boni gemacht. Weitere Antimagie sollte es dann nicht geben.

8.2 Kurzregeln und Beispiele

Um einen schnellen Überblick über das Magiesystem zu bekommen:

- Magische Effekt bestehen aus Runenworten.
- Es gibt Form und Farbe. Die eigentlich Form kommt vor der Farbe. Ohne Form gibt es nur eine primitive Hervorrufung der Farbe.
- Zauberbeginnwort modifizieren den Ort wo sie wirken, kein Zauberbeginnwort bedeutet dabei Berührungsreichweite.
- Zauberbeginnwort können auch die Domäne der Magie ändern (Beschwörung statt herbeirufung).

- Zauberendwort oder besser Zauberkontrollwörter spezifizieren oder erweitern die Zauberbeschreibung, sie kommen nach der Farbe.
- Farbworte bestimmen das was. Sie können nicht beliebig gemischt werden, aber von der kompliziertesten Farbe beginnend mit zusätzlichen Farbwörtern genauer beschrieben werden (FERA NOX kann so z.B. Raubtier sein).
- Zauberabstossung. Keine "Shotgun" Effekte. Man kann von einem Zauber nur einmal betroffen sein (man kann trotzdem mehrere Feuergeschoss aus unterschiedlichen Quellen abbekommen, oder Schaden über mehrere Runden bekommen). Nur ein Attributsstärkungszauber pro Ziel erlaubt.
- Zauberauslöschung. Gegensätzlich Elemente löschen sich aus genauso wie z.B. FLAM und AN FLAM. Bannmagie und Zauberauflösung ist so möglich.

Beispiele

- ORT TEL FLAM (Fern, Geschoss, Feuer) Angriffszauber einzelnes Ziel
- ORT TEL FLAM AUM, Derselbe Angriffszauber, Zauberkontrolle durch nachgestelltes AUM, der Zauber trifft besser
- ORT TEL FLAM LEKO, (Fern, Geschoss, Feuer, Freisetzung) klassischer Feuerball
- ORT LEP FLAM KONIU (Fern, Strahl, Feuer, Aufrechterhalten) Flammenpeitsche die mehrmals verwendet werden kann
- UR FLAM (Schild, Feuer) Feuerschild das alle Arten von Schaden abhält, dabei anfällig für wasserbasierende Effekte (doppelter Schaden, Auslöschung) ist aber hilfreich gegen Feuereffekte (halber Schaden, Abstossung)
- ORT VAS UR EBOR KONIU, (Fern, Verstärkt, Wand, Stein, Aufrechterhalten) Steinwand erschaffen. VAS vergrößert hier die Größe der Wand
- ORT AUM SICR KONIU (Fern, Kontrolle, kleiner Gegenstand, Aufrechterhalten) Telekinesezauber. Kraft des Zaubers hängt von der Effektstärke ab
- VAS SCIEN MAGI (Verstärkt, tWahrnehmung, Magie) Verbesserte Magiewahrnehmung um Spuren von Magie finden zu können.
- SYMA NOX KONIU (Illusion, Dunkelheit, Aufrechterhalten) Tarnzauber
- SYMA FERA LITAX KONIU (Illusion, Tier, Luft, Aufrechterhalten) Ein Tier der Lüfte als Illusion darstellen
- VAS AUM LITAX (Verstärkt, Kontrolle, Luft) Luftströme sehr genau lenken (Die Menge und Kraft wird über die Effektstärke geregelt)
- ORT UR EBOR KONFAR (Fern, Schild/Wand, Erde/Stabilität, Stärkung) Eine Wand stabiler machen.
- BET PRIX KONIU (Teilaspekt, Licht, Aufrechterhalten) Lichtzauber
- GLADI FLAM KONFAR (Waffe, Feuer, Stärkung) Waffe verzaubern damit sie Bonusschaden macht.

Gegenbeispiele von ungültigen Zaubern

- ORT TEL FLAM LITAX. Vermischung Luft und Feuer nicht erlaubt (würde mit CONDOC gehen: ORT TEL FLAM CONDOC LITAX)
- ORT FLAM TEL. Falsche Reihenfolge, Form dann Farbe
- KONFAR FLAM. KONFAR ist ein Zauberendwort kein Formwort
- TEL LEKO FLAM ORT, Reihenfolgen nicht richtig. LEKO muss ans Ende und ORT an den Anfang
- SYMA NOX FERA, Falsche Reihenfolge der Beschreibung (könnte aber als Hausregel erlaubt sein)

Weitere Beispiele. Diese sollten möglicherweise diskutiert und nur mit Zustimmung der Spielleitung verwendet werden

- HORA CONDOC ORT HORA (Raum, Verbinden, Fern, Raum) Teleportations oder Torzauber. CONDOC verbindet hier zwei gleichfarbige Zauber

- UR MAGI KONIU CONDOC UR MAGI KONFAR. Verstärktes Schild das eigene Rüstung hat. Das ist ein Beispiel für einen mehrstufigen komplizierten Zauber. Spielrunden können auch einfach festlegen solche Zauber nicht zuzulassen. In diesem Fall könnte der zweite Zauber (Stärkung des Schildes) einfach in Folge gesprochen werden
- HUMI MUTAR FERA KONIU. Verwandlungszauber von Mensch zu Tier. Variante mit KONFAR kann auch möglich sein.

8.3 Übersicht über die wichtigen Runen

Im nachfolgenden sind die Runen kurz in einer tabellarischen Übersicht zusammengefasst. Die Tabelle beinhaltet die Rune, ihre Komplexität und an welcher Stelle im Zauber sie Verwendung findet. Dazu gibt es eine Kurzbeschreibung sowie einen Beispielzauber. Für genauere Informationen ist im Abschnitt der jeweiligen Rune nachzulesen.

Rune	K	Form	Farbe	Begin	Ende	Beschreibung	Beispiel
ORT	1			X		Fernzauber (nicht Berührung)	ORT TEL FLAM, Fernkampfgeschoss
OBSEK	1			X		Beschwörung/Ruf	OBSEK FLAM, Feuerbeschwörung
AUM	1	X			X	Kontrolle	ORT AUM SICR, Telekinese
SCIEN	0	X				Wahrnehmung	SCIEN MAGI, Magiewahrnehmung
SYMA	0	X				Illusion	SYMA FERA KONIU, Tierillusion
TEL	1	X	X			Geschoss	TEL FLAM KONFAR, Feuerpfeilverzauberung
LEP	1	X				Strahl	ORT LEP POR, Blitzstrahl
UR	1	X	X			Schild/Wand	ORT SYMA UR WAKU KONIU, Wasserwandillusion
LEKO	2	X			X	Freisetzung, Explosion	ORT TEL FLAM LEKO, Feuerball
KONFAR	1				X	Binden, Stärkungszauber	PRIX KONFAR, Intelligenzbuff
KONIU	!				X	Anhaltender Effekt	BET PRIX KONIU, Lichtzauber
AN	1	X	X			Umkehr, Gegenteil	ORT AN MAGI, schwacher Gegenzauber
BET	-2	X	X			Verkleinern, Teilaspekt der nächsten Rune	BET FLAM KONFAR, Wärmeverzauberung
CONDOC	0	!	!			Verbindet Rune vor CONDOC mit nachfolgender	WAKU CONDOC LITAX, Eis
MANARE	1	!				Leiten	ORT MANARE MANI, Leben entziehen
MUTAR	0	!				Verwandeln	HUMI MUTAR FERA KONFAR, Mensch zu Tier verwandeln
VAS	2	X	X			Vergrößern, Verstärken der nächsten Rune	ORT VAS AN FLAM, Brand löschen
INGVA	4	X	X			wie VAS nur mehr	INGVA AUM EBOR KONIU, Skulpturen formen
EBOR	1		X			Erde/Stein	OBSEK UR EBOR, Erdmauerbeschwörung
FLAM	1		X			Feuer	BET FLAM, Anzünden
LITAX	1		X			Luft	ORT AUM LITAX KONIU, Luftstrom
WAKU	1		X			Wasser	ORT AUM WAKU KONIU, Wasser bändigen
NOX	1		X			Dunkelheit	NOX KONFAR, Willenskraftstärkung
PRIX	1		X			Licht	ORT PRIX, Lichtblitz
MAGI	1		X			Magie	UR MAGI KONIU, Magieschild
MANI	2		X			Leben	MANI, Heilungzauber
MORT	2		X			Tod	SCIEN MORT KONIU, Krankheit/Gift spüren
FERA	4		X			Tier	SCIEN FERA KONIU, Tiere aufspüren
FLORA	3		X			Pflanze	ORT AN FLORA LEKO, Unkraut vernichten
SICR	3		X			Gegenstand	ORT AUM SICR KONIU, Gegenstandslevitation
GLADI	2		X			Waffe	GLADI FLAM KONFAR, Flammenschwertverzauberung
ANIMA	6		X			Geist/Seele	OBSEK ANIMA MORT, Totengeist beschwören
CENSA	5	X	X			Essenz, bezieht sich nachfolgende Rune	ORT MANARE CENSA MAGI, Magie stehlen
HUMI	6		X			Mensch	ORT VAS AUM HUMI KONIU, Gedankenkontrolle
HORA	6		X			Raum	ORT AUM HORA, Raumkrümmung
TORA	6		X			Zeit	SCIEN VAS TORA KONIU, Vergangenheitsblick
DIVIN	6	X	X			Erschaffung, gottgleiche Verstärkung	DIVIN HUMI CONDOC MANI, Wiederbelebung
TRIA	4			X		Verdreifacht den Zauber	TRIA ORT TEL FLAM, 3 Feuergeschoße
PENTA	6			X		Verfünffacht den Zauber	HEPTA ORT UR MAGI KONIU, 5 magische Schilde
HEPTA	8			X		Versiebenacht den Zauber	HEPTA ORT FIR INGVA FIR KONIU, Eissturm mit 7 Zentren
ES 1	1	-	-	-	-	Effektstärke 1	Verwendung für Schaden, etc
ES 2	3	-	-	-	-	Effektstärke 2	Verwendung für Schaden, etc
ES 3	6	-	-	-	-	Effektstärke 3	Verwendung für Schaden, etc
ES 4	10	-	-	-	-	Effektstärke 4	Verwendung für Schaden, etc
ES 5	15	-	-	-	-	Effektstärke 5	Verwendung für Schaden, etc

8.4 Runen

Im folgenden werden die magischen Runen beschrieben und mit eine paar Beispielzaubern versehen. Bei Farbworten wird mehr auf die Effektveränderung (Stärkung, Illusion, etc.) eingegangen. Die Formrunen beschreiben dann ausführlicher mögliche Zaubersprüche. Der angegebene Kreis hat keine regeltechnische Bedeutung und dient zur Beschreibug der Mächtigkeit der Rune. Magie des 7. Kreises, Erzmagier des 7. Kreises, etc.

Spielleiterhinweis Die Kombination von Runen zu Zaubern sollten einem gewissen Schema folgen. Ist dieses Schema gefühlt unlogisch so kann mittels Hausregeln eine neue Grammatik etabliert werden. Z.B. könnte das KONFAR - Wort den selben Effekt auch als Formwort statt als Zauberendwort hervorrufen. Das hat aber möglicherweise Einfluß auf die Spielbalanz (die meist überbewertet ist). Mögliche Einschränkung wären das Stärkungszauber aufrechterhalten werden müssen (KONIU), allerdings sind die "Kosten" für "ewiges" aufrechterhalten einfach zu bewerkstelligen. Ausserdem werden mit LEKO Flächenstärkungen möglich.

Ein andere Problem sind komplexe Zaubersprüche, diese alle abzudecken ist nicht möglich. Hier sollte mit gesunden Menschenverstand geurteilt werden (auch unter Gesichtspunkten wie Wirkung und Kosten).

Regeländerungen oder Erweiterungen sollten schriftlich notiert werden und als Referenz sowohl für den Spielleiter als auch für die Spieler dienen, so das sich innerhalb einer Kampagne die Magie konsistent anfühlt!

Komplexität vs Kreis. Der Kreis hat in dem vorgeschlagenen Regelwerk keinen Einfluss. Die Idee ist es Farbworte von der primären/elementaren Ebene bis hin zu vernunftbegabten Lebewesen zu kategorisieren. Falls es für die Spielwelt anders benötigt wird kann hier beliebig geändert werden.

8.4.1 ANIMA (Geist, Seele)

Farbrune, Schicksal, Kreis: 7, Komplexität: 6

Beschreibt übernatürliche Wesenheiten (Geister, Gespenster, körperlose Seelen).

- Stärkungszauber: Kann Boni des Übernatürlichen geben (z.B. Glück).
- Schadenszauber: Mit AN kann die Seele des Ziels verkrüppelt werden.
- Illusionszauber: Kann übernatürliche Wesenheiten darstellen.
- Kontrollzauber: Kann übernatürliche Wesenheiten manipulieren oder in den Dienst zwingen.
- Wahrnehmungszauber: Kann zum aufspüren übernatürlicher Wesenheiten und Effekte verwendet werden.
- Herbeirufungszauber: Ruft einen Geist/Geistwesen hervor sofern die Spielwelt das zulässt. (OBSEK ANIMA)

8.4.2 AN (Umkehr, Negation)

Spezialrune, Komplexität: 1

Keht das nachfolgende Wort um. Kann auf alle Runen angewendet werden. Meist werden damit Gegenzauber beschrieben. Die Regeln für Gegenmagie befinden sich im Kapitel Antimagie in den Magieregeln. Bei den Farbworten ist zu beachten das bei einigen Effekten es einen Unterschied macht ob das gegenteilige Elemente oder das negierte Element genutzt wird. So wird ein ORT AN FLAM genauso gut Feuer bekämpfen wie ein ORT WAKU. Aber ein AN FLAM KONFAR senkt die Stärke während ein WAKU KONFAR die Geschicklichkeit steigen lässt.

- Stärkungszauber: Wird entweder das KONFAR oder das Farbwort negiert so wird es ein Schwächungszauber. Anstatt eines Bonus gibt es einen Malus.
- Schadenszauber: Haben im Prinzip eine ähnlich Wirkung. Sollte aber ein passendes Farbwort ins Gegenteil gekehrt werden so mach der Zauber doppelten Schaden (z.B. ORT TEL AN FERA). Diese Schaden kann auch katastrophal sein wenn weitere Verstärkung wie das CENSA Wort verwendet werden.

8.4.3 AROL

Zauberendrunen.

Diese Rune hat keinen Einfluss auf den Effekt. Sie senkt die Kosten des Zaubers um 2 lässt dafür aber seine Schwierigkeit um 2 steigen. Sie kann beliebig ans Ende des Zaubers gesetzt werden.

8.4.4 AUM (Kontrolle)

Formrune, Zauberendword, Komplexität: 1

Ermöglicht die Kontrolle über die beschriebene Farbe. Dabei kann die unverstärkte Kontrolle als Kraftausübung verstanden werden. Es können so z.B. Tunnel in die Erde gedrückt werden. Wasser kann irgendwo hinfließen und in einfache Formen gedrückt werden. Ein Luftstrom kann erzeugt werden oder ein Gegenstand kann durch die Luft schweben. Verstärkt man die Kontrolle mit VAS so ist die Kontrolle auch in dem Ziel möglich. Eine Erdschulptur könnte so mit ORT VAS AUM EBOR KONIU erschaffen werden. Ein Gegenstand der so kontrolliert wird dessen interne mechanische Mechanismen werden so mitkontrolliert (so könnte man eine Kiste öffnen eine Klinke herunterdrücken oder einen Schlüssel drehen mit einem ORT VAS AUM SICR KONIU). Mit INGVA verstärktes AUM kann feingranulare Bewegungen und Formen oder feine Eingriffe in das innere ermöglichen. Z.B. ORT INGVA AUM EBOR KONIU würde nicht das Erschaffen einer Skulptur ermöglichen sondern dieser auch feine Details wie Gesichtszüge, Narben, Falten oder Haare geben können. Prinzipiell ist der Einsatz von Fertigkeiten mit INGVA AUM möglich (z.B. Schloss auf Entfernung knacken). Sollte der Zauber als Hilfe verwendet werden (z.B. INGVA AUM FERRUM KONIU beim Schmieden) so kann der Spielleiter einen Bonus in Höhe der Effektstärke (oder weniger) auf den Fertigkeitswurf geben.

Die Effektstärke kann hier für die Kraft oder Geschwindigkeit der Kontrolle herangezogen werden. Verstärkungsworte für die Farbe beschreibt die Menge. Das ist bei vielen Effekten Multiplikativ. Der Spielleiter ist angehalten Buch über die Wirkungen zu führen. So könnte z.B. festgelegt sein das ein AUM LITAX KONIU ca 20kg pro Effektstärke schweben lassen kann (und ein AUM VAS LITAX KONIU könnte so mit Effektstärke 2 ca 80kg schweben lassen).

Die AUM Rune kann auch als Zauberendword (Zauberkontrollwort) verwendet werden. Sie gibt nachträglich Kontrolle über den Zauber. So kann z.B. ein ORT SYMA FERA KONIU AUM Kontrolle über die Tierillusion geben. Diese Illusion kann so z.B. auf Situationen reagieren in dem der Zauberer sie z.B. Drohgebärden machen lässt. Verstärkt man die AUM Rune am Ende mit VAS oder INGVA so wird die Kontrolle genauer. AUM und LEKO am Zauberende widersprechen sich eigentlich aber das Setting könnte so z.B. einem ORT TEL FLAM LEKO INGVA AUM erkaubten befreundete Ziele im Wirkungsbereich zu verschonen.

Die Kontrolle über Lebewesen mittels AUM Rune ist etwas anders geartet. Zwar kann AUM FLORA wie ein primär Element behandelt werden (Ranken und Gebüsche bewegen) allerdings werden die betroffenen Pflanzen auch auf Wunsch ein Stück weit wachsen. Die Kontrolle über Mensch und Tier betrifft immer das Innenleben, abhängig von der Stärke der Kontrolle kann das Innenleben modifiziert werden. So kontrolliert (hier am Beispiel Mensch, analog aber auch Tiere, Geister, etc.):

- AUM HUMI das Gefühlsleben (Änderung in Höhe der Effektstärke möglich).
- VAS AUM HUMI die Gedankenwelt (Änderung in Höhe der Effektstärke, Gedanken werden schnell wieder normal nach Ablauf des Zaubers).
- INGVA AUM HUMI die Erinnerung. Hier ist ein langfristiger Effekt möglich, allerdings repariert sich die Erinnerung selbst wenn der Betroffene Situationen ausgesetzt ist die einen Konflikt in seinen Erinnerungen auslöst. Mit KONIU und hohen Effektstärken könnten mehrere Erinnerungen stark beeinflusst werden um solche Situation zu vermeiden.
- CENSA AUM HUMI das Schicksal. Hier wäre z.B. ein einfacher "Wenn, Dann" Fluch möglich oder je nach Effektstärke kann der Betroffene zu einer Aufgabe gezwungen werden.

Ein paar Beispiele:

- AUM EBOR KONIU: Einen Weg durch Erde und Gestein bahnen. (Es ist empfohlen das ein Kubikmeter Erde so pro Runde bewegt wird, weniger bei festem Gestein)
- AUM NOX KONIU: Lässt die Dunkelheit aus den Schatten kriechen (Es wird weniger ausgeleuchtet, das Verstecken ist einfacher. Die Wirkung ist subtil und sollte z.B. Umstandsboni fürs Verstecken geben)
- VAS AUM VAS LITAX: Fliegenzauber der mittels Luftströme funktioniert (Effektstärke 2 sollte für einen normalen Menschen knapp reichen)
- VAS AUM HUMI KONIU: Übernimmt die Steuerung über das Ziel. Falls die Handlung dem Bezauberten zutiefst zuwider sind so kann es eine neue Widerstandsprüfung durchführen.
- ORT TEL FLAM VAS AUM: Nachgelenktes Geschoss. Das Zauberesultat ist um 2 erhöht wenn es gegen die Verteidigung des Ziel gerechnet wird.

8.4.5 Bet (Verkleinern/Teilaspekt)

Spezialrune, Komplexität: -2

Verkleinert die nachfolgende Rune oder bezieht sich auf einen vom Zaubernden festgelegten Teilaspekt. So könnte mit SYMA BET FLORA die Illusion des Geruchs von Blumen erschaffen werden ohne das man die ganze Pflanze als Illusion benötigt. Ein BET FERA könnte aber auch einfach nur ein kleines Tier beschreiben.

Auf Formrunen angewandt werden diese stark eingeschränkt. Ob ein funktionierender Zauber zustande kommt legt die Spielleitung anhand des Settings fest.

Ein paar Beispiele:

- ORT SYMA FERA LITAX KONIU, Eine Vogelillusion
- BET SCIEN MAGI KONFAR, Zauber der für eine gewisse Zeit ein Magiegespür verleiht.
- BET FLAM, Entzündenzauber
- BET FLAM KONFAR, Wärmezauber der z.B. gegen drohende Unterkühlung hilft.
- OBSEK BET ANIMA MORT KONFAR, schwachen Totengeist binden (hilfreich für die Erschaffung dummer Zombies)

8.4.6 CENSA (Essenz)

Farbrune, Formrune, Verstärkung, Komplexität: 5

Essenzmagie macht normale flüchtige Herbeirufungen oder Manipulationen zu realeren. Wie diese sich von normaler Magie unterscheidet regelt das Setting. Es ist empfohlen die Energiekosten andersartig zu gestalten um den zusätzlichen Kraftaufwand gerecht zu werden. Essenzmagie kann Substanzen erschaffen (CENSA WAKU erschafft echtes Wasser) oder Lebewesen oder Gegenstände mit ihrer ureigensten Energie aufladen und so reparieren oder zerstören.

Es wird auch empfohlen das die Energiekosten erst dann regenerieren wenn der Zaubereffekt beendet (gebannt) ist.

Wie immer ist der Spielleiter angehalten Regeln für sein Setting zu erstellen und im Laufe des Spiels zu dokumentieren. Eine Möglichkeit ist es die CENSA Rune vor den Spielercharakteren verborgen zu halten um weitere magische Effekte zu haben die überirdisch erscheinen. Hier ein paar Beispiele wie die CENSA Magie gedacht ist:

- CENSA FLAM, Ruft elementares Feuer herbei das eine Zeit existieren wird. Kann zum Schmelzen von Metall verwendet werden.
- CENSA MANI, Kann Verkrüppelungen heilen. Mit dem richtigen Weg kann so auch ein Körperteil wiederhergestellt werden.
- MANARE CENSA MAGI, Könnte die grundlegende Energie eines Gegenstands absaugen und ihn so nichtmagisch machen.
- ORT TEL CENSA AN MANI, Wenn es wirklich weh tun soll. Dieser Zauber wird katastrophalen und schwer heilbaren Schaden bei Lebewesen verursachen.
- HUMI CENSA MUTAR FERA, Verwandlungsmagie die dank des CENSA anhält (permanent?). Ein KONIU ist nicht nötig
- FLAM CENSA KONFAR. Sehr lang anhaltender Stärke verbessern Zauber. Andere Interpretationen wären auch möglich, so könnte der Zauber dem Ziel eine Feuerpägung geben die das zukünftige Zaubern von Feuermagie vereinfacht.
- CENSA FLAM KONFAR. Sehr gefährlicher Zauber. Je nach Setting könnten neben Stärke weitere Boni wie Feuerimmunität Schadensaura, Nahkampfschaden dazu kommen. Allerdings wird die Ausrüstung des Charakters leiden und evtl auch er.

8.4.7 CONDOC

Spezialrune, Kreis: 3, Komplexität: 0

Verbindenrune. Diese Formrune kann zwei passende Runen zusammenziehen. Sie steht im Zauber zwischen den beiden Runen. Beispiel:

- ORT TEL FLAM CONDOC LITAX: Feuer und Luft werden hier zu Blitz verbunden.
- SYMA WAKU CONDOC LITAX: Wasser und Luft wird hier zu Eis verbunden.

- **ORT LEP CONDOC LEKO FLAM:** Strahl und Freisetzung wird hier verbunden um einen kegelförmigen Angriffszauber zu erzeugen.

CONDUC ist auch als die Namensrunen bekannt. Magische Forschung versucht Effekte oder Farben aus den primären Elementen mittels CONDOC zusammenzusetzen. So kann Metall zum Beispiel als FLAM CONDOC EBOR CONDOC EBOR beschrieben werden. Gold könnte z.B. durch weiteres hinzufügen von PRIX beschrieben werden. Sollte ein solche Farbe erfolgreich beschrieben werden so kann der Magier mit längerer Forschung den magischen Namen dieser Verbindung in Erfahrung bringen. So ist FLAM CONDOC LITAX durch die Rune POR beschrieben. Dieser Name reduziert die Zauberklänge und evtl. auch die Komplexität.

Hier ein paar Mischrunen. Je nach Kampagne können und sollten andere Interpretationen möglich sein.

ursprüngliche Farben	Runenwort	Komplexität	Beschreibung
EBOR, FLAM	COC	2	Magma
EBOR, LITAX	HAREN	2	Sand
EBOR, NOX	SIDIAN	2	Obsidian
EBOR, PRIX	MARM	2	Marmor
EBOR, WAKU	LUTUM	2	Schlamm
FLAM, LITAX	POR	2	BLitz
FLAM, NOX	CINIS	2	Asche
FLAM, PRIX	SOL	2	Sonne
FLAM, WAKU	VAPOR	2	Dampf
LITAX, NOX	UMBRA	2	Schatten
LITAX, PRIX	CAEL	2	Himmel
LITAX, WAKU	FIR	2	Eis
NOX, PRIX	LUNA	2	Mond, Zwielficht
NOX, WAKU	NEB	2	Nebel
PRIX, WAKU	NUBI	2	Wolke
EBOR, EBOR, FLAM	FERRUM	2	Metall, Eisen
FLAM, LITAX, EBOR	METEO	3	Meteor
WAKU, LITAX, EBOR	AVE	3	Hagel
LITAX, FLAM, WAKU	TURBO	3	Tornado, Sturm
EBOR, FLAM, WAKU	MOTUS	3	Erdbeben

Spielleiterhinweis Wenn Neue Farbrunen erschaffen werden so sollten sie (eingekürzte) passende lateinische Worte verwenden, die existierenden Runen haben sich daran orientiert. Sollte zuviel Beschreibung in die Namensrunen eingeflossen sein so kann es sein das die Komplexität unverhältnismässig hoch ist. Hier sollte die Komplexität vom spielleiter auf ein mit bereits existierenden Farbrunen vergleichbares Mass reduziert werden.

Mit der CONDOC Rune wäre es auch möglich Zauber oder Teilzauber zu verbinden. Denkbare Szenarien die aber von der Spielleitung für die Welt vorgesehen sein müssen:

- **ORT LEP CONDOC LEP POR:** Kettenblitz der von einem Gegner zu einem weiter springt. (-2W und zwei Proben sind fällig)
- **ORT HORA CONDOC ORT HORA KONIU:** Verbindet zwei Raumpunkte mittels eines Portals (Teleportation von allem das durchs Portal schreitet).
- **SYMA PRIX KONIU CONDOC SYMA AN MAGIE:** Unsichtbarkeitszauber der von einfachen SCIEN Zaubern nicht aufgespürt wird
- **MANARE MANI CONDOC MANI MUTAR MAGI CONDOC AUM UR MAGI:** Zauber der Lebensenergie in magische Energie umwandelt die zum reparieren eines magischen Schilds verwendet wird.

Das letzte Beispiel zeigt relativ komplexer Magie. Der Zauber wäre als Verzauberung oder KONFAR Magie denkbar. Dann würde z.B. verursachter Waffenschaden ein Schutzschild aufladen. Bei dieser hochkomplexen Magie ist aber die Frage wird sie für die Spielwelt gebraucht? Ist sie den Spielern zugänglich (kann hinter Komplexität verborgen sein oder ist nur als Großmagie effektiv, etc.). Desweiteren muss der Spielleiter bestimmte Sachen festlegen. Hier z.B. welcher Schaden lädt das Schild wie auf? Wie schnell kann Schaden gemacht werden?

Weiter Ideen sind Schnee (FIR CONDOC LITAX).

8.4.8 DIVIN (göttliche Magie)

Formrunen, Farbe, Verstärkung, Komplexität: 6+

Beschreibt Gottgleiche Magie. Diese Magie kann wirklich erschaffen oder endgültig zerstören. Sie sollte dem Spielleiter vorbehalten sein. Die Interpretation der Wirkweise kann weitergefasst sein als dies bei normaler

Magie der Fall ist. Die Kosten göttlicher Zauber sollten etwas permanentes beinhalten (genauer regelt das Setting). Als Verstärkerrune kann sie verwendet werden um Großmagie zu beschreiben. (ORT TEL DIVIN FLAM DIVIN LEKO um eine kleine Stadt zu vernichten) Mit ihr können Landschaften umgestaltet werden oder die Toten zurück ins Leben geholt werden. Evtl ist nur göttliche Magie in der Lage einige Wesenheiten in ihre Schranken zu versetzen.

Ein paar Ideen bzw. Beispiele:

- HUMI DIVIN MANI: Tote zum Leben erwecken.
- DIVIN AUM CENSA WAKU KONIU: Fluss versetzen (permanente Wirkung)
- DIVIN AN ANIMA: Auslöschung eines Geistes.
- DIVIN SCIEN DIVIN MAGI: Einen Eindruck davon bekommen wie die Welt hinter dem Schleier ist...
- DIVIN CENSA EBOR CONDOC MANI: Land wieder fruchtbar machen.

8.4.9 EBOR (Erde)

Farbrune, Basis, Kreis: 1, Komplexität: 1

Erde und Gestein sowie feste Stoffe allgemein werden durch diese Rune beschrieben

- Stärkungszauber: Erhöht die Konstitution.
- Schadenszauber: Verursacht normalen körperlichen Schaden.
- Teilaspektzauber: Kann Stabilität vorgaukeln und kurzfristig einen möglichen Zusammenbruch verschieben.
- Illusionszauber: Feste Stoffe wie Felsen oder Wände können erzeugt werden. Oberflächlich wird auch der Tastsinn leicht getäuscht (hier ist die Effektstärke entscheidend, ein unabsichtliches Durchschreiten der Illusion wird nicht verhindert).
- Kontrollezauber: Erde bewegen um Löcher oder Tunnel zu erschaffen. Bewegte Erde ist aber zu langsam für effektive direkte Angriffe.
- Wahrnehmungszauber: Gestein sehen. Ermöglicht es z.B. in begrenztem Umfang Hohlräume in der Erde / Gestein zu finden.

8.4.10 FERA (Tier)

Farbrune, Natur, Kreis: 5, Komplexität: 4

Beschreibt Tiere. Durch Ergänzung von weiteren Runen können Tiere besser beschrieben werden (FERA LITAX könnten z.B. Vögel sein). Die Größe des beschriebenen Tieres hängt von der Effektstärke ab.

- Stärkungszauber: Gibt eine Fähigkeit des Tieres (wie z.B. verbesserten Geruchssinn).
- Schadenszauber: Mit Kombination mit der AN Rune sind tierische Wesen anfällig.
- Teilaspektzauber: Mit BET könnten kleinere Tiere wie Insekten beschrieben werden.
- Illusionszauber: Stellt Tiere dar. Mit nachgestellten AUM sind auch komplexere Bewegungen möglich.
- Kontrollzauber: Kann Tiere kontrollieren.
- Wahrnehmungszauber: Findet Tiere. Mit Teilaspekt wird der Gemütszustand des Tieres angezeigt.

8.4.11 FLAM (Feuer)

Farbrune, Basis, Kreis: 1, Komplexität: 1

Beschreibt das Feuer und Wärme. Im wissenschaftlicheren Sinne sind damit Plasmen und exotherme Reaktionen gemeint.

- Stärkungszauber: Erhöht die Stärke.
- Schadenszauber: Verursacht normalen körperlichen (Energie/Feuer) Schaden.
- Teilaspektzauber: Erzeugt Wärme und kann z.B. gegen Wettereinflüsse schützen.
- Illusionszauber: Beschreibt Feuer und feurige/flackernde Lichteffekte.

- Kontrollezauber: Abhängig von der Effektstärke kann ein Feuer vergrößert oder verkleinert werden. Auch Ausbreitungsrichtungen könnten so kontrolliert werden um ein Übergreifen zu unterbinden oder hervorzubringen.
- Wahrnehmungszauber: Macht das Wärme sehen möglich. Je nach Kampagne hilft es entweder nur beim Aufspüren von Feuerquellen, magischen Feuerenergien/wesen oder ermöglicht Nachtsicht mittels Infrarotsicht.

Weitere Beispielzauber:

- ORT FLAM KONIU: Schadenszauber der ein Bereich blockiert. Auch geeignet zum Kochen oder zum Starten eines größeren Feuers.
- ORT BET FLAM KONIU: Mit geringer Effektstärke geeignet Fackeln und Kerzen zu entzünden.

8.4.12 FLORA (Pflanze)

Farbrune, Natur, Kreis: 4, Komplexität: 3

Beschreibt Pflanzen. Durch Kombination mit weiteren Farbworten können die Pflanzen genauer beschrieben werden. Die Effektstärke beschreibt die Größe der Pflanze.

- Stärkungszauber: Gibt eine Fähigkeit von Pflanzen. Sofern das gewünscht ist...
- Schadenszauber: Mit der AN Rune kann ein effektives Pflanzenvernichtungsmittel erstellt werden.
- Teilaspektzauber: Beschreibt Bewuchs wie von Moos.
- Illusionszauber: Erstellt Sinnestäuschung von Pflanzen.
- Kontrollzauber: Kann Pflanzen bewegen und das Durchkommen durch Unterholz erleichtern. Unaufmerksame Gegner können von evtl. vorhandenen Schlingpflanzen gefangen gesetzt werden.
- Wahrnehmungszauber: Zum Aufspüren von Pflanzen geeignet.

8.4.13 GLADI (Waffe)

Farbrune, Gegenstand, Kreis: 4, Komplexität: 2

Beschreibt Waffen und ist somit streng genommen Teil der SICR Rune. Waffen bis zum Kurzschwert können ohne Verstärkungsrune beschrieben werden. Alle von Menschenhand geführten Waffen werden mit VAS GLADI beschrieben. Noch größere Waffen benötigen dann INGVA.

- Stärkungszauber: Erhöht den Nahkampfschaden.
- Schadenszauber: Verursacht physischen Schaden. Mit AN als Zauber zum Entwaffnen denkbar.
- Teilaspektzauber: Beschreibt Waffeneigenschaften wie Schärfe.
- Illusionszauber: Erzeugt Illusionen von Waffen.
- Kontrollzauber: Telekinesezauber, als Kontrollzauber der mittels KONFAR gebunden ist verbessert er die Kampfeigenschaften
- Wahrnehmungszauber: Zum aufspüren von Pflanzen geeignet.

8.4.14 HORA (Raum)

Typ: Farbrune, Universum, Kreis: 7, Komplexität: 6

Beschreibt den physikalischen dreidimensionalen Raum, Entfernungen und Gravitation. Kann im weiteren Sinne auch für überdimensionale Beschreibungen (Astralebenen, Parallelwelten, etc.) verwendet werden.

- Stärkungszauber: Verankert den physikalischen Ort. Mit AN HORA KONFAR kann man sich von Raum Effekten lösen. Das kann z.B. zum Schweben verwendet werden.
- Schadenszauber: Verursacht bei jeden Wesen katastrophale Schäden.
- Teilaspekt: Beschreibt Entfernungen und kann z.B. zum Entfernungsmessen mittels SCIEN verwendet werden.
- Illusionszauber: Die HORA Rune kann mit weiteren Runen Großillusionen bzw. Illusionen mit mehr räumliche Tiefe erstellen.
- Kontrollzauber: Kann die Bewegungsgeschwindigkeit verändern (um einen Multiplikator).
- Wahrnehmungszauber: Kann multidimensionale Effekte aufspüren oder Raumanomalie oder dazugehörige Wesen und Effekte aufspüren. Kann auch für Fernsicht verwendet werden.

8.4.15 HUMI (Mensch)

Farbrune, Schicksal, Kreis: 7: Komplexität: 6

Beschreibt den Menschen und in gewisser Weise Intelligenz oder intelligente Wesen.

- Stärkungszauber: Erhöht Zugang zu Wissen, Verständnis und Konzentration.
- Schadenszauber: Kann mit der AN Rune intelligente Wesen verkrüppeln.
- Teilaspekt: Beschreibt handwerkliche Tätigkeit (sofern das Sinn macht).
- Illusionszauber: Stellt Menschen dar. Mit nachgestellten AUM kann der Mensch entsprechende Handlungen darstellen.
- Kontrollzauber: Je nach Tiefe der Kontrolle können Gedanken, Emotionen und Erinnerungen manipuliert werden.
- Wahrnehmungszauber: Kann zum Finden von Menschen oder dem Lesen von Gedanken und Gefühlen verwendet werden.

8.4.16 INGVA (starke Verstärkung)

Spezialrune, Komplexität: 4

Diese Rune ist die Fortsetzung der VAS Rune (siehe auch da). Sie bezieht sich auf die nachfolgende Rune. Ist Diese ein Farbwort so wird es noch deutlich "größer" beschrieben. Z.B. kann ein Blumentopf mit SICR ein Stuhl oder Tisch mit VAS SICR und eine Anbauwand oder eine Kutsche mit INGVA SICR beschrieben werden. Bezieht sich INGVA auf ein Formwort so wird dieses deutlicher und stärker. So ist eine extrem genaue Kontrolle mit INGVA AUM oder ein sehr detailliertes Wahrnehmen mit INGVA SCIEN möglich.

Ein paar Beispiele für stark verstärkte Zauber:

- INGVA SCIEN MAGI. Der Verzauberte ist in der Lage sehr feine Details in den Magieströmungen zu spüren. Er bekommt entweder mehr Bonuswürfel (als z.B. nur INGVA SCIEN MAGI) oder er kann Spuren von Magie wahrnehmen die vor langer Zeit gewirkt wurde. Oder bei magischen Spuren die recht jung sind Details wie Farbe und Form erkennen.
- ORT INGVA TEL INGVA LITAX. Ein Sehr mächtiges Luftgeschoss. Normalgroße Gegner sollten mit Zustimmung des Spielleiters nach hinten und zu Boden geschleudert werden (Widerstandsprobe mit Stärke).
- INGVA SYMA FERA. Die Illusion wird realer. Das Tier verhält sich wie ein entsprechendes Lebewesen und reagiert auf andere Charaktere (droht, flieht, etc.)
- INGVA LEKO: Verdreifacht die Reichweite des Freisetzungseffekt.
- INGVA LEP, INGVA TEL: Verdreifacht die Reichweite.

8.4.17 KOL

Zauberendrunen.

Diese Rune hat keinen Einfluss auf den Effekt. Sie senkt die Schwierigkeit des Zaubers um 2 lässt dafür aber seine Kosten um 2 steigen. Sie kann beliebig ans Ende des Zaubers gesetzt werden.

8.4.18 KONFAR (Binden)

Zauberendwort (Formwort), Komplexität: 1

Bindet die Struktur und Energie des Zaubers im Ziel. Das verändert die Wirkung stark. Wird ein reiner Farbzauber ins Ziel gebunden so wirkt der Zauber auf das Ziel verstärkend. Zum Beispiel steigert FLAM KONFAR die Stärke des verzauberten Charakters um die Effektstärke des Zaubers (In den Farbrunen ist je aufgeführt welche Farbe welchen KONFAR Effekt hat).

Verdreht man entweder die Farbe oder das KONFAR ins Gegenteil (FLAM AN KONFAR oder AN FLAM KONFAR) so senkt der Zauber das Attribut entsprechend. Gegen diesen Zauber ist aber Widerstand möglich!

Wirkt man einen Zauber der mit Form und Farbe und KONFAR beschrieben wird, so binden man den Zauber an ein passendes Objekt. Die KONFAR Rune sorgt für eine weiterführende Wirkung (SYMA FLAM KONFAR könnte für eine anhaltende Feuerillusion verwendet werden). Die Wirkung kann auch vom Gegenstand abhängen. Ein PRIX KONFAR auf einen Stein zu sprechen macht ihn nicht intelligenter sonder lässt ihn leuchten (ein EBOR KONFAR macht ihn härter). Hier ist der Spielleiter gefragt die Wirkung zu beschreiben.

Ein Objekt kann immer nur von einer Art KONFAR Zauber belegt sein.

KONFAR beschreibt auch die Wirkdauer und kann so nicht mit KONIU im selben Zauber stehen.

- **PRIX KONFAR:** Intelligenz oder Persönlichkeit des Charakters um Effektstärke verbessern.
- **AUM GLADI KONFAR:** Gibt bessere Kontrolle (AUM) über die verzauberte Waffe (GLADI -> bis Größe Kurzsword) und bindet den Zauber an das Schwert. Die Waffe trifft um die Effektstärke besser.
- **BET FLAM KONFAR:** Verzaubert ein Ziel so das es über ein gewisse Zeit Wärme abgibt (BET FLAM macht aus Feuer Wärme).
- **GLADI FLAM KONFAR:** Verzaubert eine Waffe das sie zusätzlich Feuerschaden macht. Hier wird GLADI als Formwort verwendet so das jede Waffe verzaubert werden kann (im Vergleich zu AUM GLADI, wo GLADI als Farbe verwendet wird und damit in der Größe eingeschränkt ist).
- **TEL FIR KONFAR:** 10 Pfeile können so verzaubert werden das sie zusätzlich Eisschaden in Höhe der Effektstärke machen.
- **AUM FERRUM KONFAR:** Verbessert die Fähigkeit des verzauberten Charakters Metalle zu kontrollieren. Boni auf alle Fertigkeitwürfe zur Metallbearbeitung (z.B. Schmieden).
- **AN FLAM KONFAR:** Stärke beim Ziel senken. Analog würde auch FLAM AN KONFAR funktionieren.
- **SCIEN MAGI KONFAR:** Statt einer Magiesicht bleibt nur ein Magiegepür.

Spielleiterhinweis Mittels der KONFAR Rune sind einige starke Verbesserung für die Spielercharaktere möglich. Es wird deswegen dringend empfohlen nur eine Verstärkung pro Gegenstand und Charakter zu erlauben. Für verzauberte Gegenstände sollte man diese Regel möglicherweise aufweichen (Verzauberung ist nicht eingeschränkt, aber höchstens eine weitere Gesprochene kann dazu kommen). Alternativ kann man Charakteren auch zugestehen eine Attributs und eine Fertigkeitsverbesserung gleichzeitig zu besitzen.

Sollten elementare Mischrunen eingesetzt werden (z.B. FIR für Eis das aus WAKU und LITAX zusammengesetzt ist). So teilt man die erzeugten Attributspunkte zu gleichen Teilen auf die Attribute auf übrig gebliebene werden vom Zaubernenden verteilt. Alternativen:

- Die Attributspunkte werden aufgeteilt, aber es wird aufgerundet (Belohnung für die höhere Komplexität)
- Der Zaubernende hat jedesmal die Wahl wie er die Punkte auf die betroffenen Attribute verteilt (z.B. alle Punkte in ein Attribut)
- Es werden die Attributspunkte aufgeteilt, dabei wird abgerundet. Aber Verbesserung durch Wege werden erst im Nachhinein zu jedem betroffenen Attribut addiert.

Einige nützliche Regelerweiterung könnten sein:

- Illusionen können auch mit KONFAR an Ort und Stelle gebunden und wirken dann eine gewisse Zeit nach. Zauber so kurzfristig zu verankern sollte nur für Illusionszauber möglich sein. (Beispiel **INGVA SYMA FLAM KONFAR:** Verankert Illusionsflammen an einem brennenden Gegenstand. Die Flammen breiten sich aus).
- **VAS KONFAR**, **INGVA KONFAR** und **CENSA KONFAR** Effekt können sich entweder auf die Dauer beziehen oder aber andere Effekte wie elementare Immunität und elementare Anfälligkeit geben. Ebenso könnten Fähigkeiten passend zu den Elementen oder beschriebenen Kreaturen gegeben werden. Beispiele wären Nachtsicht, tierischer Geruchssinn, Wasseratmung, etc.

8.4.19 LEKO (Freisetzung)

Formrune, Zauberswort, Komplexität: 2

Die Rune bringt das hervorgerufene Element zur Freisetzung (Explosion). Um die Explosion ins ein entferntes Ziel zu bringen ist die Kombination mit einem Trägerzauber nötig (z.B. TEL). Die Rune LEKO wird dann als Zauberswort eingesetzt. Der klassische Feuerball ist **ORT TEL FLAM LEKO**. Für die Stärke der Explosion und den Schaden wird wie folgt gerechnet:

- Das Feld auf dem der Zauber explodiert ist Radius 0 entfernt.
- LEKO hat für die Berechnung von Schaden die volle Effektstärke in Radius 0 (Egal welche Verstärkungsstufe von LEKO)
- Die sechs Felder darum sind Radius 1 entfernt. Die angrenzenden zwölf Felder sind Radius 2 entfernt, usw.

- LEKO hat in Radius 1 volle Effektstärke. In Reichweite 2 reduziert diese sich um 1, in Reichweite 3 um einen weiteren Punkt, usw.
- Verstärkung des LEKO Worts (durch VAS oder einen Weg) erhöhen die diese Reichweite jeweils um 1. So hat ein ORT TEL FLAM VAS LEKO volle Effektstärke im Radius 0 bis 2 im Radius 3 bis 4 ist die Effektstärke um 1 reduziert usw.
- Verstärkungen addieren sich für die Reichweitenerhöhung. INGVA zählt als 2 Erhöhungen.

8.4.20 LEP (Strahl)

Formrune, Komplexität: 1

Formt den Zauber zu einen Strahl. In Ausnahmefällen könnte das Wort auch als Farbwort verwendet werden um einen Strahl zu beschreiben. Als Beispiel könnte so ein Wasserstrahl beschrieben werden, allerdings wird dieser besser über die WAKU Rune beschrieben.

Die Wirkung von Kampfzaubern wird im Kapitel Kampf behandelt. Eine Strahl hat eine deutlich kürzere Wirkung (6m) wird dafür aber nicht beim Treffen auf ein Ziel beendet (und kann für kontinuierlichen Schaden verwendet werden).

Ein paar Beispiele:

- ORT LEP FLAM KONIU: Aufrechterhaltener Schadenszauber der jede Runde versuchen kann ein Ziel zu treffen.
- ORT LEP CONDOC LEKO FLAM: Ein Flammenfächer mit einem Öffnungswinkel von 60 Grad (VAS LEKO hätte 120 Grad) und einer Reichweite von 6m oder 4 Felder, ein VAS LEP würde das verdoppeln.
- ORT LEP CONDOC LEP (Farbwort): Könnte mit Zustimmung des Spielleiters eine Umschreibung der MANARE Rune sein.
- ORT LEP CONDOC LEP POR: Könnte als alternative Variante ein Kettenblitz (zwei Ziele) beschreiben.

8.4.21 LITAX (Luft)

Farbrune, Basis, Kreis: 1, Komplexität: 1

Beschreibt die Luft und Gase oder gasförmige Stoffe allgemein.

- Stärkungszauber: Erhöht die Wahrnehmung.
- Schadenszauber: Verursacht körperlichen Betäubungsschaden.
- Teilaspektzauber: Kann vor Überlastung der Sinnesorgane durch Druck helfen.
- Illusionszauber: Kann Geräusche beeinflussen und somit erheblich zum Erfolg beim Schleichen beitragen.
- Kontrollezauber: Kann Luftströmungen erzeugen. In höheren Effektstärken ist auch das Fliegen einer Person denkbar.
- Wahrnehmungszauber: Ermöglicht "Luft sehen". Giftige aber farblose Dämpfe können so z.B. gefunden werden. Verstärkt wäre auch eine Schallsicht denkbar.

8.4.22 MAGI (Magie)

Farbrune, Basis, Kreis: 1, Komplexität: 1

Beschreibt Magie und magische Strömungen. Die MAGI Rune hat im Elementarkreis keine Gegenrune.

- Stärkungszauber: Der Magie ist kein Attribut zugeordnet.
- Schadenszauber: Verursacht körperlichen Betäubungsschaden.
- Illusionszauber: Kann magische Effekte verschleiern oder vorgaukeln.
- Kontrollezauber: Kontrolle von Magieströmungen, starke Kontrolle kann auch einfache magische Effekte manipulieren.
- Wahrnehmungszauber: Wahrnehmung aller Magie und magischer Strömungen und Formen.

Spielleiterhinweis Zum Einen ist die MAGI Rune in einer magischen Welt extrem wichtig zum Anderen als beschreibende Rune greift sie nicht viel. Als Regelvariante könnte eine Stärkung mit Magie das Glücksattribut erhöhen. Eine andere Idee ist es Schadenszauber mit der MAGI Rune zu erlauben Schaden auf dem geistigen Monitor zu machen, das hat aber gravierende Auswirkung auf Kämpfe. Kriegercharaktere erleiden durch ihre meist geringere Willenskraft mehr Schaden, während Magier durch den zusätzlichen Schaden auf ihrem "Magiemonitor" ebenfalls gehindert sind.

8.4.23 MANARE (Leiten)

Formrune, Komplexität: 1

Mit Hilfe dieser Rune ist es möglich magische Energien zwischen Zaubern und Ziel hin und herzuleiten.

Diese Rune könnte auch durch AUM CONDUCT LEP beschrieben werden. Als Schadenszauber ist diese Rune weniger potent, so verursachen solche Zauber Minimalschaden und haben keinen Bonusschaden durch Willenskraft oder Erfolgsgrade. Je nach Setting und in Absprache mit dem Spielleiter könnten MANARE Effekte mit MUTAR Effekten oder aber auch anderen Zaubern kombiniert werden (CONDUCT RUNE) um Zaubereffekte zu bezahlen oder andere Energien verfügbar zu machen.

Bekommt ein Ziel mit Hilfe eines solchen Zaubers Lebensenergie so heilt es, allerdings auch hier nur mit der minimalen Menge ohne Willenskraftboni.

Diese Rune findet meist Anwendung bei verzauberten Gegenständen die über keine eigene innere Macht verfügen und auf Energien der Umgebung angewiesen sind.

Beispiel:

- ORT MANARE MANI KONIU: Leben entziehen. Je nach Setting kann es sein das man Heilzauber nur mit magischer Energie des Lebens bezahlen kann, dieser Zauber wäre eine Möglichkeit an solche Energie zu kommen oder direkt zu heilen.
- ORT MANARE MAGI KONIU: Magie entziehen. Falls es das Setting erlaubt könnte so geistige Erschöpfung geheilt werden.
- ORT MANARE PRIX CONDUCT SYMA FLAM KONFAR: Die anhaltene Feuerillusion könnte jetzt noch länger anhalten da sie mit Sonnenenergie gespeist wird.
- ORT MANARE FLAM CONDUCT FLAM MUTAR MAGI KONIU: Verwandelt Feuerenergie in nutzbare "graue" Magie. Das wäre hilfreich um z.B. einen Gegenstand zu erschaffen dessen Verzauberung aufgeladen wird indem er ins Feuer geschmissen wird (und dabei das Feuer schwächt)

8.4.24 MUTAR (Verwandeln)

Formrune, Spezialrune Komplexität: 0

Diese Rune benötigt zwei Farben. Die Farbe die vor MUTAR beschrieben wird, wird in die Farbe nach MUTAR verwandelt. Ein lebendes Ziel kann sich auch mit seiner Konstitution gegen eine unfreiwillige Verwandlung wehren.

Ziele verwandeln sich nach Ablauf des Zaubers zurück. Solche Rückverwandlung schützt in gewissen Rahmen das Ziel. So würde ein Mensch der als Tier verwandelt in einen Drahtkäfig gesteckt wurde, diesen bei der Rückverwandlung zerreißen. Ein Stahlkäfig könnte dem aber widerstehen. Verwandlungsauber werden pro Szene und nicht pro Kampfrunde aufrecht erhalten. Eine Alternative ist diese Zauber auch mit KONFAR zu binden (Entscheidung des Spielleiters).

Beispiel:

- HUMI MUTAR FERA KONIU: Mensch in ein Tier verwandeln. Für spezielle Tiere müsste dieses weiter beschrieben werden.
- FERRUM NOX MUTAR FERRUM PRIX KONFAR: Silber in Gold verwandeln (zumindest für einen Moment).
- WAKU MUTAR FIR KONIU: Wasser zu Eis erstarren lassen.
- SICR AN MUTAR SICR: Gegenstand zurück verwandeln (reparieren).
- EBOR MORT MUTAR EBOR MANI CENSA KONFAR: Durch das CENSA KONFAR sollte hier die tote Erde in fruchtbare verwandelt werden. Die Wirkung sollte ausreichend lange halten um einen natürlichen Kreislauf zu starten. (Aber wie immer hat der Spielleiter das letzte Wort ob das zu seinem Setting passt oder nicht.)

8.4.25 MANI (Leben)

Farbrune, Metaphysisch, Kreis: 3, Komplexität: 2

Beschreibt rudimentäre Lebensenergie. Kann zur Heilung von körperlichen Schaden verwendet werden. Teilaspekt ist Wohlbefinden. Mit Essenzmagie ist die Wiederherstellung von körperlichen Beeinträchtigung möglich.

- Stärkungszauber: Erhöht Widerstandsfähigkeit gegen körperliche Beeinträchtigung.
- Schadenszauber: Kann gegen Untote oder ähnliche verwendet werden (evtl. Anfälligkeit ausnutzen). Gegen lebende Ziele wirkt ein Angriffszauber mit der Farbe MANI nicht.
- Teilaspekt: Beschreibt körperliches Wohlbefinden.
- Illusionszauber: Kann sehr rudimentäres Wohlbefinden (wie Drogenrausch) vorspielen.
- Kontrollzauber: Kann Lebensenergie umlenken. Für aktive Schädigung ist aber ein MANARE Zauber nötig.
- Wahrnehmungszauber: Zeigt Lebewesen.

8.4.26 MORT (Tod)

Farbrune, Metaphysisch, Kreis: 3, Komplexität: 2

Beschreibt rudimentär das Beenden des Lebens. Teilaspekte sind Symptome von Gift und Krankheit. Mit Essenzmagie können Verkrüplung und Ähnliches verursacht werden.

- Stärkungszauber: Verursacht Vergiftungen (mit CENSA verstärkt auch ernste Krankheiten).
- Schadenszauber: Verursacht schwerer heilbaren Schaden gegen Lebewesen und ist ansonsten wirkungslos.
- Teilaspekt: Beschreibt Symptome von Vergiftungen und Krankheit.
- Illusionszauber: Kann Unbehagen vorspielen.
- Kontrollzauber: Kann verwendet werden um Einflüsse von Todesmagie zu manipulieren. So kann beispielsweise die Ausbreitung einer Krankheit oder eines Gifts behindert werden.
- Wahrnehmungszauber: Kann Todesmagie erkennen (z.B. Untote, magische Gifte und Krankheiten).

8.4.27 NOX (Dunkelheit)

Farbrune, Basis, Kreis: 1, Komplexität: 1

Beschreibt die Abwesenheit und Auslöschung von Licht.

- Stärkungszauber: Erhöht die Willenskraft.
- Schadenszauber: Verursacht körperlichen Betäubungsschaden.
- Teilaspektzauber: Beschreibt Halblight und Schattenränder.
- Illusionszauber: Schatten und Unschärfe. Ermöglicht sich ohne weiter Sichtdeckung im Schatten zu verstecken.
- Kontrollezauber: Ermöglicht Schatten und Dunkelheit zu kontrollieren und Licht zu verdrängen.
- Wahrnehmung: Ermöglicht das Finden von Dunkelheit, Effekten magischer Dunkelheit. Mit Zustimmung der Spielleitung kann ein Zurechtfinden ähnlich einer Sonarsicht in absoluter Dunkelheit möglich sein.

8.4.28 OBSEK (Beschwörung/Ruf)

Formrunne, Komplexität: 1

Ruft die beschriebene Form herbei. Ob Beschwörungsmagie erlaubt ist und wie sie funktioniert regelt das Setting. Der Spielleiter muss für seine Welt mehrere Entscheidungen treffen wie Beschwörung funktioniert.

- Dürfen Spieler und einfache Charaktere herbeirufen?
- Erscheint ein beschworener Gegenstand aus dem Nichts. Wie real ist er wie lange existiert er?
- Können Menschen mit OBSEK HUMI beschworen werden? Wenn ja sind sie echt? Bleiben sie? Tauchen sie aus dem Nichts auf oder kommen sie angelaufen? Woher stammen sie?

- Können Tiere beschworen werden. Hier stellen sich ähnlich Fragen wie bei den Menschen.
- Können Geister (ANIMA) beschworen werden. Woher kommen Sie? Wie feindlich sind sie? Haben Sie eine Persönlichkeit? Ist diese Persönlichkeit persistent?

Wenn Wesenheiten beschworen werden könnte das z.B. nur in einem Ritual erlaubt sein. Beschworene Wesenheiten könnten Pakte anbieten und wären dann an ihren Wortlaut gebunden. Beschworene Wesenheiten könnten eine Agenda haben und den Charakter mit magischer Macht oder Beistand belohnen wenn er ihre Agenda vorwärts bringt. Wenn Beschwörungsmagie eine Rolle spielen soll so muss der Spielleiter das bei der Ausarbeitung des Settings berücksichtigen. Generell wird empfohlen die Macht die eine Wesenheit für Spielercharaktere bereithält mit entsprechend Hürden zu versehen. Ein paar Beispiele:

- Beschwören des Geistes des Ortes. Dieser hat keinen großen Einfluss auf die reale Welt kann aber den Charakteren nützliche Tips geben (Wo kann ich mich verstecken, Wo finde ich was zu essen, Wer ist hier vor mir gewesen, etc.). Solche Wesenheiten können vom Spielleiter wie normale NSCs gehandhabt werden. Sind die Charaktere sympathisch so helfen ihnen die Geister. Hier könnte der Spielleiter Geisterfraktionen haben und den Charakteren haften der Geruch von z.B. Stadtgeister oder Ahnengeistern an. Darauf könnten Naturgeister unwirsch reagieren. (OBSEK ANIMA)
- Beschwören von Elementargeistern (OBSEK ANIMA FLAM) könnten einfache Kampfgefährten für den Kampf herbeirufen. Einziges Manko ist sie müssen kontrolliert werden (OBSEK ANIMA FLAM AUM erlaubt eine vergleichende Willenskraftprobe, gewinnt das Elementar so greift es alles und jeden an). Natürlich könnte man auch unkontrollierte ELEMENTARE beschwören (z.B. als Ablenkung im feindlichen Lager).
- Beschwören von Tier oder Menschenggeistern (OBSEK ANIMA FERA, OBSEK ANIMA HUMI). Sollte die normale Beschwörung von Tieren (OBSEK FERA) erlaubt sein so sollten sich die Geistwesen in ihren Fähigkeiten und ihrer Macht deutlich von den deutlich einfacher herbeirufbaren unterscheiden. Diese Beschwörung könnten auch um weitere Farben erweitert sein und somit halbgöttliche Wesen beschreiben (OBSEK ANIMA HUMI SOL könnte eine Engelsbeschwörung sein). Diese könnten den Charakter ohne weiteres unterstützen. Diese Wesenheiten werden aber Buch darüber führen wie der Charakter zu ihrer Agenda passt und ihm evtl auch den Dienst versagen.
- Beschwören von Tieren (OBSEK FERA) könnte nur erlaubt sein wenn es in einem Ritual gesprochen wird. Das Tier wird irgendwann dem Ruf folgen und am Ritualplatz sein. Im Kampf ist das nicht hilfreich, aber evtl können so Tiergefährten herbeigerufen werden. Oder es kommt ein mystisch aufgeladenes Wesen (sprechende Tiere, oder ähnliches).

Weitere unkomplizierte Beispiele die relativ einfach zum restlichen Magiesystem passen:

- OBSEK GLADI FLAM: Waffenbeschwörung (Kurzschwert oder kleiner) die statt physischen Feuerschaden macht. Effektstärke erhöht die Qualität der Waffe.
- OBSEK UR FERRUM: Beschwört Eine Rüstung oder Schild. Effektstärke bestimmt den Rüstungsschutz.
- OBSEK WAKU: Wasserbeschwörung für den durstigen Reisenden.
- OBSEK BET SICR: Mit höhere Effektsärke falls man mal wieder den Schlüssel vergessen hat.
- OBSEK UR EBOR: Drei Kampffelder mit einer Mauer versehen.
- OBSEK GLADI CONDOC TEL: Bogen beschwören.

8.4.29 PRIX (Licht)

Farbrune, Basis, Kreis: 1, Komplexität: 1

Beschreibt Licht und Helligkeit. In wissenschaftlichen Sinne elektromagnetische Strahlung oder Photonen.

- Stärkungszauber: Steigert Intelligenz oder Persönlichkeit nach Wahl des Zaubernenden.
- Schadenszauber: Verursacht körperlichen Betäubungsschaden.
- Teilaspektzauber: Kann vor Lichteffekten schützen.
- Illusionszauber: Erzeugt Helligkeit und Licht (auch farbiges). Ein Ziel kann "durchsichtiger" werden.
- Kontrollezauber: Licht von Lichtquellen manipulieren, starke Kontrolle könnte z.B. auch verwendet werden um einen "Spiegel" zu erschaffen.
- Wahrnehmungszauber: Lichteffekte (insbesondere Illusionen) erkennen. Kann je nach Kampagne auch verwendet werden um Restlichtsicht zu ermöglichen.

8.4.30 SCIEN (Wahrnehmung)

Formrune, Komplexität: 0

Ermöglicht es dem Magier seine Sicht auf die verschiedenen Energieströme bzw. Farben einzustellen. Mittels ORT Zauber kann die Sicht auch jemand anderem gegeben werden. Verstärken der SCIEN Rune ermöglicht tieferen Detailgrad oder den Schatten/Nachhall von Energieströmen zu untersuchen. Es empfiehlt sich solche Zauber als KONIU Zauber zu sprechen.

Solche Wahrnehmungszauber können teilweise durch Materie hindurchschauen. Die Reichweite ist aber begrenzt. Eine dicke Burgmauer sollte einfache Wahrnehmungszauber blocken.

Mittels KONFAR Magie wird die Wahrnehmung weg von der Sicht und mehr zu einem Gefühl. Mittels KONFAR ist es dann auch möglich andere Wahrnehmung z.B. aus dem Tierreich zu bekommen. Hier muss aber die Farbe entsprechend beschrieben sein.

Ein paar Beispiele

- SCIEN MAGI KONIU: Klassisches Magie entdecken.
- VAS SCIEN WAKU KONIU: Wasser finden. Erlaubt auch das sehen von unterirdischen Wasseradern.
- SCIEN UR KONIU: Wände aufspüren. Der Zauber erlaubt grob die Form der nächsten Räume zu erraten. (Spilleiterentscheid!)
- SCIEN MAGI KONFAR: Magiegespür. Man spürt die Magie ohne das sie die Sicht stört.
- SCIEN FERA NOX KONFAR: Das Ziel bekommt den Sinn eines Raubtiers.

8.4.31 SICR (Gegenstand)

Farbrune, Gegenstand, Kreis: 4, Komplexität: 3

Beschreibt von vernunftbegabten hergestellte Gegenstände. Um größere Gegenstände zu beschreiben sind Verstärkungsworte nötig. So könnten Möbel mit VAS SICR, Kutschen und ähnliches mit INGVA SICR beschrieben werden. Letztes Wort hat wie immer der Spielleiter. Auch die Effektstärke kann herangezogen um die Beschreibung zu unterstützen.

- Stärkungszauber: Zusammen mit AUM kann SICR verwendet werden um den Gegenstand besser nutzen zu können.
- Schadenszauber: Kann physischen Schaden beschreiben. In Kombination mit AN könnte ein Gegenstand auflösen Zauber beschrieben werden.
- Teilaspektzauber: Beschreibt kleine Gegenstände wie Münzen oder Schlüssel.
- Illusionszauber: Erstellt Täuschung von Gegenständen
- Kontrollzauber: Telekinesezauber die die Gegenstände bewegen. Effektstärken und Verstärkungsworte legen die physikalische Kraft fest. Könnte auch als Schadenszauber gewirkt werden (und bewirkt dann physischen Schaden in Höhe der Effektstärke).
- Wahrnehmungszauber: Kann Gegenstände finden (verstärkte Wahrnehmungszauber könnten spezifische Gegenstände finden).

8.4.32 SYMA (Illusion)

Formrune, Komplexität: 0

Ermöglicht es die durch die Farbe dargestellte Sache als Illusion zu erschaffen. Der Magier hat hier ein bisschen mehr Einfluss auf die Beschreibung des Effekts, insbesondere wenn er Verstärkungsrunen für das SYMA verwendet. Illusionen sind nicht wirklich real und können so keine echt physische oder andere Interaktion durchführen. Starke Illusionszauber können aber durchaus mehrere Sinne täuschen (bis hin zum Tastsinn).

Illusion wirken echt bis mit ihnen ernsthaft interagiert wird, dann können getäuschte Charaktere versuchen der Magie zu widerstehen (Willenskraftprobe) oder sie zu durchschauen (Wahrnehmungsprobe). Sollte die Illusion unlogisch sein (weil sie z.B. nicht interagieren kann) so wird sie automatisch durchschaut.

Damit die Illusion sich von der Stelle bewegen kann ist die Verstärkung mittels VAS nötig. Damit sie realistisch auf ihre Umgebung durch Steuerung des Zaubers reagieren kann ist das AUM Wort am Zaubersenden vonnöten. Ein mit INGVA verstärkter Zauber agiert halbwegs selbstständig auf seine Umgebung (ein Hund knurrt, Feuer breitet sich aus)

Beispiele:

- SYMA FLAM KONIU: Der Zaubernde erschafft Flammen die zwar keinen echten Schaden anrichten aber Feinde oder wilde Tiere in die Flucht schlagen können.
- SYMA EBOR oder SYMA UR EBOR: Erschafft eine Erdwand oder eine Steinmauer als Illusion.
- VAS SYMA BET FERA LITAX AUM KONIU: Erschafft einen Illusionsvogel. Der könnte aber z.B. eine Botschaft übermitteln.
- SYMA PRIX oder SYMA NOX: Mittels SYMA PRIX wird der Charakter durchsichtiger (abhängig von der Effektstärke) mit SYMA NOX ist er in Schatten gehüllt. Je nachdem kann das beim Schleichen und Verstecken hilfreich sein.

8.4.33 TEL (Geschoss)

Formrune, Farbrune (Kreis: 4), Komplexität: 1

Formt einen Zauber zu einem Geschoss. Kann auch als Farbwort für Geschoss verwendet werden. Die Wirkung von Geschossen wird im Kapitel Kampf beschrieben.

Geschosszauber enden mit Auftreffen. Sie setzen dann ihre schädliche Energie frei. Geschosse fliegen in einer Runde 300m.

Ein paar Beispiele:

- ORT TEL FLAM: Verursacht einen Geschossangriff der gegen ein Ziel gerichtet ist (siehe Kampf).
- ORT TEL FLAM LEKO: Der klassische Feuerball, kann ein Ziel direkt treffen und verursacht Flächenschaden.
- ORT VAS AUM TEL KONIU: Versucht die Kontrolle über ein Geschoss zu bekommen. Ein normales AUM würde reichen um das Geschoss abzulenken, mit einem VAS AUM ist auch ein zurücklenken möglich. Die Effektstärke wird direkt mit der Stärke des Geschosses verglichen und sollte ausreichend sein damit der Zauber wirkt. Einen geschleuderten Speer sollte aber besser mit einem VAS TEL beschrieben sein.
- ORT TEL FLAM AUM: Geschosszauber der die Verteidigung des Ziels reduziert indem er das Geschoss nachsteuerbar macht. Ein VAS AUM würde die Verteidigung stärker reduzieren.
- ORT TEL FLAM AUM KONIU. Ein Geschoss das zwar nur einmal trifft aber mehr als 300m Reichweite hat (und dabei pro Runde 300m zurücklegt). Das AUM erlaubt es die Geschossrichtung anzupassen.

8.4.34 TORA (Zeit)

Farbrune, Universum, Kreis: 7, Komplexität: 6

Beschreibt die Zeit und das Vergehen von Zeit.

- Stärkungszauber: Kann die Handlungsgeschwindigkeit manipulieren.
- Schadenszauber: Verursacht katastrophalen Schaden bei Lebewesen.
- Teilaspekt: Kann zum Messen von Zeit verwendet werden (z.B SCIEN BET TORA).
- Illusionszauber: Beschreibt die Zeit und zeitliche Effekte. Ist für Illusionen relativ ungeeignet.
- Kontrollzauber: Kann die Bewegungsgeschwindigkeit verändern (um einen Multiplikator).
- Wahrnehmungszauber: Kann zeitliche Abläufe wahrnehmen, je nach Effektstärke und zusätzlicher Runen kann auch ein Blick in die Vergangenheit möglich sein.

8.4.35 TRIA, PENTA, HEPTA (Dreifach, Fünffach, Siebenfach)

Zauberbeginn, Komplexität: 4,6,8

Die jeweilige Rune wird zu Beginn des Zaubers gesetzt und lässt den Zaubernden den Zauber auf drei, fünf oder sieben Ziele gleichzeitig wirken. Dabei ist aber zu beachten das ein Ziel von einem magischen Effekt immer nur einmal betroffen ist auch wenn sich z.B. LEKO Effekte überschneiden.

Beispiele:

- HEPTA ORT MANI INGVA LEKO: Massenhafte Flächenheilung mit 7 Zentren der Freisetzung.
- TRIA WAKU KONFAR: Gibt drei Zielen in Berührungreichweite eine verbesserte Geschicklichkeit.
- TRIA ORT VAS LEP FLAM KONIU: Drei aufrechterhaltende Feuerstrahlen die jede Runde drei unterschiedliche Ziele bekämpfen können.

8.4.36 UR (Schild, Wand)

Formrune, Farb rune (Kreis: 4), Komplexität: 1

Erschafft Schilde und Wände. Kann als Farbwort für die Beschreibung von Wänden, Schilden und Rüstungen verwendet werden. Regeln für die Nutzung von Schildzaubern befinden sich im Kapitel Kampf. Schilde und Wände können durch das Erleiden von Schaden zerstört werden, ein zerstörter Zauber endet automatisch (wieder siehe Kapitel Kampf). Hervorgerufene oder Beschworene Wände decken drei Kampffelder (nach Wahl des zaubernden) ab. Ein VAS UR erhöht diese auf 6 und INGVA UR auf 9 Felder.

Ein paar Beispiele:

- UR MAGI KONIU: Schützt ein Ziel mit einem magischen Schild.
- UR FLAM KONFAR: Verpasst dem Ziel eine Rüstung gegen Feuerschaden. Erde oder Metall als Farbwort würden Schutz gegen physische Angriffe geben.
- ORT UR FLAM KONIU: Verschafft entweder einem einzelnen Ziel ein magisches Schild oder erzeugt eine magische Flammenwand (die hier Schaden in Höhe der Effektstärke verursacht).
- (ORT) UR MAGI KONFAR: Kann auch auf ein magisches Schild gesprochen werden um ihm einen Rüstungsschutz zu geben.
-

8.4.37 VAS (Vergrößern, Verstärken)

Spezialrune, Komplexität: 2

Verstärkt das nachfolgende Wort. Bei Farbwörtern kann damit das Vergrößern gemeint sein. So kann GLADI bis zum Kurzsword als Farbwort gemeint sein, VAS GLADI kann dann jede von Menschen fähbare Nahkampfwaffe meinen. Ein VAS FERA ist deutlich größer als ein FERA, etc. Der Faktor hier ist etwa 2. Noch größere Verstärkung sind mit dem INGVA Wort möglich.

Wird die Rune auf eine Formrune angewandt so verbessert sie deutlich die Wirkung. Z.B. lässt ein ORT AUM SICR einen Gegenständen schweben und macht ihn beweglich. Ein ORT VAS AUM SICR lässt aber auch Manipulation an dem Gegenstand zu (Tasten drücken, ein Handtuch auswringen, einen Deckel hochklappen etc., für Manipulation die geschickte Finger benötigen muss aber INGVA verwendet werden). Boni die durch Farb runen erzeugt werden, werden verdoppelt.

Ein paar Beispiele für verstärkte Zauber:

- VAS SCIEN MAGI oder SCIEN VAS MAGI: Der Verzauberte kann auch nicht mehr präsent Magie spüren. Als so eine Art astrale Spuren. Weitere Verstärkungen bringen ihm Bonuswürfel oder erlauben auch sehr alte oder feine Spuren zu sehen.
- ORT VAS TEL VAS LITAX: Sowohl Geschoss als auch Luft ist verstärkt. Mit Zustimmung des Spielers kann hier vom Getroffenen eine Niederschlagsprobe gegen die Willenskraftsprobe oder Erfolgsprobe des Zaubernden zu leisten sein.
- VAS SYMA FERA: Die Illusion wird realer, das Tier kann Bewegung ausführen.
- VAS SYMA FLAM: Die Illusion wird realer, Hitze wird von dem Feuer ausgestrahlt. (Auch eine normale Feuerillusion täuscht alle Sinne. Die Hitze hier verursacht aber auch Schmerzen, Gerüche etc.)
- VAS AUM: Verbessert die Kontrolle oder die Tiefe der Kontrolle.
- VAS SCIEN: Verbessert die Wahrnehmungstiefe und Schärfe.
- VAS UR: Vergrößert die Hervorgerufenen Wände. Kann auch verwendet werden um grossen Kreaturen ein magisches Schild zu geben.
- VAS LEKO: Verdoppelt die Reichweite des Freisetzungseffekt.
- VAS LEP, VAS TEL: Verdoppelt die Reichweite.

8.4.38 WAKU (Wasser)

Farbrune, Basis, Kreis: 1, Komplexität: 1

Beschreibt das Wasser und Flüssigkeiten. In wissenschaftlichem Sinne ist damit der flüssige Aggregatzustand gemeint.

- Stärkungszauber: Erhöht das Geschicksattribut.
- Schadenszauber: Verursacht körperlichen Betäubungsschaden.
- Teilaspektzauber: Beschreibt Feuchtigkeit, kann vor dem Austrocknen schützen.
- Illusionszauber: Wasser und wellenartige Bewegung. Kann dem Tastsinn und Geschmack oberflächlich täuschen.
- Kontrollezauber: Ermöglicht Wasser und wässrige Lösungen zu bewegen.
- Wahrnehmung: Ermöglicht das Finden von Wasser (auch magisch) und Feuchtigkeit oder die bessere Wahrnehmung unter Wasser.

8.5 Grimoirs

Hier sind Vorschläge zu Zaubersprüchen thematisch zusammen gefasst und in Zauberbüchern dargestellt. Die Idee ist dass diese als Handouts verwendet werden können. Zusätzlich bieten sie weitere Anhaltspunkte für die Interpretation der Zauber. Alternativ kann das freie Magiesystem auch mittels dieser Grimoirs in ein nicht freies verändert werden. Dann gibt es nur diese Zauber und die Charaktere müssen Zugang zu einem Grimoir haben um daraus die Zaubersprüche zu lernen. Hier müssten ggfs weitere Grimoirs vom Spielleiter erstellt werden (Z.B. Kampfmagie mit anderen Elementen).

Für eine einfache Handhabung ist die Effektstärke (ES), der Mindestwurf (MW) und die Komplexität (K) angegeben. Die Komplexität (K) lässt sich auch als Kosten interpretieren. Diese Werte können durch Wege modifiziert werden.

8.5.1 Adeptgrimoir der Heilung

Die Heilzauber hier können je nach Setting zu stark sein. Um diese abzuschwächen kann die Verfügbarkeit eingeschränkt sein oder die Energiekosten müssen anders/aufwendiger bezahlt werden.

- Wundheilung (MANI, ES: 2, MW: 15, K: 5). Heilt mit einer Effektstärke von 2 (genauer im Kapitel Kampf).
- Giftheilung (AN MORT KONFAR, ES: 1, MW: 15, K: 5). Anstatt Wunden wird in gleicher Stärke Gift geheilt.
- Leben spüren (SCIEN MANI KONIU, ES: 2, MW: 15, K: 5). Wahrnehmungszauber für Leben. Ermöglicht es sehr begrenzt durch schwache Sichthindernisse wie Türen zu schauen und dort Lebewesen (und nichts anderes) zu sehen.

8.5.2 Adeptgrimoir der Illusion

Die drei Heimlichkeitszauber sind ein Beispiel wie unterschiedliche Illusion situationsbedingt Boni geben. Es spricht auch nichts dagegen die Bonuswürfel immer für Heimlichkeitsproben zu geben egal welcher Zauber wirkt.

- Schattenumhang (SYMA NOX KONIU, ES: 2, MW: 14, K: 4). Verbessert Schleichenproben um 2W. Erfordert aber Schatten in die man sich hüllen kann.
- Tarnung (SYMA PRIX KONIU, ES: 2, MW: 14, K: 4). Verbessert Versteckenproben (wenig Bewegung des Charakters in direkter Sicht) um 2W.
- Stille (SYMA LITAX KONIU, ES: 2, MW: 14, K: 4). Dämpft die Geräusche des Charakters und gibt ihm für Schleichenproben 2W.
- Illusionswand (SYMA UR EBOR KONIU, ES: 2, MW: 15, K: 5). Erzeugt eine Erd oder Steinwand die ca drei. Felder (1,5m) belegt und menschengroß ist. Ihre Form kann auch eine einfache geometrische Formen von ca 8 Quadratmetern gebracht werden.
- Lichtblitz (ORT SYMA PRIX, ES: 1, MW: 13, K: 3). Ein kurzer heller weithin sichtbarer Lichtblitz dessen Farbe von Zaubern den bestimmt wird und gut für die Übermittlung einfacher Signale geeignet ist.
- Geräusch (ORT SYMA LITAX, ES: 1, MW: 13, K: 3). Erzeugt ein einfaches Geräusch um z.B. Gegner abzulenken.

Adeptgrimoir des Kampfes Die Zaubersprüche in diesem Buch können mit beliebigen primären Elementarfarben beschrieben werden. So liesse sich das Feuergeschoss auch als Erdgeschoss (ORT TEL EBOR) wirken. Die Wirkung von Kampfzaubern wird im Kapitel Kampf beschrieben.

- Feuergeschoss (ORT TEL FLAM, ES: 2, MW: 16, K: 6). Erzeugt ein Feuergeschoss das auf einen Gegner geschleudert werden kann. Um den Gegner zu treffen muss Die Erfolgsprobe beim Zaubern auch die Verteidigung erreichen.
- Erdschild (UR EBOR KONIU, ES: 2, MW: 15, K: 5). Erzeugt ein magisches Schild das vor Schaden schützt. Erdmagie richtet nur halben, Luftmagie richtet doppelten Schaden gegen das Schild an. Zauber muss auf Berührung gewirkt werden und jede Runde aufrechterhalten werden. Das Aufrechterhalten muss aber nicht mehr auf Berührung stattfinden.
- Feuerpfeile (TEL FLAM KONFAR), ES: 1, MW: 14, K: 4). Verzaubert 10 Pfeile so das sie beim Treffen zusätzlichen Feuerschaden machen (Willenskraft wird hier aber nicht als Bonus verwendet). Der Zauber wirkt für diese Szene.
- Waffenverzauberung (AUM VAS GLADI KONFAR, ES: 1, MW: 16, K: 6). Verzaubert eine von Menschen geführte Nahkampfwaffe so das sie um 1 besser trifft. Kleinere Waffen bis hin zu Kurzschertern könnten ohne das VAS Wort verzaubert werden. (AUM GLADI KONFAR, ES: 1, MW: 14, K: 4)
- Flamenschwert (GLADI FLAM KONFAR, ES: 2, MW: 17, K: 7). Verzaubert eine Waffe so das sie zusätzlichen Feuerschaden (auch hier ohne Willenskraftbonus!) verursacht.

8.5.3 Adeptgrimoir der Stärkung

- Stärke steigern (FLAM KONFAR, ES: 2, MW: 15, K: 5). Steigert das Attribut um 2.
- Geschick steigern (WAKU KONFAR, ES: 2, MW: 15, K: 5). Steigert das Attribut um 2.
- Konstitution steigern (EBOR KONFAR, ES: 2, MW: 15, K: 5). Steigert das Attribut um 2.
- Intelligenz/Persönlichkeit steigern (PRIX KONFAR, ES: 2, MW: 15, K: 5). Steigert entweder Intelligenz oder Persönlichkeit um 2.
- Willenskraft steigern (NOX KONFAR, ES: 2, MW: 15, K: 5). Steigert das Attribut um 2.
- Wahrnehmung steigern (LITAX KONFAR, ES: 2, MW: 15, K: 5). Steigert das Attribut um 2.
- Mauer verstärken (UR EBOR KONFAR, ES: 2, MW 16, K: 6). Erhöht drastisch die Stärke einer Mauer. Die Fläche sollte auf 8-10 Quadratmeter begrenzt sein.

8.5.4 Magusgrimoir der Heilung

- Regeneration (ORT MANI KONIU, ES: 2, MW: 16, K: 6). Heilt das Ziel jede Runde, allerdings gibt es nur die erste Runde Bonusheilung durch Willenskraft.
- Stärkung (MANI KONFAR, ES: 3, MW: 19, K: 9) Stärkt den Charakter und reduziert die Schwere von Krankheiten und Gifte um 3.
- Flächenheilung (ORT MANI LEKO, ES: 2, MW: 18, K: 8). Heilt eine Fläche wie ein entsprechender Schadenszauber. Hier gibt es keinen Bonus durch Willenskraft.

8.5.5 Magusgrimoir der Illusion

Der "Magie verbergen" Zauber ist ein Sonderfall bei dem der Spielleiter sich genaue Regeln zurecht legen sollte. Vorgeschlagen ist das ein einfaches SYMA ein einfaches SCIEN bei gleichen Effektstärken täuschen kann. Ein VAS SYMA kann dann ein VAS SCIEN täuschen und so weiter. Ist der Charakter mit dem Wahrnehmungszauber im Vorteil so sollten ihm Wahrnehmungsproben gestattet werden. Je nach Situation kann hier durch mehr Vorteil der Malus bei der Probe reduziert oder aufgehoben werden. Magie verbergende Zauber sollten von klugen Charakteren mittels mundaner Heimlichkeit verbessert werden und eher dazu dienen zufälligen Entdeckungen zu entgehen.

- Magie verbergen (ORT SYMA AN MAGIE KONIU, ES: 2, MW: 16, K: 6). Erschafft ein Feld von illusionärer Antimagie. Das kann einfache Wahrnehmungszauber täuschen sofern die Effektstärken der Magie verbergen und aktiver Zauber gleich sind. Ist ein Ungleichgewicht so gibt es den zu täuschenden ein Bonus.

- Raubtierillusion (ORT SYMA FERA NOX KONIU, ES: 2, MW: 19, K: 9). Erschafft ein bedrohliches lebensechtes Raubtier. Das Raubtier ist in seiner Bewegung und Handlung eingeschränkt. Für den ersten Schreck reicht es allemal. Knurren und drohen kann es auch.
- Dickicht (ORT SYMA VAS FLORA KONIU, ES: 2, MW: 20, K: 10). Erschafft eine Illusion von undurchdringlichen Gestrüpp (oder beliebig anderen großen Pflanzen). Die Illusion kann 6 Felder abdecken und ist dabei ca 5m groß.
- Melodie (VAS SYMA VAS LITAX KONIU, ES: 2, MW: 18, K: 8). Erschafft eine weit in die Landschaft tragende Melodie. Töne können dabei jedem Instrument nachgeahmt werden. Sprache ist nicht möglich. Kommunikation wäre aber z.B. über Melodiefolgen möglich.
- Unsichtbarkeit (SYMA PRIX KONIU, ES: 3, MW: 17, K: 7). Macht den Charakter quasi unsichtbar (aber nicht unhörbar) solange er sich nicht zu schnell bewegt. Ein Charakter der sich so im Kampf befindet und von seinen Gegnern gesehen wurde (z.B. weil er angegriffen hat) bleibt entdeckt solange er in Sicht bleibt.

8.5.6 Magusgrimoir des Kampfes

Auch hier kann man die elementaren Farbworte austauschen um die Zauber zu modifizieren.

- Feuerball (ORT TEL FLAM LEKO, ES:2, MW: 18, K: 8). Feuerball der Flächenschaden verursacht. Sollte das primär Ziel von dem Geschoss getroffen werden so richtet der Zauber dort Bonusschaden durch Willenskraft und Erfolgsgrade an.
- Flammenstrahl (ORT LEP FLAM KONIU, ES: 3, MW 19, K: 9). Flammenstrahl mit Effektstärke 3 der bei einem einzelnen Ziel Feuerschaden verursacht. Der Strahl kann aufrecht erhalten werden er muss aber jede Runde auf ein Ziel gerichtet werden (erneute Probe zum Treffen). Der Zauber verursacht nur in der ersten Runde Bonusschaden durch Willenskraft. Sollte noch eine andere Handlung vom Zaubernenden gemacht werden während er mit dem Flammenstrahl Feinde bekämpft, so macht er mehrere Handlungen gleichzeitig und bekommt entsprechend Würfelabzüge (Z.B. Angriff mit Schwert und Flammenstrahl reduziert den Würfelpool für beide Proben um 2W).
- Flammenkegel (ORT LEP CONDOC LEKO FLAM, ES: 2, MW: 18, K: 8). Erzeugt einen Flammenkegel mit einem Öffnungswinkel von 60 Grad und einer Reichweite von 4 Feldern. Betroffene werden von einem Flächeneffekt durch Feuer der Stärke 2 getroffen.
- Eislanze (ORT TEL VAS FIR, ES: 3, MW: 21, K: 11). Erzeugt ein Geschoss mit Effektstärke 3. Das getroffene Ziel bekommt den Zustand "gelähmt" in Höhe von 3. (Modifizierung des Farbworts kann andere Zustände produzieren).
- Magisches Schild (UR MAGI KONIU, ES: 3, MW 18, K: 8). Erzeugt ein Schild der Effektstärke 3 ohne weitere Schwächen oder Stärken.

8.5.7 Magusgrimoir der Stärkung

Die Zauber hier können durch austauschen der Farbworte modifiziert werden. So können z.B. analog die andern Attribute gesteigert werden.

- Willenskraft steigern (NOX KONFAR, ES: 3, MW: 18, K: 8). Steigert das Attribut um 3.
- Flammenrüstung (UR FLAM KONFAR, ES: 3, MW: 19, K: 9). Erschafft eine Flammenrüstung die Feuerschaden um 6 reduziert.
- Magische Rüstung (UR FERRUM KONFAR, ES: 3, MW: 20, K: 10). Schützt das Ziel wie eine Plattenrüstung indem physischer Schaden um 6 reduziert wird (aber keine Behinderung, ersetzt getragene Rüstung).
- Magischer Schutz (ORT UR MAGI KONFAR, ES: 3, MW: 20, K: 10). Das so verzauberte Ziel reduziert eingehenden Schaden um 3 (Das ist kompatibel mit Rüstung). Kann auch auf magische Schilde gesprochen werden, diese reduzieren eingehenden Schaden um 3 bevor sie den Schaden von ihren Schildpunkten abziehen.

8.5.8 Meistergrimoir der Heilung

Dieses Grimoir enthält mächtige Heilmagie die je nach Setting nur eingeschränkt oder garnicht funktioniert. Auch andere oder zusätzliche Energiequellen wären denkbar.

- Ernähren (CENSA MANI KONFAR, ES: 1, MW: 18, K: 8). Gibt dem menschengroßen Ziel genug Nahrung und Wasser (Lebensenergie) für einen Tag. Bei extremer Belastung weniger. Hunger und Durst spührt das Ziel trotzdem.
- Luftloser Atem (CENSA LITAX CONDOC MANI KONFAR, ES: 1, MW: 19, K: 9). Der Charakter kann für 10min auf das Atmen verzichten ohne dabei Einschränkungen zu erleiden.
- Große Heilung (CENSA MANI, ES: 2, MW: 20, K: 10). Starke Heilung die auch Körperteile bis zur Größe einer Hand oder eines Fußes wiederherstellt. Mit höherer Effektstärke sind auch größere Körperteile möglich.
- Wiederbelebung (DIVIN MANI CONDOC DIVIN HUMI, MW: 30, ES: 2, K: 20). Göttliche Magie die einen Toten zurück bringen kann. Die Effektstärke regelt wie "weit" der zu Erweckende weg ist (Zeit, Alter, will er aus einem Totenreich zurück?). Dieser Zauber bleibt klar unter Spielleitervorbehalt. Es könnte aber auch auf das zweite DIVIN verzichtet werden (Mindestwurf und Kosten um 6 erleichtert). Ob es permanente Folgen am Körper oder Psyche gibt regelt ebenfalls das Setting.

8.5.9 Meistergrimoir der Illusion

Für Illusionen die den Geist betreffen kann je nach Setting auch die HUMI Rune (im Aspekt Geist, Verstand oder Vernunft) Rune verwendet werden.

- Böse Ahnung (VAS SYMA ANIMA KONIU, ES: 1, MW: 19, K: 9). Erschafft ein übernatürliches gespenstisches Gefühl. Die Illusion wirkt auch unterbewusst und kann z.B. bewirken das Charaktere einen Ort meiden es sei denn das sie gute Gründe haben diesen aufzusuchen. Dieser Zauber könnte auch verwendet werden um andere Gefühle zu beschreiben.
- Illusionskutsche (SYMA INGVA SICR CONDOC VAS FERA KONIU, ES: 2, MW: 27 K: 17). Erschafft die Illusion einer Kutsche inklusive Zugtiere. Die Kutsche kann sich auch nach Wahl des Zaubernenden bewegen.
- Doppelgänger (ORT VAS SYMA HUMI KONIU, ES: 2, MW: 22, K: 12) Erschafft einen Doppelgänger einer Person. Dieser kann vom Zaubernenden gesteuert werden und so z.B. als Ablenkung oder Bote dienen.
- Spiegelbilder (TRIA SYMA HUMI KONIU, ES: 2, MW: 23, K: 13). Erschafft drei Illusionen von sich selbst. Diese simplen Illusionen führen alle Bewegungen des Charakters aus. Sie können im Kampf verwendet werden um die echte Position zu verschleiern und z.B. Gelegenheitsangriffe auszulösen. Illusionen die vom Feind getroffen werden sind von diesem automatisch durchschaut.
- Traumbild (ORT HORA CONDOC INGVA SYMA ANIMA, ES: 2, MW: 30, K: 20). Sendet eine Traumbotschaft die zwar nicht räumlich jedoch in ihrer Komplexität durch die Effektstärke beschränkt ist.
- Maske (VAS SYMA HUMI KONFAR, ES: 2, MW: 22, K: 12). Ändert das Aussehen der verzauberten Person in das einer Anderen. Sollte es starke Unterschiede zwischen Beiden geben so ist eine höhere Effektstärke nötig. Sollten Details wie Gang und Gestik mitgetäuscht werden so sollte INGVA statt VAS verwendet werden. (Der prachklang ist in diesem Zauber enthalten.

8.5.10 Meistergrimoir der Kampfmagie

Modifizierung der Farbworte sind auch hier möglich.

- Feuersturm (TRIA ORT TEL FLAM INGVA LEKO, ES: 4, MW: 36, K: 26). Falls es einem Magier gelingt diesen Zauber zu wirken so kann er drei Feuerbälle mit Effektstärke 4 und verdreifachten Radius schleudern. Gegner die direkt getroffen werden bekommen zusätzlichen Schaden durch Effektstärke und Willenskraft. Gegner die im Explosionsradius verschiedener Feuerbälle stehen bekommen aber nur einmal Schaden.
- Eissturm (ORT VAS FIR VAS LEKO KONIU, ES: 3, MW: 25, K: 15). Der Zaubernde erschafft eine Zone starker Kälte (Explosionsregeln für die Effektstärke). Jeder Gegner der sich in der Zone am Ende seiner Runde aufhält bekommt Schaden als wenn er von der Explosion getroffen wurde). Ausserdem erleidet er des Zustand gelähmt in Höhe der für ihn geltenden Effektstärke. Der Zauber muss aufrecht erhalten werden.

- Meteorbeschwörung (OBSEK INGVA METEO, ES: 3, MW: 24, K: 14). Falls das Setting erlaubt stürzt nach 3 Runden (Effektstärke) ein Meteor auf das vom Zaubern den beim Zaubern bestimmte Feld und verursacht elementaren Explosionsschaden mit verdreifachten Radius (INGVA).
- Wall (OBSEK INGVA UR VAS EBOR, ES: 3, MW: 25, K: 15). Falls das Setting Beschwörung erlaubt so kann der Magier 27 (OBSEK UR,3 multipliziert mit INGVA, 3 und der Effektstärke) Felder mit einer Erdwand versehen. Charaktere werden dabei zur Seite gedrückt. Alternativ könnten 9 Felder mit einer Mauer in Höhe von 6m belegt werden. Eventuell gibt es weitere Einschränkung an die Form oder Geometrie der Erdwand.
- Schildregeneration (TRIA ORT AUM UR MAGI KONIU, ES: 3, MW: 24, K: 14). Kann drei magische Schilde regenerieren. Diese erhalten jede Runde 6 Schildpunkte zurück.

8.5.11 Meistergrimoir der Stärkung

Einige hier vorgestellten Zauber können durch Austausch der Farbe ein anderes Attribut verbessern.

- Magierstärkung (LUNA KONFAR, ES: 4, MW: 23, K: 13). Steigert Intelligenz und Willenskraft um je 2.
- Hand des Schicksal (ANIMA KONFAR, ES: 2, MW: 20, K: 10). Gibt dem Ziel zwei Wiederholungswürfe. Die müssen aber in dieser Szene verbraucht werden.
- Sammeln (HUMI KONFAR, ES: 2, MW: 19, K: 9). Gibt dem Ziel zwei Fokuspunkte. Diese müssen in der Szene verbraucht werden.
- Nase des Spürhunds (FERA NOX KONFAR, ES: 2, MW: 19, K: 9). Gibt einen Raubtiersinn (z.B. Geruchssinn). Dieser Sinn ermöglicht es Sinneseindrücke wahrzunehmen die vorher nicht wahrnehmbar waren. Für alle Wahrnehmungsproben mit dem verbesserten Sinn gibt es 2W.
- Schnelligkeitszauber (TORA KONFAR ES: 3, MW: 23, K: 13). Gibt eine zusätzlich Aktionshandlung (aber keine zusätzliche Bewegungshandlung oder reaktive Handlung). Geringere Effektstärken geben eine zusätzliche Bewegungsandlung (Effektstärke 2) oder reaktive Handlung (Effektstärke 1).

8.5.12 Sammelgrimoir der Beschwörung

Die Zauber hier müssen ans Setting angepasst werden. Dazu müssen Fragen der Natur von Beschwörungsmagie geklärt werden. Die Vorschläge hier sind generisch. Beschworene Gegenstände halten einen Tag. Übernatürliche Kreaturen müssen beim nächsten Sonnenaufgang oder Untergang wieder zurück. Sie helfen nicht freiwillig und müssen überzeugt oder gezwungen werden.

- Langschwert beschwören (OBSEK VAS GLADI FERRUM, ES: 2, MW: 19, K: 9). Beschwört ein qualitativ gutes Langschwert (oder eine beliebige andere Nahkampfwaffe).
- Bogen beschwören (OBSEK GLADI CONDUCTEL, ES: 2, MW: 18, K: 8). Beschwört einen Kurzbogen oder eine vergleichbare Geschosswaffe.
- Feuerpfeile beschwören (OBSEK TEL FLAM, ES: 2, MW: 16, K: 8). Beschwört 20 Pfeile die Feuer statt physischen Schaden verursachen.
- Eisdolch beschwören (OBSEK GLADI FIR, ES: 1, MW: 16, K: 6) Beschwört einen Dolch der Eisschaden statt physischen verursacht. Die Qualität des Dolches ist mangelhaft.
- Kleines Tier rufen (OBSEK BET FERA, ES: 1, MW: 14, K: 4). Ruft ein kleines Tier. Der Ruf ist relativ schwach, das Tier wird sich nur vorsichtig nähern.
- Raubtier rufen (OBSEK VAS FERA NOX, ES: 3, MW: 24, K: 14). Ruft ein Raubtier. Der Ruf ist stark das Tier wird schnell und direkt erscheinen.
- Geist beschwören (OBSEK ANIMA, ES: 2, MW: 20, K: 10). Ruft einen lokal vorhandenen Geist und gibt ihm etwas Substanz (Effektstärke). Wie der Geist reagiert bleibt dem Geist überlassen.
- Feuerelementar beschwören (OBSEK ANIMA FLAM, ES: 2, MW: 21, K: 11). Beschwört ein menschengroßes Feuerelementar. Dieses wird nicht glücklich sein über den Ruf...
- Gebundenes Luftelementar beschwören (OBSEK ANIMA LITAX AUM, ES: 2, MW: 22, K: 12). Beschwört ein Luftelementar und gibt dem Beschwörer einen Hebel das Elementar in den Dienst zu zwingen.

- Todesgeist rufen (OBSEK ANIMA MORT, ES: 2, MW: 22, K: 12). Beschwört einen Geist der Toten. Ideal um Zombies zu erschaffen, weniger für ein Gespräch.
- Geist der Menschen rufen (OBSEK ANIMA HUMI, ES: 2, MW: 26, K: 16). Beschwört einen Geist der Menschen. Dieser kann ein Ahnengeist, ein Schutzgeist oder vielleicht sogar direkt ein Verstorbener sein.
- Tiergeist beschwören (OBSEK ANIMA FERA NOX AUM, ES: 2, MW: 26, K: 16). Ruft einen Raubtiergeist und gibt ihm etwas Substanz. Durch die Kontrollrunen AUM sollte der Beschwörer den Geist auf seine Feinde hetzen können.

8.5.13 Sammelgrimoir der Schwächungsmagie

Die hier vorhandenen Zauber können durch Tauschen der elementaren Farbe andere Attribute betreffen. Den Zaubern kann mit Willenskraft widerstanden werden. Es wird die Willenskraft vor etwaiger Modifizierung durch den Zauber verwendet. Durch die Anpassung der Effektstärken können die Zauber ebenfalls modifiziert werden.

- Willenskraft senken (ORT AN NOX KONFAR, ES: 2, MW: 17, E: 7) Senkt das Attribut um 2.
- Intelligenz senken (ORT AN PRIX KONFAR, ES: 2, MW: 17, E: 7) Senkt das Attribut um 2.
- Wahrnehmung senken (ORT AN LITAX KONFAR, ES: 2, MW: 17, E: 7) Senkt das Attribut um 2.
- Stärke senken (ORT AN FLAM KONFAR, ES: 2, MW: 17, E: 7) Senkt das Attribut um 2.
- Geschicklichkeit senken (ORT AN WAKU KONFAR, ES: 2, MW: 17, E: 7) Senkt das Attribut um 2.
- Konstitution senken (ORT AN EBOR KONFAR, ES: 2, MW: 17, E: 7) Senkt das Attribut um 2.
- Persönlichkeit senken (ORT AN PRIX KONFAR, ES: 2, MW: 17, E: 7) Senkt das Attribut um 2.
- Vergiften (ORT MORT KONFAR, ES: 2, MW: 17, E: 7). Wird dem Zauber nicht widerstanden so bekommt das Ziel 4 Punkte des Zustands vergiftet.
- Rüstung brechen (ORT AN UR KONFAR, ES: 3, MW: 20, E: 10). Jeglicher Schutz (Schadensreduzierung durch z.B. Rüstung) ist um 3 Punkte reduziert
- Verrostete Rüstung (ORT AN UR FERRUM KONFAR, ES: 2, MW: 19, E: 9) Rüstungsschutz ist um 4 Punkte reduziert. (Ziel ist die Rüstung und nicht der Charakter, der Charakter kann trotzdem eine Widerstandsprüfung für von ihm verwendete Gegenstände versuchen).
- Unhandliche Waffe (ORT AN AUM GLADI KONFAR, ES: 2, MW: 19, E: 9). Die verzauberte Waffe trifft um 2 Punkte schlechter. (Widerstand durch den Charakter der die Waffe führt möglich).
- Schwächen (ORT AN MANI KONFAR, ES: 2, MW: 18, E: 8). Die Behinderung des Charakters steigt um 2 Punkte (-2W auf alle aktive Proben und reduziert Geschwindigkeit um 2).

8.5.14 Sammelgrimoir der Telepathie

Das Anwenden dieser Zauber kann unter Strafe stehen. Bedenkt das vierte Gesetz der Magie! Die Zauber hier sind mit dem Ziel Mensch vorgestellt. Analoge Zauber für Tiere und Geister wären ebenfalls denkbar.

- Emotion kontrollieren (AUM HUMI KONIU, ES: 2, MW: 20, K: 10). Kontrolliert die Emotionen des Ziels. Dieser Zauber wirkt auch nach dem Beenden nach. Die Effektstärke 2 sagt wie weit der Gemütszustand verändert werden kann. Z.B. Wut über Verärgerung zu Ruhig ändern.
- Gedankenkontrolle (VAS AUM HUMI KONIU, ES: 2, MW: 22, K: 12). Kontrolliert die Gedanken und Handlungen des Ziels. Nach Beenden des Zaubers wird dem Ziel klar das es kontrolliert wurde (oder etwas nicht stimmt, evtl ist das Ziel verwirrt).
- Erinnerung manipulieren (INGVA AUM HUMI KONIU, ES: 2, MW: 24, K: 14). Verändert die Erinnerung des Ziels. Die Effektstärke gibt das Ausmaß die Dauer der Zaubers die Menge der veränderten Erinnerungen an.
- Empathie (SCIEN HUMI, ES: 2, MW: 19, K: 9). Ermöglicht das "sehen" von Emotionen.
- Gedanken lesen (VAS SCIEN HUMI, ES: 2, MW: 21, K: 11). Ermöglicht es die bewussten Gedanken zu "sehen".

Spielleiterhinweis Die Zauber hier haben das Potential ganze Plots zu zerstören. Eine Möglichkeit diese Zauber dennoch zu nutzen wäre es sie unzuverlässig zu machen. D.H. jeder Mensch ist anders und reagiert anders auf die Zauber. Beispiele:

- Generische NSCs lassen sich kontrollieren und lesen, NSCs mit einem Namen nicht.
- Verdeckter Wurf des Spielleiters und dann entscheiden. So können wichtige NSCs geschützt werden.
- Relativ weit verbreitete Talismane und Schutzzauber die die Wirkung unterbinden.

8.5.15 Sammelgrimoir der Umweltkontrolle

Effektstärken skalieren linear die veränderte Umwelt. Ebenso können Verstärkungsworte die "Menge" der manipulierten Umwelt multiplikativ verändern (VAS = 2, INGVA = 3, BET = 1/2).

- Erde bewegen (ORT AUM EBOR KONIU, ES: 1, MW: 14, E: 4). Bewegt ca 1 Kubikmeter lose Erde pro Runde. Besondere Kraft besitzt der Zauber nicht. Bei härteren Gestein wird die Menge entsprechend reduziert (z.B. Granit sollte nur 1/5 Kubikmeter sein)
- Einfrieren (ORT WAKU MUTAR FIR KONFAR, ES: 2, MW: 18, E: 8). Verwandelt eine Fläche von ca 10 Quadratmeter in Eis das einen Menschen tragen kann (und evtl wegschwimmt oder bricht wenn die Geometrie schlecht gewählt ist). Im Tausch für eine dünnere Eisdecke könnte eine größere Fläche eingefroren werden.
- Windstoss (ORT AUM VAS LITAX, ES: 3, MW: 21, E: 11). Erzeugt einen Windstoss der die selbe Kraft wie ein Mensch mit Stärke 3 hat. Dieser Zauber kann verwendet werden um einen Gegner von den Füßen zu reißen. Andere Elemente (z.B EBOR) könnten die Stärke erhöhen sind aber eingeschränkt auf Ziele mit Bodenkontakt. Fliegende Ziele können Abstürzen (und sollten einen Malus von 3W auf Proben zum Stabilisieren haben, zumindest solange sie im Einflussbereich sind).
- Funke (BET PRIX KONIU, ES: 1, MW: 10, E: 0). Erzeugt ein Funken Licht der ca ein Kampffeld direkt und die Nachbarfelder schwach beleuchtet.
- Lichtzauber (SYMA PRIX KONIU, ES: 2, MW 14, E: 4). Erzeugt ein Zauber der innerhalb von 6m gut und innerhalb von 12m schwach leuchtet. Bei den Lichtzaubern ist zu bemerken das der Zaubernde die Wahl der Farbe hat und das die Aufrechterhaltungskosten nicht jede Kampfunde sondern für jede Szene zu zahlen sind.
- Wärmezauber (BET FLAM KONIU, ES: 2, MW: 12, E: 2). Wärmt das Ziel so als wenn die Umgebungstemperatur 20 Kelvin wärmer wäre. Ene Variante mit KONFAR statt KONIU wäre auch denkbar (MW: 13, E: 3)
- Telekinese (ORT AUM SICR KONIU, ES: 2, MW: 18, E: 8). Bewegt einen Gegenstand bis zur Größe eines Stuhls. Die Effektstärke regelt die Geschwindigkeit (z.B.: 100 Felder pro Runde pro Kilogramm Gewicht oder einfach 4 Felder pro Runde).
- Manipulation (ORT VAS AUM SICR KONIU, ES: 1, MW: 18, E: 8). Kann Gegenstände manipulieren. Z.B. eine Klinge drücken einen Bolzen lösen oder eine Gürtelschnalle öffnen. Effektstärke beschreibt dabei Geschick oder Stärke. Komplexe Manipulationen sind nicht möglich.
- Reparieren (SICR AN MUTAR SICR KONIU, ES: 1, MW: 16, E: 6). Verwandelt den Gegenstand zurück und repariert ihn so. Wie lange der Zauber aufrechtzuerhalten ist oder welchen Schaden man reparieren kann muss mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

8.5.16 Sammelgrimoir des Waldläufers

Ein paar Zauber zum Überleben in der Natur.

- Pflanzenkontrolle (ORT AUM FLORA KONIU, ES: 2, MW: 18, K: 8). Kann Pflanzen bewegen und so Wege durchs Unterholz ermöglichen oder Spuren verbergen.
- Tierfreund (ORT AUM FERA, ES: 2, MW: 19, K: 9). Verändert die Einstellung des Ziels um "2" Punkte. Das sollte reichen um Raubtiere ihrer Wege ziehen zu lassen.
- Unterstand (OBSEK VAS SICR, ES: 2, NW: 19, K: 9). Beschwört ein Zelt für zwei Personen.

- Augen des Adlers (FERA LITAX KONFAR, ES: 2, MW: 19, K: 9). Gibt Adleraugen die übermenschliche Weitsicht ermöglichen und bei entsprechenden Wahrnehmungsproben 2w Bonus liefern.
- Wasser finden (VAS SCIEN WAKU KONIU, ES: 3, MW: 19, K: 9). Ermöglicht Wasser zu sehen. Wasseradern können ebenfalls gesehen werden. Wasserquellen hinterlassen Spuren in der Vegetation die mit diesem verstärkten Wahrnehmungszauber gesehen und verfolgt werden können.

8.5.17 Verbotenes Buch

Diese finstere BUCH ist größtenteils zerstört. Zwischen den Seiten finden sich neben den Hinweisen zu grausamen Zaubern auch genug Warnungen das ein Magier schnell zum Geächteten oder Gejagten wird sollte er diese Magie einsetzen und sich erwischen lassen.

- ORT CENSA MORT KONFAR: Permanente, chronische und tödliche Krankheit.
- ORT DIVIN CENSA MORT KONFAR: Eine solche Krankheit nur mit der Fähigkeit sich zu verbreiten
- ORT TEL AN HUMI. Zerstört Menschen und verkrüppelt Diese falls sie das Geschoss überleben.
- ORT TEL AN ANIMA. Zerstört den Geist oder Geistwesen. Verursacht schwere psychische Schäden bei Menschen.
- ORT CENSA AN HUMI DIVIN KONFAR. Tödlicher Fluch.
- ORT SYMA MORT CONDOC HUMI. Spruch für die Folter.
- ORT AN DIVIN HUMI. Entfernt den göttlichen Schutz eines Menschen.

9 Verzauberung und magische Gegenstände

Diese Kapitel beschäftigt sich damit wie Charaktere verzauberte Gegenstände nutzen oder auch selbst erstellen können. Verzauberte Gegenstände stellen einen magischen Effekt bereit, für die Funktionsweise und Regeln dieser Effekt wird das Kapitel Magie empfohlen.

- Die Magie in Verzauberungen kann nur funktionieren wenn der magische Effekt mit Energie versorgt wird (analog von Zaubersprüchen die Kosten auf dem geistigen Monitor verursachen). Diese Energie kann verschieden bereitgestellt werden.
- Das Auslösen kostet eine Handlung (falls nicht anderweitig im Gegenstand beschrieben). Diese Handlung kann aber auch Teil einer anderen Handlung sein (falls es Sinn Macht. Z.B. Feuerschwert aktiviert sich beim Waffe bereit machen). Diese Auslösehandlung kann Gelegenheitsangriffe provozieren falls sie nicht irgendwie den Nahkampf bedroht.
- Gegenstände haben eigene Attribute. Für magische Effekte ist meist Willenskraft nötig. Gegenstände ohne Willenskraft haben eine von 1 falls sie sonst nicht funktionieren.
- Gegenstände haben wie Zaubersprüche Effektstärken. Diese beschreiben wie stark die Verzauberung ist. (Willenskraft kann Boni geben oder bestimmt wie lange ein Effekt wirkt).
- Für die Beschreibung der magischen Effekte wird auf das Runensystem zurück gegriffen. Beschreibung sind im entsprechenden Kapitel (Regeln der Magie und Runen) zu finden. Im Kapitel Kampf werden magische Kampfeffekte behandelt.

9.1 Benutzen eines magischen Gegenstands

Sofern der nicht anders bestimmt muss der Gegenstand vom verwendenden Charakter bereitgemacht werden und mit einer aktiven willentlichen Handlung ausgelöst werden. Einige Gegenstände wirken passiv oder haben unbegrenzte Wirkungsdauer. Sofern passend kann man davon ausgehen das Charaktere diese aktiviert haben.

In einigen Fällen wird für die Wirkung des Effekts eine Würfelprobe benötigt. Falls beispielsweise bestimmt werden muss ob ein magisches Geschoss einen Feind trifft. Bei diesen Proben kann als Fertigkeit "Verzaubern" verwendet werden. Als Attribut für die diese Probe kommen neben Intelligenz auch andere Attribute in Frage. Fernkampfmagie könnte aus einem verzauberten Gegenstand zum Beispiel mit Wahrnehmung gewürfelt werden. Magische Waffen werden natürlich mit ihren passenden Fertigkeiten geführt. Ihre Effekte könnten mit Zustimmung der Spielleitung aber auch mit der passenden Waffenfertigkeit ausgelöst werden. So könnte ein Feuerball aus einem verzauberten Schwert mit Wahrnehmung und Schwertkampf ins Ziel gebracht werden. Die Spielleitung kann (und je nach Setting sollte) so ermöglichen das nichtmagische Charaktere Zugang zu nutzbaren magischen Effekten haben.

9.2 Energie für Verzauberungen

Energiekosten können wie folgt bereitgestellt werden

- Interner Energiespeicher. Dieser kann mit Splittern aufgeladen werden (maximal 2 Splitter pro Kampfrunde).
- Ein in die Verzauberung eingebauter Kristall. Nur ein Kristall pro Verzauberung möglich und ein Kristall kann nicht in mehreren Verzauberungen integriert sein. Ein Kristall bringt seine Stärke an Energie jede Runde. Die Kristallkosten können sowohl die Auslöse- als auch die Aufrechterhaltungskosten reduzieren oder ganz bezahlen.
- Beide Methoden oben können beliebig kombiniert werden.
- Einfache Verzauberungen können auch ohne Kristall und Speicher direkt mit Splittern aufgeladen werden. Sie können so nur einmal ausgelöst werden. Möglicherweise dauert dann das Bereitstellen der Energie auch mehr als ein Runde.
- Fortführende Effekte haben eigene Kosten (meist 1/3 der Auslösekosten) diese können aber nur von Speichern oder Kristallen bezahlt werden.
- Es ist möglich mit Splittern auszulösen und mit Kristall den fortlaufenden Effekt zu zahlen.
- Energiekosten können nicht unter 1 fallen.

9.3 Erstellung eines Artefakts

Um ein Artefakt zu erstellen sind zwei Schritte nötig: Planung und Durchführung. In der Planung überlegt sich der Charakter (und sein Spieler) was er für einen Gegenstand erschaffen möchte. Dann wird bei der Durchführung mittels der Fertigkeit Verzaubern bestimmt ob der Gegenstand erfolgreich erstellt wurde.

9.3.1 Planung

Planung läuft in verschiedenen Schritten. Dabei sammelt man Komplexität (K) für den magischen Effekt an. Analog zur Runenmagie werden daraus die Energiekosten (E) und Schwierigkeit ermittelt. Schwierigkeit und Energiekosten können dann separat modifiziert werden.

Nachfolgende Punkte müssen nacheinander abgegangen werden:

Effektbeschreibung. Der Effekt wird mit Hilfe des Runenmagiesystems beschrieben. Wie Zaubersprüche funktionieren und welche Runen wie einen Effekt beschreiben ist in den entsprechenden Kapiteln zu finden. Sobald der Effekt beschrieben ist hat der Zauber eine Komplexität. Diese Komplexität ist die Komplexität der Verzauberung, sie wird in den nächsten Schritten modifiziert. Es versteht sich von selbst das der verzaubernde die Runen des Zaubers beherrschen muss.

Effektstärke Damit ein Zauber funktioniert benötigt er eine Effektstärke. Zauber mit Effektstärke von 0 sind eher als Gimmick zu sehen und haben nur sehr eingeschränkten Nutzen/Effekt. Bei Effektstärke 0 sollte vorher diskutiert werden ob die Verzauberung wie gewünscht funktioniert (FLAM mit Effektstärke 0 -> Feuerzeug, FIR mit Effektstärke 0 zum Kühlen von Getränken, etc. Alternativ könnte meist auch BET und Effektstärke 1 verwendet werden).

Mit Festlegung der Effektstärke erhöht sich die Komplexität wie folgt

Effektstärke(X)	K	Vorraussetzung
0	0	Verzaubern 1
1	1	Verzaubern 2
2	3	Verzaubern 3
3	6	Verzaubern 4
4	10	spezieller Weg
5	15	spezieller Weg

Kosten und Schwierigkeit Aus der Komplexität wird jetzt Schwierigkeit und Energiekosten ermittelt. Alle Modifikatoren die die Komplexität wie z.B. erlernte Wege werden hier berücksichtigt. Jede Modifikation der Komplexität modifiziert auch die Energiekosten und Schwierigkeit entsprechend.

- Schwierigkeit ist $10 + \text{Komplexität}$.
- Energiekosten sind gleich der Komplexität

Energiemanagement An dieser Stelle muss entschieden werden ob der Gegenstand einen Energiespeicher hat. Falls ein solcher eingebaut wird erhöht sich die Schwierigkeit (und nur die Schwierigkeit). Zusätzlich kann sich entschieden werden das die Verzauberung einen eingebauten Kristallen hat. Das erhöht nicht den Schwierigkeitsgrad, reduziert aber die Kosten für das Auslösen und etwaiges Aufrechterhalten um seine Stufe.

Speicher	Schwierigkeitserhöhung	Vorraussetzung
10	+1	Verzaubern 2
20	+2	Verzaubern 2
30	+3	Verzaubern 3
40	+4	Verzaubern 4
50	+5	Verzaubern 5

Feintuning Folgende Techniken kann der Verzauberer verwenden um die Verzauberung anzupassen. Weiter Techniken können über Wege gelernt werden.

Technik	Schwierigkeit	Beschreibung	Rune
Expertenverzauberung	+1	-1 benötigte Energie	?
Meisterverzauberung	+2	-2 benötigte Energie	AROL
kontrollierte Verz.	-1	+1 benötigte Energie	?
sichere Verzauberung	-2	+2 benötigte Energie	KOL
starke Verzauberung	+1	Gegenstand hat Will 1	
sehr starke Verzauberung	+2	Gegenstand hat Will 2	
extrem starke Verzauberung	+4	Gegenstand hat Will 3	

9.3.2 Herstellen eines Artefakts

Nach dem der Charakter den Gegenstand geplant hat so muss er fertig gestellt werden. Prinzipiell ist dabei die Schwierigkeit mit einer Fertigungsprobe auf Intelligenz und Verzaubern zu erreichen. Je nach Setting wären auch andere Attribute wie Geschicklichkeit denkbar. Folgende Regeln gelten:

- Das Herstellen des Artefakts dauert pro Punkt Komplexität 2h. Für kleine oder sehr kleine Gegenstände kann der Zeitraum verdoppelt, verdreifacht oder ähnlich modifiziert werden.
- Es wird eine Verzauberungswerkstatt benötigt. Fehlt diese so kommt ein Malus von 3W zu tragen wenn der Gegenstand überhaupt hergestellt werden kann. Die verwendete Werkstatt kann je nach Qualität den Würfelpool modifizieren.
- Es werden weitere Werkzeuge oder Werkstätten benötigt um den Gegenstand zu bearbeiten (z.B. Juwelierwerkstatt bei einer Ringverzauberung). Auch hier kann ein Malus von bis zu 3W zum Tragen kommen wenn die Werkstatt von minderer Qualität ist.
- Schlägt die Probe fehl so werden Materialien beschädigt oder zerstört. Bei einem kritischen Fehlschlag kann man von der Zerstörung der Materialien ausgehen. Bei anderem Misslingen lässt sich nach Entscheidung der Spielleitung noch etwas retten (10%-50% der Materialien sollten ersetzt oder repariert werden).
- Bei aussergewöhnlichem Gelingen kann die Spielleitung kleinen Bonuseffekten zustimmen. So könnte die Willenskraft des Gegenstands um 1 steigen oder zusätzliche optische Effekte den Gegenstand und seine Nutzung verschönern.

9.4 Artefaktliste

Gegenstand	Effekt	ES	Wk	E_{\max}	E jetzt	Laden	Sonstiges
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							

10 Alchemie

Mithilfe der Alchemie ist es möglich, Verbrauchsgegenstände herzustellen, die einen magischen Effekt wirken (Tränke). Alchemistische Erzeugnisse wirken ihre magischen Effekte über die Regeln der Runenmagie. Die grundsätzlichen Regeln der Runenmagie sollten für das Verständnis der Tränke bekannt sein. Allerdings gibt es einige Ausnahmen:

- Grundsätzlich fängt die Wirkung einer Substanz an, wenn sie freigesetzt wird. Z.B. wenn sie geworfen, ausgegossen oder getrunken wird.
- Zauberbeginnsworte fürs Ziel entfallen. Der magische Effekt wirkt dort, wo die alchemistische Substanz hinkommt.
- Grundsätzlich wird die Effektstärken durch die verwendeten Substanzen gestellt. D.H. für jedes alchemistische Erzeugnis wird bei der Herstellung die Effektstärke festgelegt.
- Die Willenskraft der Substanz wird durch die Erfolgsgrade beim Herstellen bestimmt.
- Die Wirkungsdauer von bleibenden Effekten ist die Szene / 10 Kampfrunden und sollte mit der Wirkungsdauer von ähnlichen Zaubereffekten des Settings übereinstimmen. Zauber, die ohne KONIU wenig Sinn machen (Schild, Wahrnehmungs- oder Illusionseffekte) wirken so als wenn sie mit KONIU gewirkt wurden und die Kosten der Aufrechterhaltung bezahlt sind.

10.1 Notation einer alchemistischen Substanz

Es sollten entweder der relevante Effekt exakt aufgeschrieben werden (z.B. Trank macht für 3 Runden unsichtbar) oder der magische Effekt inklusive Willenskraft und Effektstärke (z.B. Heiltrank MANI, ES 2, Wk 3, der dann 2W4+3 Lebenspunkte heilen würde).

10.2 Herstellung einer alchemistischen Substanz

Bei der Herstellung werden mehrere Zutaten miteinander gemischt. Prinzipiell hat man mindestens eine Grundsubstanz und ein oder mehrere Additive.

Grundsubstanz Grundsubstanzen sind meist einfach zu beschaffene Flüssigkeiten. Sie stellen im Prinzip das Volumen des alchemistischen Erzeugnis dar. Ausserdem bestimmen sie, wie lange man für die Herstellung des Erzeugnis benötigt.

Additiv Die schwerer zu beschaffenen Zutaten. Im alchemistischen Prozess werden sie der Grundsubstanz hinzugefügt.

10.2.1 Schwierigkeit und Kritikalität

Hat sich der Alchemist entschieden, welche Substanzen er mischen möchte, so kann der Mindestwurf für das Gelingen festgelegt werden.

- Schwierigkeit ist 10 plus Summe der Schwierigkeiten der Zutaten.
- Einfache Rezepte sind volatil. Es werden 2 Kritikalitätspunkte für Rezepte mit 2 Zutaten und 1 Kritikalitätspunkt für Rezepte mit 3 Zutaten hinzugefügt.

Eine Prozedur kann aufgrund der beteiligten Effekte kritisch werden. Bei der Effektbestimmung werden deswegen Kritikalitätspunkte verteilt. Es wird ein zweiter Mindestwurf mit den Kritikalitätspunkten gebildet. Ist die Kritikalität nicht geschafft, geht etwas gründlich schief! Abhängig, wie weit die Probe fehlschlägt. Der Prozess misslingt in jedem Fall und das Ergebnis ist unbrauchbar (möglicherweise auch der Alchemist oder seine Ausrüstung).

Es empfiehlt sich, nur eine Probe zu würfeln, die gleichzeitig gegen Kritikalität und Schwierigkeit geht.

- Schwierigkeit der Kritikalität ist $10 + 2 * \text{Kritikalitätspunkte}$.

Herstellungsdauer Die Herstellungsdauer ist die Summe der Schwierigkeiten der Grundsubstanzen in Stunden.

Effektbestimmung Bei der Effektbestimmung gibt es Folgendes zu beachten:

- Es werden nur Runen gewertet, die sowohl in den Grundsubstanzen als auch in den Additiven vertreten ist.
- Ergeben die Formworte einen ungültigen Effekt, so ist die Prozedur ein Fehlschlag. Es werden ausserdem Kritikalitätspunkte in Höhe der Komplexität der vorhandenen Formworte vergeben.
- Jedes Farbwort hat Stärken, gekennzeichnet durch '+' oder '-'. '-' nimmt hier die Rolle des AN-Worts ein.
- Alle Farben werden untereinander addiert (Jedes '-' neutralisiert ein '+' oder andersrum, bis eine Farbe nur aus '+' oder '-' besteht).
- Positive Farbwords reduzieren ihren elementaren Gegenpart. Negative ihren negativen elementaren Gegenpart. Dabei wird das schwächere Wort vom stärkeren Wort abgezogen und dann auf null gesetzt. Die ursprüngliche Stärke des schwächeren Worts wird außerdem der Kritikalität hinzugefügt.
- Die Anzahl der Plus oder der Minus bestimmen die Effektstärke der dazugehörigen Farbe.
- Das Farbwort mit der größten Effektstärke ist das dominante und kommt zur Geltung. Gibt es zwei oder mehr Gleichstarke so ist der Prozess ein Fehlschlag.
- übrig gebliebene Farbwords bringen je einen Punkt Kritikalität.
- Die Effektstärke des Erzeugnisses ist die Effektstärke der dominanten Farbe.
- Die Willenskraft des Erzeugnisses entspricht den Erfolgsgraden gegen die Herstellschwierigkeit.

10.3 Notation von Rezepten

Ein Rezept notiert folgende Punkte:

- Zutaten
- Schwierigkeit
- Kritikalität
- das alchemistische Resultat

10.4 Sonderregeln der Alchemie

Da die Wirkung durchaus von der Menge der alchemistischen Substanz abhängen kann, gibt es folgende Regeln zu beachten.

10.4.1 Gifte

Gifte werden mit Waffen beigebracht und fügen einen Zustand zu (siehe Kampfregeln).

Waffen Waffen haben ein Reservoir an Gift und fügen pro verletzendem Treffer Giftpunkte zu die dann das Reservoir reduzieren. Diese Reduzierung findet auch dann statt, wenn nur Rüstungs- oder Schildtreffer gelandet wurden.

- Dolche u.ä.: Die Klinge kann bis 6 Punkte aufnehmen und fügt 2 Punkte beim verletzenden Treffer hinzu.
- größere Schwerter: Waffe nimmt Punkte in Höhe ihres Würfels auf (Kurzschwert W6 -> 6 Punkte) und fügt beim Treffer 1 Punkt zu.
- Äxte und ähnliche scharfe Waffen haben nur ein halb so großes Reservoir wie Schwerter und fügen auch nur ein Punkt zu.
- Pfeile und Bolzen fügen und halten 2 Punkte Gift.
- Meisterhafte und oder Spezialwaffen können diese Werte verbessern.

Bei der Herstellung kann bei allen Waffen folgende Optionen genutzt werden:

- giftig (g): Es wird ein Punkt mehr zugefügt. Herstellungsmindestwurf steigt um 1.
- Giftreservoir (gr): Es werden 6 Punkte mehr Gift gehalten. Herstellungsmindestwurf steigt um 1.
- Giftwaffe (GW): Es wird ein Punkt mehr Gift zugefügt und es können 6 Punkte mehr gehalten werden. Der Herstellungsmindestwurf steigt um 3.

Herstellung

- Bei der Giftherstellung (negative KONFAR Effekte) werden $3 * \text{Effektstärke}$ plus Willenskraft an Gift Dosen hergestellt.

10.4.2 Detailbeschreibung

Die Detailbeschreibung einer alchemistischen Substanz kann durch Zugabe nicht alchemistischer Stoffe geschehen. So kann z.B. ein SYMA FERA das Tier darstellen, dessen Fell der Substanz beigefügt wurde. Kontrolltränke benötigen solche Detailbeschreibung oder das Ziel bekommt einen starken Bonus auf die vergleichende Willenskraftprobe. Ein AUM FERA Trank könnte einem Dieb beträchtlich helfen, wenn er etwas Fell von dem Wachhund bekommt, den er unter Verwendung des Tranks kontrollieren möchte.

10.5 Alchemieblatt

Phiolen (2 Splitter):

Rezept	Zutaten	MW	krit. MW.	mag. Effekt	ES	W0	W1	W2	W3	W4
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										
30.										
31.										
32.										
33.										
34.										
35.										
36.										
37.										
38.										
39.										
40.										
41.										
42.										
43.										
44.										
45.										
46.										
47.										
48.										
49.										
50.										

Zutat	Schwierigkeit	Preisvorschlag	Effekte oder sonstige Notizen
BASIS			
Harz	2	2	
Königswasser	4	6	
Lauge	3	2	
Menschenblut	6	10	
Schlamm	3	3	
Spiritus	3	3	
Säure	3	3	
Tierblut	4	3	
Wachs	3	4	
Wasser	2	1	
Wein	3	2	
Öl	3	5	
ADDITIVE			
Amet hyst	4	6	
Asche	3	1	
Bittergrün	3	2	
Blei	3	3	
Blätterpilz	3	2	
Brennnessel	3	2	
Diamant	7	12	
Eisen	3	2	
Elektrum	6	20	
Eulenkappe	4	3	
Fliegenpilz	3	3	
Gold	3	10	
Granit	3	2	
Honiggras	5	4	
Kalk	3	3	
Kohle	3	3	
Kupfer	3	2	
Löwenzahn	2	1	
Marmor	3	4	
Minze	2	2	
Mondkraut	4	2	
Nachtschatten	3	2	
Obsidian	6	4	
Phosphor	3	3	
Platin	4	15	
Pyrit	4	5	
Quecksilber	3	3	
Rinde	3	1	
Risspilz	5	7	
Rubin	5	10	
Salz	3	3	
Saphir	5	10	
Schwarzwurz	3	2	
Schwefel	3	2	
Silber	3	4	
Silberwurz	3	2	
Smaragd	5	10	
Sonnenstein	5	4	
Steinpilz	3	2	
Tintling	3	2	
Topaz	5	10	
Trughut	4	2	
Wegkraut	6	2	
Wolfsblatt	3	2	
Zinn	3	3	

11 Charakterblatt

Name:

Herkunft:

Beruf:

Beschreibung:

11.1 Attribute

Stärke

Geschicklichkeit

Konstitution

Wahrnehmung

Intelligenz

Willenskraft

Persönlichkeit

Glück

11.2 Kampfdaten

Verteidigung (14+Ges+Boni-Behinderung):

Geschwindigkeit (3 + (Stärke+Geschick)/2):

Rüstungsschutz:

Waffe:

Waffe:

Waffe:

Körperlicher Monitor (5+Konstitution)

0													
-1													
-2													
-3													
-4													

Geistiger Monitor (5+Willenskraft)

0													
-1													
-2													
-3													
-4													

Fokus											
Glückspunkte											

Gesundheit: , Zustände:

11.3 Fertigkeiten

Akademisch

Geschichte:

Magiekunde:

Magiekunde:

Navigation:

Diebesfertigkeiten

Feinmechanik:

Taschendiebstahl:

Verkleiden:

Fernkampf

Armbrust:

Bögen:

Werfen:

Handwerk

Beruf:

Heilkunde:

Körperlich

Aufmerksamkeit:

Gleiterflug:

Heimlichkeit:

Sportlichkeit:

Magie

Alchemie:

Kristallisieren:

Runenmagie:

Verzaubern:

Nahkampf

Handgemenge:

Hiebaffen:

Spezialaffen:

Stangenaffen:

Sozial

Anführen:

Einschüchtern:

Umgangsformen:

Verhandeln:

Wildnis

Jagdkunst:

Nebelkreaturen:

Nebelkunde:

TierFühren:

Wildniskunde:

11.4 Sonstiges

Erfahrungspunkte / Gesamt:

Anzahl gekaufter Attributspunkte:

Anzahl erlernter Wege / Meisterwege:

Weg / Stufe

Ausrüstung: