

# Contents

<b>1</b>	<b>Einleitung und Überblick</b>	<b>2</b>
1.1	Für Wen ist das Regelwerk?	2
1.2	Spielleiter hat immer Recht!	2
<b>2</b>	<b>Würfelpuben</b>	<b>2</b>
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
<b>3</b>	<b>Kampf</b>	<b>7</b>
3.0.1	Heilung von Schaden	7
3.1	Zustandsmonitor	7
3.1.1	Schaden und Mali	8
3.2	Kampfbregeln	8
3.3	Initiative	9
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	10
3.4.3	freie Handlungen	10
3.4.4	reaktive Handlung	10
3.4.5	Bewegung	10
3.4.6	Angriff und Verteidigung	11
3.4.7	Gelegenheitsangriffe	11
3.5	Manöver	12
3.6	Waffenvorteil	12
3.7	Magie im Kampf	12
3.8	Zustände	13
<b>4</b>	<b>Attribute</b>	<b>14</b>
4.1	Charaktererschaffung	15
4.2	Steigerung	15
4.3	Beschreibung der einzelnen Attribute	16
4.3.1	Stärke	16
4.3.2	Geschicklichkeit	16
4.3.3	Konstitution	16
4.3.4	Wahrnehmung	16
4.3.5	Intelligenz	16
4.3.6	Willenskraft	16
4.3.7	Persönlichkeit	17
4.3.8	Glück	17
<b>5</b>	<b>Fertigkeiten</b>	<b>17</b>
5.1	Ausweichen auf andere Fertigkeit	18
5.2	Verbessern	18
5.2.1	Steigerung von Fertigkeiten	18
5.2.2	Spezialisierung	18
5.3	Fertigkeiten nach Gruppe	18
5.3.1	Akademisch	18
5.3.2	Diebesfertigkeiten	19
5.3.3	Fernkampf	19
5.3.4	Handwerk	20
5.3.5	Körperlich	21
5.3.6	Magie	21
5.3.7	Nahkampf	21
5.3.8	Sozial	22
5.3.9	Wildnis	22

<b>6</b>	<b>Wege</b>	<b>23</b>
6.1	Erlernen eines Weges . . . . .	23
6.2	Wege nach Kategorie . . . . .	23
6.2.1	Alchemie . . . . .	23
6.2.2	Allgemein/Handwerk . . . . .	25
6.2.3	Chi . . . . .	26
6.2.4	Fernkampf . . . . .	28
6.2.5	Führung . . . . .	29
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	Symbolmagie . . . . .	36
6.2.12	Verzauberung . . . . .	37
<b>7</b>	<b>Wege der Meister</b>	<b>40</b>
7.1	Erlernen eines Meisterweges . . . . .	40
7.2	Meisterwege nach Kategorie . . . . .	40
7.2.1	Alchemie . . . . .	40
7.2.2	Allgemein und Handwerk . . . . .	40
7.2.3	Chi . . . . .	41
7.2.4	Fernkampf . . . . .	43
7.2.5	Gleiterflug . . . . .	43
7.2.6	Kristallisierer . . . . .	44
7.2.7	Magie . . . . .	44
7.2.8	Nahkampf . . . . .	46
7.2.9	Reiterei . . . . .	48
7.2.10	Symbolmagie . . . . .	48
7.2.11	Verzauberung . . . . .	49
<b>8</b>	<b>Magie</b>	<b>50</b>
8.1	Einleitung . . . . .	50
8.2	Regeln der Magie . . . . .	51
8.2.1	Satzbau des Zaubers (Zauberbeginn, Zauberform, Zauberfarbe und Zauberende) . . . . .	51
8.2.2	Effektstärke . . . . .	51
8.2.3	Zauberbeschreibung . . . . .	52
8.2.4	Einfache Zauber . . . . .	52
8.2.5	Zauberbeginnswörter . . . . .	53
8.2.6	Zauberendwörter . . . . .	53
8.2.7	Sonderrunen, Verstärkungsrunen . . . . .	54
8.2.8	komplexere Magie . . . . .	54
8.2.9	Zauberdeutlichkeit . . . . .	54
8.2.10	Prinzipien der Magie . . . . .	55
8.2.11	Wirkungsdauer von Magie . . . . .	56
8.2.12	Komplexität, Mindestwurf und Kosten . . . . .	56
8.3	Interpretation und Wirken eines Zaubers . . . . .	57
8.3.1	1.) Farbe bestimmen . . . . .	57
8.3.2	2.) Zauberbeginnsworte . . . . .	57
8.3.3	3.) Form bestimmen . . . . .	57
8.3.4	4.) Zauberendworte . . . . .	58
8.3.5	5.) Interpretation (magischer Effekt) . . . . .	58
8.3.6	6.) Wirkdauer . . . . .	58
8.3.7	7.) Komplexität bestimmen . . . . .	58
8.3.8	8.) Mindestwurf bestimmen und zaubern . . . . .	58
8.3.9	9.) Kosten bestimmen und bezahlen . . . . .	59
8.3.10	Beispiele . . . . .	60
8.3.11	Sonstiges . . . . .	60
8.4	Magiewiderstand . . . . .	60
8.5	Antimagie . . . . .	61
8.6	Kurzregeln und Beispiele . . . . .	61
8.6.1	Kurzzusammenfassung . . . . .	61

8.6.2	Zauberinterpretation, Zusammenfassung . . . . .	62
8.6.3	Beispiele . . . . .	62
8.7	Übersicht über die wichtigen Runen . . . . .	63
8.8	Runen . . . . .	65
8.8.1	ANIMA (Geist, Seele) . . . . .	65
8.8.2	AN (Umkehr, Negation) . . . . .	65
8.8.3	AROL . . . . .	65
8.8.4	AUM (Kontrolle) . . . . .	66
8.8.5	BET (Verkleinern/Teilaspekt) . . . . .	67
8.8.6	CENSA (Essenz) . . . . .	67
8.8.7	CONDOC . . . . .	67
8.8.8	DIVIN (göttliche Magie) . . . . .	68
8.8.9	EBOR (Erde) . . . . .	69
8.8.10	FERA (Tier) . . . . .	69
8.8.11	FLAM (Feuer) . . . . .	69
8.8.12	FLORA (Pflanze) . . . . .	70
8.8.13	GLADI (Waffe) . . . . .	70
8.8.14	HORA (Raum) . . . . .	70
8.8.15	HUMI (Mensch) . . . . .	71
8.8.16	INGVA (starke Verstärkung) . . . . .	71
8.8.17	KOL . . . . .	71
8.8.18	KONFAR (Binden) . . . . .	71
8.8.19	LEKO (Freisetzung) . . . . .	72
8.8.20	LEP (Strahl) . . . . .	73
8.8.21	LITAX (Luft) . . . . .	73
8.8.22	MAGI (Magie) . . . . .	73
8.8.23	MANARE (Leiten) . . . . .	74
8.8.24	MUTAR (Verwandeln) . . . . .	74
8.8.25	MANI (Leben) . . . . .	75
8.8.26	MORT (Tod) . . . . .	75
8.8.27	NOX (Dunkelheit) . . . . .	75
8.8.28	OBSEK (Beschwörung/Ruf) . . . . .	75
8.8.29	PRIX (Licht) . . . . .	76
8.8.30	SCIEN (Wahrnehmung) . . . . .	77
8.8.31	SICR (Gegenstand) . . . . .	77
8.8.32	SYMA (Illusion) . . . . .	77
8.8.33	TEL (Geschoss) . . . . .	78
8.8.34	TORA (Zeit) . . . . .	78
8.8.35	TRIA, PENTA, HEPTA (Dreifach, Fünffach, Siebenfach) . . . . .	78
8.8.36	UR (Schild, Wand) . . . . .	79
8.8.37	VAS (Vergrößern, Verstärken) . . . . .	79
8.8.38	WAKU (Wasser) . . . . .	79
8.9	Grimoirs . . . . .	80
8.9.1	Adeptgrimoir der Heilung . . . . .	80
8.9.2	Adeptgrimoir der Illusion . . . . .	80
8.9.3	Adeptgrimoir der Stärkung . . . . .	81
8.9.4	Magusgrimoir der Heilung . . . . .	81
8.9.5	Magusgrimoir der Illusion . . . . .	81
8.9.6	Magusgrimoir des Kampfes . . . . .	82
8.9.7	Magusgrimoir der Stärkung . . . . .	82
8.9.8	Meistergrimoir der Heilung . . . . .	82
8.9.9	Meistergrimoir der Illusion . . . . .	83
8.9.10	Meistergrimoir der Kampfmagie . . . . .	83
8.9.11	Meistergrimoir der Stärkung . . . . .	84
8.9.12	Sammelgrimoir der Beschwörung . . . . .	84
8.9.13	Sammelgrimoir der Schwächungsmagie . . . . .	85
8.9.14	Sammelgrimoir der Telepathie . . . . .	85
8.9.15	Sammelgrimoir der Umweltkontrolle . . . . .	86
8.9.16	Sammelgrimoir des Waldläufers . . . . .	86
8.9.17	Verbotenes Buch . . . . .	87

<b>9</b>	<b>Symbolmagie</b>	<b>87</b>
9.1	Tinte . . . . .	87
9.2	Symbole . . . . .	87
9.2.1	Heilung . . . . .	87
9.2.2	Illusion . . . . .	88
9.2.3	Kampf . . . . .	89
9.2.4	Nekromantie . . . . .	90
9.2.5	Veränderung . . . . .	91
<b>10</b>	<b>Verzauberung und magische Gegenstände</b>	<b>91</b>
10.1	Benutzen eines magischen Gegenstands . . . . .	92
10.2	Energie für Verzauberungen . . . . .	92
10.3	Erstellung eines Artefakts . . . . .	92
10.3.1	Planung . . . . .	93
10.3.2	Herstellen eines Artefakts . . . . .	93
10.4	Artefaktliste . . . . .	95
<b>11</b>	<b>Alchemie</b>	<b>96</b>
11.1	Notation einer alchemistischen Substanz . . . . .	96
11.2	Herstellung einer alchemistischen Substanz . . . . .	96
11.2.1	Schwierigkeit und Kritikalität . . . . .	96
11.3	Notation von Rezepten . . . . .	97
11.4	Sonderregeln der Alchemie . . . . .	97
11.4.1	Gifte . . . . .	97
11.4.2	Detailbeschreibung . . . . .	98
11.5	Alchemieblatt . . . . .	99
<b>12</b>	<b>Charakterblatt</b>	<b>101</b>
12.1	Attribute . . . . .	101
12.2	Kampfdaten . . . . .	101
12.3	Fertigkeiten . . . . .	101
12.4	Sonstiges . . . . .	101

# 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 knurrendem Magen ins erstbeste Herrenhaus einzubrechen war prinzipiell nicht die dämlichste Idee. Nur ist der "Herr" ein Hundenarr und Vex bricht durchs Fenster im "Hundesalon" ein... Der Spielleiter hatte eine Glücksprüfung gefordert (Vex Spielerin hätte diese vielleicht umgehen können, wenn sie sich über das Haus informiert hätte), diese fiel 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 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 Ergebnis der einzelnen Würfel wird zusammen mit C addiert und bildet das Ergebnis.

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 größerer 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, dass dieser 3W4+5 Schadenspunkte neutralisiert. Als sein Charakter diesen nutzt, 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, 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.

**Spieleleiteroption allgemeine Glücksprobe** Auch wenn dieses Regelwerk ein Glücksattribut bereithält, gibt es viele Situationen, die zu allgemein sind, um sie dem 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, dass 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 es 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 dringend benötigt wird und die Position Erfolg versprechend 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 gibt einen Bonus von 2. Es wird also 2W6-2 gewürfelt. Bobs Spieler würfelt zwei sechsseitige Würfel und würfelt eine 4 und eine 1. Alles zusammen ist das Ergebnis eine 3 (und somit sehr glücklich/erfolgreich). Der Spielleiter beschreibt dann den Schlachtverlauf anhand dieses Ergebnisses. 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, dass 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 sechsseitigen 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 Grundlage des Würfelpools 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 gefundenen Bogens könnte aber auch z.B. Intelligenz und Bogen addiert werden. Oder

beim Wettschießen, bei dem 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. Überwiegend 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, indem das zugrunde liegende Attribut zurate gezogen wird. Bei einer Attributprobe wird das gewählte Attribut verdoppelt (also Attribut und Attribut, um der 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 Pools gebildet, so kann dieser modifiziert werden. Das bedeutet, dass Würfel hinzugefügt oder abgezogen werden können.

Modifikationen, die die Größe des Pools ändern, werden durch Situationen und Gegebenheiten bestimmt, die um den ausführenden Charakter zentriert sind:

- Kontrolle oder Kontrollverlust der Situation.
- Getätigte oder unterlassene Vorbereitung.
- Verwendete Hilfsmittel oder Werkzeuge, oder aber ihr Fehlen.
- Prinzipiell geht es hier darum, was der Charakter beeinflussen kann. Auch wenn das eher abstrakt gemeint ist. Charaktere werden oft keine andere Wahl haben, als eine Probe abzulegen. Auch wenn die Umstände schlecht und unvorhersehbar sind.

**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, dass zwei assistieren und einer die eigentliche Arbeit macht. Als Faustregel sollte gelten, dass 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 geeignet sind, können ebenfalls 1W oder 2W Bonus gewähren. Solche Werkzeuge sollten einen generischen Bonus geben, der auch in anderen Situationen 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 halbiert, die Probe erleidet einen 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, dass er nicht für jede Probe oder zumindest nicht in voller Höhe angewendet 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 und 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.

- 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 strömendem Regen wären 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 Fertigungsbeschreibung oder vom Spielleiter festgelegt (z.B. ohne zu lernen, in eine Prüfung gehen).

**Sonstige Modifikation, Charakterboni** Der Pool wird häufig durch spezielle Charakterboni oder Situationsregeln modifiziert. Z.B. durch 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 Herrenhauses (Vex hat die Heimlichkeitsprobe geschafft, aber Hunde haben ein überirdisches Gespür, wenn es um ihr Futter geht, leider ist Vex wirklich hungrig). Die Umfriedung muss hochgeklettert 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 zurückgelassen 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. Sie erklärt ihnen, sie sei für die Qualität der Hundefutterherstellung verantwortlich und prüft nun eben, wie gut Hunde darauf ansprechen. Schnell fügt sie mit schelmischem Lächeln hinzu, dass sie wohl besonders Erlesenes gerade prüft. (Unnötig zu erwähnen, dass die Hunde auf der anderen Seite der Umfriedung furchtbaren Lärm machen). Der Spielleiter ist sich nicht sicher, ob 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 unglaubwürdig 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 jetzt vollends verwirrt und wissen gar nicht 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. 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, dass 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 erklärt, wie sich die Mindestwürfe allgemein zusammensetzen. Für spezielle Situationen gibt es aber spezielle Regeln, um die Mindestwürfe festzulegen (zum Beispiel werden die Kampfmindestwürfe im Kapitel Kampf beschrieben).

Prinzipiell 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 alltägliche und unspezifische Situationen. Der Vorteil ist, dass die Schwierigkeit verbal festgelegt werden kann und damit kurz erläutert werden kann. Z.B. der Spieler ist verwirrt, dass die Kletterprobe 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 diese 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 Charaktere 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. würden Wahrnehmung und Aufmerksamkeit gegen Geschick und Heimlichkeit gewürfelt, wenn es darum geht, 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 so lange 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 Modifikationen, 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 Erfolgs notwendig (und sei es aus rein erzählerischer Weise). Dazu kann das Ergebnis der Probe herangezogen werden. Ein Ergebnis von 24 bei einer Schwierigkeit von 24 sollte durchaus kurz beschrieben werden, der Charakter hat etwas Unmögliches versucht und trotzdem irgendwie knapp geschafft. Auch die Differenz zwischen Ergebnis der Probe und Mindestwurf sagt was über die Güte aus. Ein Ergebnis von 20 bei einem Mindestwurf von 14, beschreibt eine einfache Aufgabe, die routiniert und fehlerfrei ausgeführt wurde.

An einigen Stellen werden im Regelwerk 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 gibt es 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 (z. B. Laufen auf unebenem 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 Regeloptionen 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, dass seine Langweile auf der Reise unterbrochen wird, zieht er seinen geliebten Zweihänder und stellt sich den Banditen. Schnell wird ihm klar, dass er vor sich nur halb verhungerte Bauern hat, die ihm keine Herausforderung bieten. Aus Mitleid entschließt er sich, sie lieber mit Drohungen zu verjagen und schildert ihnen bildlich, was er mit ihren Eingeweiden anstellen wird. Der Spielleiter entscheidet, dass 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 der Überzahl und halb wahnsinnig

sind, 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, dass 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. Wäre 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 + 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 Kampfredeln

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 umschauen) 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.
- Fernkampfproben 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  $10 + \text{Effektstärke}$  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  $10 + \text{Effektstärke}$  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.

**Geblendet** 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.

**Spielleiterhinweis** 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 Attributset beginnen und für jeden Lebensabschnitt ein Abenteuer erleben. Die Charaktere bekommen einen/weitere Attributspunkte und legen passend den Hintergrund ihrer Charaktere fest. Auch Startfertigkeitpunkte 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 Attacken, 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 Fertigungsstufe 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 Wurfspeere, 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.

**Symbolemagie** Fertigkeit um die östlich Form der Maige zu wirken. Näheres im Kapitel Symbolmagie.

**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 Reichweitenvorteil 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, ob es hier eine Hausregel gibt.

## 6 Wege

Wege ermöglichen es den Charakteren, 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 Technik 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 Fertigkeit eine Stufe von 3 oder höher vorweisen.

Das Erlernen eines neuen Weges 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. Alchemie 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 anderthalbfache Stärke ausmachen. Der Charakter kann bei höheren Effektstärken des Tranks in dieser Hybridform bleiben und beliebig mit einer Bewegungshandlung zwischen diesen 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 wirken. Unter dem Einfluss des Tranks kann der Charakter in einer freien Handlung die Form wechseln.
- Kontrollierte Verwandlung: Beim Verwenden eines Tranks, der die Form wandelt, heilt der Charakter eine 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 Prozesses 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 (z.B. Heilkunde oder Alchemie). Schwierigkeit sollte sich an der Herstellschwierigkeit orientieren.
- Optimiertes Gift: Der Alchemist fügt 1 Punkt mehr Gift bei Angriffen mit von ihm vergifteten Waffen 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 eine 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 besitzen, muss aber eine gültige Farbe haben. Es werden 3 \* Effektstärke plus 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.
- Runenalchemy: 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 Wirkungsdauer läuft nicht weiter, solange der Trank unterdrückt wird. Trank unterdrücken und wieder aktivieren sind jeweils freie Handlungen. Falls passend, kann der Charakter, der einen weiteren Trank trinkt, der denselben 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

- Unabgelenkt: Charakters Fokusmaximum ist um 1 erhöht.
- Konzentriert: Charakters Fokusmaximum ist um 1 erhöht.
- Fokussiert: 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 eines Wiederholungswurfs kann der Spieler des Charakters einen beliebigen Würfelwurf neu würfeln lassen.

**Wissen** Dieser Weg bezieht sich auf eine explizite Wissensfertigkeit. Er kann mehrmals für unterschiedliche Wissensfertigkeiten gelernt werden.

- Amateur: Beim Recherchieren wird der Zeitraum halbiert.
- Fortgeschritten: Bei Würfeln auf Vorhersagen/Erinnern oder allgemeinen 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 und zur Wissensfertigkeit passen. Außerdem sollte der Bonus nicht bereits durch einen anderen Weg abgebildet sein.

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

- Schadensbonus gegen passende Kreaturen. Vorstellbar wären z.B. 2 Punkte Extraschaden gegen Untote.
- Widerstandsbonus, der entweder 2W auf entsprechende Widerstandsproben gibt oder eintreffenden Schaden wird um 1 bis 2 Punkte reduziert.
- Einstellungsbonus. Betroffene sind dem Charakter positiver gesonnen. Z. B. Wildniskunde → Tiere sind ruhiger und greifen vielleicht nicht an.

### 6.2.3 Chi

Wege der östlichen Reiche. Sie fokussieren die innere Lebensenergie und erzeugen so 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, Manöver): 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 Aktionshandlung 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, dass 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 Fechter kombiniert werden.

#### Erde

- Einstieg: 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.
- Steinauf (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: 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 in dieser Runde eingesetzten Fokuspunkt ist der Schaden um 2 erhöht.
- Fokussierte Flamme: Für jeden in dieser Runde eingesetzten Fokuspunkt ist das Ergebnis von Angriffsproben um 1 erhöht.

## Holz

- Einstieg: 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. Das bedeutet unter Umständen aber auch, dass er sehr schwer verletzt wird, bevor er ohnmächtig wird.
- Wildschwein: Mali für körperlichen Schaden erhöhen den Würfelpool für Angriffe, statt ihn zu reduzieren.
- Bär (1 FP, als Reaktion auf das Erhalten von Schaden): Der Schaden wird um eine Kategorie niedriger markiert. Sternschaden wird zu Kreuz und Kreuz zu Strichschaden. Strichschaden, der so behandelt wird, verfällt.

## Metall (Fliegende Schwerter)

- Einstieg: 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. Fernkampfwaffe 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 Strohbaus

- Strohhutverteidigung: Der Charakter erhält 2W für alle Versuche, die sich gegen eine Entwendung seines Strohhuts richten. Das gilt auch für Wahrnehmungsproben! (Auch wenn der Charakter sonst nichts mitbekommt.)
- Reserve: Der Charakter hat immer genug Stroh für die Herstellung von Strohhüten verwenden. Ja, er hat auch immer genug Stroh dabei. Nein, nicht nur im Kopf.
- Typisch Strohhut: Das Tragen eines Strohhutes 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 zudem zwei Kampftechniken kombinieren, die nicht kombinierbar sind (Spielleiterentscheidung). Er hat sie schließlich tausendmal geübt.

## **Wasser (Wu Shu)**

- Einstieg: 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, indem 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, auch wenn sie auf ein anderes Ziel gehen.

## **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. Alle Proben, um das Gleichgewicht zu halten, erhöhen das Ergebnis um 2. 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 Gegnern auf Entfernung Schaden zufügen.

#### **Fernkampfwaffenexperte**

- 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 Aktionshandlung). 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 Magiegeschosse zu zerstören.

#### **Trickschütze**

- Entwaffnen: Der Getroffene 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 beschreiben. Es kann, sofern nicht anders angegeben, immer nur eine Formation ausgeführt werden. Das Ausführen einer Formation verhindert meist auch, dass 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 zudem einen zusätzlichen Glückspunkt, den er nur für Proben von Untergebenen verwenden kann.
- **Anführer (kostet 1FP):** Anstatt dass 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 ein um 1 erhöhtes Ergebnis bei Angriffsproben. Sollte die gegnerische Formation in Auffangformation sein, so ist der Mindestwurf die Anführenprobe des feindlichen Anführers. Kann mit "Gemeinsamer Sturm" kombiniert werden.
- **Schwachstelle (Formation):** 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). Kann mit "Gemeinsamer Sturm" kombiniert werden.

#### Fliegerformation

- **Sturm- und Landung (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 Unterstützer für jeden so Angegriffenen 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/Herausögern):** 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, um diese anzugreifen. Alle indirekt Feuernden erleiden einen Malus von 2 auf ihr Ergebnis und bekommen keine Boni durch Hinterhalt oder Erfolgsgrade.
- **Geschosshagel (Formation/1FP):** Der Anführer macht eine Persönlichkeit plus Anführen/Führungsprobe und legt ein grob kreisförmiges Gebiet fest, das einer 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 ist, bekommt er einen Bonus von 1W für entsprechende Proben. Würfelt stattdessen der Anführer eine Probe und ein entsprechender Spezialist ist im Team, so kann er mit Zustimmung des Spielers 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 hinauszögern 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 für das Nutzen von Fernkampfaffen am 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 Punkt 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.
- **Flügelschlag:** Der Kämpfer irritiert mit seinen Flügeln 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 sich nur halb so schnell im Gleiter. Bei geradem 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
- Zwillingkristall: Es können zwei Kristalle beim Erschaffen verwendet werden. Ihre Stufen addieren sich.
- Eingestimmter Kristall: Eine Verzauberung, deren Auslösekosten nur durch Kristall bezahlt werden, 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 einen 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 Aufladeregeln können mit dem Spielleiter abgesprochen werden (z.B. 10 Punkte beim Blitztreffer). Schwierigkeit der Verzauberung steigt um 3.
- Energieakkumulation: Energiespeicher einer Verzauberung laden um 1 Punkt pro Stunde wieder auf (kann mit alternativer Energie kombiniert oder mehrfach verwendet werden). Diese Technik lässt sich nur bei Gegenständen mit Kristallen einsetzen, die eine positive Stufe haben, dabei steigt die Schwierigkeit um 1 und die effektive Kristallstufe sinkt um 1.

## Nebeladept (Selbst)

- Erschaffen: Für 1 Punkt geistigen Sternschaden kann 2W4 Splitter erschaffen werden.
- Splitterabsorption: Der Adept zählt als 10 Punkte 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 1 Punkt Extraschaden durch Angriffe des Nebelläufers.
- Kreaturenjäger: Kreaturen des Nebels verlieren 2 Punkte Verteidigung gegen Angriffe des Nebelläufers.

## **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: Der Sammler kann grob die Stärke des Nebels erkennen, mit Wahrnehmung+Kristallisieren sind 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.

## **6.2.8 Magie**

Wege, um 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 oder Ähnliches).

### **Kampfmagier**

- Frontmagier: Schild und schnelle Nahkampfszauber (z.B. FLAM, FLAM KONIU) oder Zauber, die Waffen oder Rüstungen erschaffen oder verbessern, provozieren keine Gelegenheitsangriffe mehr.
- Vielfältigkeit: Fernkampfwege können, sofern passend, mit Geschosszaubern 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.
- Rituellem Tanz: Zaubernder bewegt sich und setzt seinen ganzen Körper ein -2 Schwierigkeit
- Selbstfokus: Ein Punkt Magiekosten können vom Körperadept bezahlt werden, ohne dass er einen Punkt Schaden auf dem geistigen 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 das Ritual vorbereitet werden. Vorbereitungszeit entspricht Ritualzeit -2 Schwierigkeit.

### **Wort**

- Lautes Zaubern: Laut gesprochene Runenwörter geben dem Zaubernenden +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 verändern, 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 schadensverursachenden 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, wenn auf die Gesten beim Zaubern verzichtet werden.
- **Stilles Zaubern:** Statt 2W nur ein 1W Abzug, wenn auf das Aussprechen des Zaubers verzichtet wird.
- **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 (frei 1FP):** Ein Punkt Malus durch Behinderung/Belastung ist für diese Szene neutralisiert. Kann mehrmals verwendet werden, um mehr als einen Punkt Behinderung/Belastung zu reduzieren.
- **Unbeweglich (passiv):** Rüstungsschutz kann als Bonus für Attributproben verwendet werden, wenn festgestellt werden muss, ob er niedergeworfen oder weggestoßen wird (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: Bewegung kann auch nach dem Angriff genutzt werden.
- Katzensprung 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 weit gehen, um einen Gelegenheitsangriff durchzuführen oder dazu provoziert zu werden).

**Lähmung** Der Weg 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 Willenskraft und Intelligenz. Außerdem muss der Getroffene eine Geschickprobe gegen das Angriffsergebnis erzielen oder er stürzt.

## Nahkampfaffenexperte

- Defensiv: Waffenwert in der Verteidigung steigt um 1.
- 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: Benutzt der Charakter ein ausreichend großes Schild, so bringt dieses zusätzlich 1 Punkt Verteidigung.

**Spielleiterhinweis** Charaktere, die einen Schild nutzen, haben im Fernkampf 1 bis 2 Punkte Deckung. Charaktere, die ein Schild ungeübt nutzen, können eventuell ebenfalls Boni für Waffenwert und Verteidigung bekommen, allerdings sollte ihre Belastung auch steigen. Der Weg dient dazu, Charaktere zu beschreiben, die den Umgang mit Schilden im Kampf trainiert haben.

## Stärke

- Rüstung brechen: Nahkampfangriffe ignorieren einen 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 Lebenspunkte.
- 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 vergleichende 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 mächtigem Hieb kombiniert werden und macht dann zusätzlich 2 Punkte Schaden.

## **Verteidiger**

- Fordern (Manöver): Der angegriffene Gegner provoziert einen Gelegenheitsangriff beim Verteidiger, 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 Gelegenheitsangriff 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): Angriff wird mit -2W gemacht, ignoriert aber 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 verbessern. 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. Der Gemütszustand wird dem Charakter klar, und das Tier beteiligt sich aktiv an Wahrnehmungsproben.

### **6.2.11 Symbolmagie**

Wege, die die Verwendung der Symbolmagie, wie sie auf den Säulen des Himmels praktiziert wird, verbessert.

## **Heilung**

- Übung: Symbole der Kategorie Heilung haben ihre Schwierigkeit um 1 reduziert.
- Geheimnis des Chi: Jegliche Heilmagie heilt +1 Lebenspunkt.
- Geheimnis der Stärke: Wird durch Symbolmagie ein Attribut verbessert, so wird es zusätzlich um 1 Punkt verbessert.

## **Illusion**

- Übung: Symbole der Kategorie Illusion haben ihre Schwierigkeit um 1 reduziert.
- Durchschlag: Illusion haben ihre Wirkdauer verdoppelt.
- Schnörkel: Alle Illusionen haben eine Stufe mehr Detailgrad.

## **Kalligraphie**

- Übung: Die Schwierigkeit für das Zeichnen von Symbolen ist um 1 reduziert.
- Deutliche Symbole: Beim Zeichnen kann die doppelte Menge an Tinte eingesetzt werden. Die Wirkungsdauer bei anhaltenden Symbolen ist verdreifacht.
- Dünne Linien: Beim Zeichnen wird die benötigte Tinte um 1 reduziert.

## **Kampf**

- Übung: Symbole der Kategorie Kampf haben ihre Schwierigkeit um 1 reduziert.
- Konflikt: Schaden aus magischen Quellen ist um 1 erhöht. Das gilt auch für Runenmagie.
- Pinselschlag: Kampfsymbole können in einer Kampfhandlung gezeichnet und gewirkt werden. Das benötigt die Aktions- und Bewegungshandlung.

## **Nekromantie**

- Übung: Symbole der Kategorie Nekromantie haben ihre Schwierigkeit um 1 reduziert.
- Schleierberührung: Im Umgang mit jeglicher Art von Geistern ist der Wille des Symbolmagiers um 1 erhöht.
- Geistersprache (1FP für die Szene): Der Symbolmagier kann mit einem ausgewählten Geist kommunizieren. Das verbessert außerdem die Einstellung des Geistes.

## **Symbolmagier**

- Gewöhnung: Bei der Verwendung der Fertigkeit Symbolmagie gibt es +1W.
- Origami: Symbole können vorgezeichnet werden. Sie werden erst aktiviert, wenn sie aufgefaltet werden. Das ist eine Aktionshandlung, die Gelegenheitsangriffe provoziert.
- Verdeckte Symbole: Symbole können durch einfache mechanische Aktionen wie Drauftreten oder das Öffnen einer Tür aktiviert werden. Je nach Art der Falle liegt der Mindestwurf für das Entdecken.

## **Veränderung**

- Übung: Symbole der Kategorie Veränderung haben ihre Schwierigkeit um 1 reduziert.
- Präzision: Symbolmagische Kontroll- und Wahrnehmungsmagie ist verbessert. Das hat etwa den Effekt eines VAS.
- Flüchtigkeit der Form: Der Symbolmagier hat bessere Kontrolle in Tierform. Er hat so Zugriff auf Fertigkeiten der Tierform und der damit verbundenen Bewegungsarten.

### **6.2.12 Verzauberung**

Wege, die genutzt werden können, um verzauberte Gegenstände besser "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. Es kann immer nur ein Material verwendet werden. Silber erhöht die Willenskraft des Gegenstands um 2. Gold vergrößert Energiespeicher um 50%. Platin erhöht die Effektstärke um 1. Es wird jeweils 100g des Materials verbraucht.
- Sicheres Arbeiten: Kristalle und zu verzaubernder Gegenstand werden nicht mehr beschädigt beim Fehlschlag (Zeit und Testsplitter sind trotzdem weg).

#### **Elementarverzauberer (Erschaffen)**

- 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: Attributsverzauberung erhalten eine zusätzliche 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 aus Artefakten.
- Magic is my Weapon: Erlernte Fernkampfwege können auch mit Geschossen aus Artefakten verwendet werden.
- Overcharge (einmal pro Kampf oder 1FP): Aktivierungskosten des Artefakts sind verdoppelt, allerdings auch die Effektstärke und Willenskraft des Gegenstands. Kann nur für Geschosse oder Ähnliches verwendet werden!

#### **Innere Macht (Nutzen)**

- Gesplittertes Selbst: Statt mit Splittern kann ein Gegenstand mit geistigen Kästchen aufgeladen werden. Die Limitierung von 2 Punkten pro Runde bleibt. Geistiger Schaden erzeugt 1:1 Energie im Speicher des Artefakts. Das erfordert eine Aktionshandlung.
- 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). Das Laden und Aktivieren des Artefakts gehen 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. Für einmal wirkende Gegenstände entfällt der Malus.
- Verbrauchsgegenstände: Auslöser darf Beschädigung/Zerstören/Aufschlagen des Gegenstands sein. Einmalig verwendbare Gegenstände ignorieren den Größenmultiplikator, wenn bestimmt wird, ob diese Verzauberung einen Malus durch kompliziertes Arbeiten bekommt. Der Gegenstand kann aufgeladen erstellt werden, dafür sind Splitter in Höhe der Zauberkosten nötig. Erstellbare Gegenstände wären z. B. Explosionspfeile.
- Günstige Verzauberung: Verzauberungen werden geladen erschaffen. Verbrauchsgegenstände benötigen keine Splitter mehr. Außerdem erhöht sich die Effektstärke um 1, wenn der Gegenstand nur einmal verwendbar ist.

### **Macht (Erschaffen)**

- Wille: Schwierigkeit sinkt um 1.
- Erkenntnis: Es können Artefakte mit Effektstärke 0 erschaffen werden. Diese können als Gimmick verwendet werden, wie z.B. als Feuerzeug oder Bierkühlende Tasse. Eine größere Auswirkung bleibt ihnen untersagt.
- Macht: Komplexität sinkt um 1.

### **magischer Schild (Nutzen)**

- Schildnutzung: Ein aktiviertes magisches Schild gibt einen Waffenwert von +1 in der Verteidigung.
- Schnelle Aktivierung: Aktivieren eines getragenen Schildeartefakts kann als freie Handlung durchgeführt werden. Es provoziert auch keine Gelegenheitsangriffe mehr.
- Auflackern: 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. 1 Tag) kann den sekundären Effekt ihrer Verzauberung direkt und verstärkt nutzen (z.B. als helle Fackel). Die Verzauberung kann, wenn nötig, unterdrückt/inaktiv gemacht und ohne weitere Kosten wieder aktiviert werden.
- 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 5 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 CONDUCT AUM MAGIE).
- Wahlschalter: Durch mechanisches Auswählen kann das Farbwort verändert werden. Dabei ist zu beachten, dass nur ähnliche Farben verwendet werden. Z.B. ein Bogen, der Feuerpfeile oder Eispfeile verschießt. Die Komplexität muss nur für die größte Farbe bezahlt werden, zusätzlich steigt die Komplexität aber um 1. Schwierigkeit steigt um die Anzahl der Auswahlmöglichkeiten Im Beispiel sind das Feuer und Eis, d.h. +2 Schwierigkeit.

### **Multiverzauberung (Erschaffen)**

- **Zusätzliche Verzauberung:** Ein Gegenstand kann mit weiteren Verzauberungen versehen werden. Die Schwierigkeit beim Erschaffen steigt um 1 Punkt pro vorhandener Verzauberung.
- **Geteilter Speicher:** Die Verzauberung nutzt den Energiespeicher einer vorhandenen 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 (Erschaffen)**

- **Starke Schilde:** Schildverzauberungen haben 20% mehr Schildpunkte.
- **Selbst heilende Schilde:** Schild heilt Effektstärke Punkte pro Runde (AUM UR). Komplexität steigt um 2.
- **Gepanzerte Schilde:** Schaden, der in das Schild geht, wird um die Willenskraft reduziert (UR KONFAR). Komplexität steigt um 2.

### **Seelenschmied (Erschaffen, verborgener Weg)**

- **Dunkle Ahnung:** Für eine um +2 erhöhte Schwierigkeit kann der Gegenstand sehr einfache eigene Entscheidungen treffen. Z.B. 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. Z.B. löse aus, wenn du Menschen mit aktiver Magie wahrnimmst, etc.
- **Dunkler Geist:** Der Gegenstand hat ein sehr einfaches Bewusstsein (Wahrnehmung 3 und Intelligenz 2) und kann alle am Gegenstand angeschlossenen Kontroll- und Wahrnehmungseffekte nutzen (so kann z.B. ein rudimentärer Golem erschaffen werden). Die Komplexität steigt um 5. Die Komplexität der vom dunklen Geist verwendeten Verzauberungen steigt um 1.

### **Signatur (Erschaffen)**

- **Eigener Stil:** Für 1 Punkt erhöhte Schwierigkeit kann der Verzauberer seinen persönlichen Stil einfließen lassen. Es kann so z.B. Flammen oder Licht eingefärbt oder zusätzliche Geräusche erzeugt werden. Die Signatur wird beim Erlernen des Weges beschrieben und ändert sich nicht mehr. Wer grüne Flammen festlegt, erzeugt immer grüne Flammen.
- **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 sind um 1 Punkt reduziert. Zusätzliche Beschreibungseffekte sind möglich. Diese können weiter kleine Boni beinhalten, wie z.B. der Feuerball hinterlässt schwarzen Rauch, der 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 bzw aufladen.
- **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 dieselben 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 es 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 Schadensergebnis 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.
- Destille: Die Effektstärke hergestellter Substanzen kann um 1 erhöht werden, die Kritikalität steigt um 4.
- Stein der Weisen: Eine Zutat kann in eine 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 Effektmanipulation 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 eingenommenen 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. Statureffekte 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 zusätzliche Schadenswiderstandsreihe vor der ersten. Das bedeutet, es müssen erst 2 Reihen voll sein, bevor es Mali gibt und er kann 6 Reihen Schaden aushalten. Das gilt nur für den körperlichen Monitor!

### 7.2.3 Chi

Wege der östlichen Reiche. Sie fokussieren die innere Lebensenergie und erzeugen so übernatürliche Effekte. Bei den Kampfkünsten kann der Charakter festlegen, in welchem Stil er einen Kampf eröffnet, der Verlust der ersten Handlung entfällt. Er muss dazu aber den Meisterweg in der jeweiligen Kampfkunst vollständig beherrschen.

#### 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 die Technik Statue, allerdings entfallen die ersten 5 Punkte Bonusschaden und die Bonusrüstung beträgt 3. Die Beeinschränkung "Manöver" entfällt.
- Marmorseele: 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. Ein Meister kann zusätzlich und gleichzeitig in den Kampfstil des Metalls wechseln.

### Feuer

- Inneres Feuer: Der Charakter ist in der Lage, im Dunkeln 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 Statureffekte 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. Ein Meister kann zusätzlich und gleichzeitig in den Kampfstil der Erde wechseln.

## 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. Ein Meister kann zusätzlich und gleichzeitig in den Kampfstil des Feuers wechseln.

## Metall (Fliegende Schwerter)

- Tanzende Schwerter: Für Angriffshandlung kann der Charakter eine auf dem 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 Angriffshandlungen für die Verwendung der tanzenden Schwerter. Unter Einsatz eines Fokuspunktes können diese Runde zwei weitere Schwerter bewegt werden oder alle tanzenden 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 sichtbasierte 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. Er muss aber trotzdem in einem Schatten, der groß genug ist, ankommen. Bei einem Schattenschritt kann der Charakter sofort eine Heimlichkeitsprobe ablegen, um sich zu verbergen. Das geht auch im Kampf. Ein Gegner lässt sich so aber höchstens einmal überraschen.

## 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 Holzes 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 nachdem wie die Flugbahn ist, gibt es einen Malus von 1 bis 4W. Außerdem gibt es keinen 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 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 muss vor dem Wurf ausgegeben werden.
- Lähmender Schuss: Das Ziel bekommt den Statuseffekt "gelähmt" in Höhe des halben abgerundeten Schadens. 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. Ausruheziten 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.

### Gleiterkampffmeister

- 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 Charakters 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 sollten hier Formworte mit CONDOC oder absteigender Beschreibung genutzt werden. Solche selbst erschaffenden 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 nur einen Pool von 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 jedermann 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. Eine 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. Genauer bestimmt der Spielleiter nach Vorschlag des Spielers. Der Schaden wird 1:1 zwischen Charakter und Gegenstand aufgeteilt. Falls ein Punkt übrig bleibt, wählt der Charakter, ob er oder der Gegenstand den ungeraden Schadenspunkt nimmt. Die Gegenstände heilen in derselben 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 Farbworte 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** Basiselemente sind die 7 primär elementaren Worte, solange das Setting nichts anderes regelt.

- **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 der 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 Zaubern.

### 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 arkanes/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

- **Geheimnis der Entfesselung:** LEKO Effekte sind doppelt so groß.
- **Geheimnis der Zerstörung (1FP):** Magische Schilde schützen nur mit halber Stärke gegen Zauber des Charakters. Wenn passend, werden Rüstungen u.ä. nach dem Erleiden von Zauber des Charakters um die Effektstärke reduziert (geschmolzen, zertrümmert, etc.).



- Runenecho: Einfache Zauber können aber immer wieder gesprochen werden und dann zusammen ausgelöst werden. Solche Zauber kumulieren ihre Freisetzungseffekte oder(!) Schadenseffekte. Schildeffekte 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 Reparatur/Heilung) um 1 reduziert. Das geschieht, 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 herausgezögerten 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 voller Verteidigung kombinierbar. Seine Bewegung ist außerdem um 50% erhöht.

#### Meister der Rüstungen

- Tragegewohnheit: Der Belastungsmalus 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.

#### 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 für ein schlechtes Holzschild und 20 für ein gutes Metallschild). 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. Es kann ein weiterer Gelegenheitsangriff mit Speeren gemacht werden.
- 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, anstatt pro 2 Punkten.
- 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 Kontrahenten). 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. ist der Befehl: "Bringe den Verwundeten zu einem Heiler", dann kehrt das Tier erst dann 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 Tiers 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 Symbolmagie

#### Heilung

- Gemeisterte Symbole: Symbole der Kategorie Heilung benötigen -1 Tinte.
- Stärke der Natur (1 FP freie Handlung): Die Regeneration aus der Holzkampftechnik ist für diese Szene verdoppelt.
- Symbole des Chis (1 FP, freie Handlung): Erhöht ein Attribut für diese Szene. Diese Erhöhung ist kumulativ zu magischen Erhöhungen und nicht limitiert. Allerdings kann das pro Attribut und Szene nur einmal angewendet werden.

**Illusion** Gemeisterte Symbole: Symbole der Kategorie Illusion benötigen -1 Tinte. Wassertinte (1 FP freie Handlung): Das Ergebnis von Proben beim Blocken mit der Wasserkampftechnik ist um 1 erhöht. Das gilt für den Kampf. Handschrift: Illusionen des Symbolmagiers können von ihm gesteuert werden.

#### Kalligraphie

- Meister: Die Schwierigkeit aller Symbole ist um 1 reduziert.
- Geduld: Das Zeichnen des Symbols dauert 10-mal so lange, dafür ist die Schwierigkeit um 2 reduziert.
- Konzentriert: Es wird die zehnfache Zeit und Tinte benötigt. Der Effekt des Symbols ist verdreifacht.

#### Kampf

- Gemeisterte Symbole: Symbole der Kategorie Kampf benötigen -1 Tinte.
- Meister des Konfliktes: Der Bonus aus Konflikt beträgt nun 3 Punkte Schaden.
- Meister der Klingen (1 FP): Symbolmagische Waffenverzauberungen gelten für alle Waffen des Symbolmagiers. Dabei ist zu beachten, dass immer nur eine Verzauberung pro Waffe wirksam ist. Hat der Symbolmagier mehr als eine zur Verfügung, so entscheidet er, welche Verzauberung auf welcher Waffe wirkt.

#### Nekromantie

- Gemeisterte Symbole: Symbole der Kategorie Nekromantie benötigen -1 Tinte.
- Schleierseele: Der Bonus der Schleierseele ist jetzt +2 Willenskraft, +2 Intelligenz und +2 Wahrnehmung bei der Interaktion mit Geistern.
- Schleierschutz (1 FP, freie Handlung): Für die Szene ist der Schaden aus allen Quellen um 3 Punkte reduziert. Diese Reduktion findet als Erstes statt.

## Symbolmagier

- Stempel: Der Symbolmagier fertigt für ein Symbol einen Stempel an. Das erfordert Zeit, Materialien und eine Probe auf die um 3 erhöhte Schwierigkeit des Symbols. Mit dem Stempel kann innerhalb einer Handlung (Bewegung und Aktionshandlung) das Symbol erzeugt und ausgelöst werden. (Tintenkosten sind trotzdem fällig.)
- Nachglühen (1 FP): Ein gerade erloschenes Symbol kann ein weiteres Mal aktiviert werden. Das ist pro Symbol nur einmal möglich.
- Disziplin: Es können zwei Symbole pro Aktionshandlung aktiviert werden. Das gilt auch für Stempelsymbole.

## Veränderung

- Gemeisterte Symbole: Symbole der Kategorie Veränderung benötigen -1 Tinte.
- Veränderliches Chi: Der verwandelte Symbolmagier hat Zugriff auf alle natürlichen und übernatürlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten. Dabei ist die Quelle der Verwandlung egal.
- Gefährlich (1 FP, freie Handlung): Die oben genannten Fähigkeiten und Fertigkeiten fügen in dieser Szene 2 Extraschadenspunkte zu.

### 7.2.11 Verzauberung

#### Artefaktmeister

- Ausbrennen: Der Speicher des Artefakts wird permanent um 10% reduziert und dabei vollständig geladen. Eine Reparatur für 10% der Artefaktkosten ist möglich, um den Speicher wiederherzustellen. 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 Konstellationen 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, das ist 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 Einleitung

In diesem Kapitel geht es um das freie Magiesystem. Das System arbeitet mit Worten, die im folgenden auch Runen oder Runenworte genannt werden. Runenworte werden nicht ganz unähnlich anderer Sprachen anhand von Regeln (Grammatik) zusammengefügt. Mithilfe dieser Regeln ist die Interpretation der Runenworte zu einem magischen Effekt möglich. Bevor diese Regeln erklärt werden, müssen ein paar Begriffe beschrieben werden.

- Runen, Runenworte, etc.: Die Worte, mit denen ein magischer Effekt beschrieben wird. Sie werden in dem Regelwerk komplett großgeschrieben.
- Magischer Effekt: Die beabsichtigte Wirkung wie "Feuergeschoss" oder "Erde formen"
- Effektstärke: Wie stark ist der magische Effekt. Z.B. wie viel Schaden kann das Feuergeschoss verursachen oder wie viel Erde kann bewegt werden.
- Komplexität: Um zu beschreiben, wie kompliziert der magische Effekt zu wirken ist oder wie viel Energie aufgewandt werden muss, wird als Maß die Komplexität verwendet.
- Mindestwurf: Je nach Quelle des magischen Effekts ist es notwendig, dass eine passende Probe gegen einen Mindestwurf geworfen wird, um zu bestimmen, ob der Zauber funktioniert bzw. auslöst.
- Energiekosten: Damit Zaubersprüche funktionieren, müssen sie versorgt werden. Das ist von der Quelle des Zaubers abhängig. Z.B. ein selbst gesprochener Zauber erschöpft den Zaubernenden geistig, die Energiekosten beschreiben wie sehr.

Es empfiehlt sich parallel das Kapitel Interpretation weiter unten zu lesen. In dem Kapitel wird erklärt, wie ein Zauberspruch zu analysieren ist.

Zum schnellen Nachschlage gibt es am Ende des Kapitels einige Kurzregeln.

Wie man sich gegen Zauber wehrt, wird im Unterkapitel Antimagie und Widerstand erklärt.

**Runenworte in den Erklärungen** Um mit Beispielen arbeiten zu können, werden einige Runenworte verwendet, hier eine kurze Erklärung:

- ORT: Zauber kann auf Entfernung wirken.
- FLAM: Beschreibt Feuer.
- EBOR: Beschreibt Gestein und Erde.
- LITAX: Beschreibt Luft.
- FERA: Beschreibt Tiere.
- SYMA: Illusionszauber.
- KONIU: Hält den Zauber aufrecht und hat damit längere Wirkung.
- LEKO: Setzt Energie frei. Kann als Explosion verstanden werden.
- AUM: Beschreibt Kontrolle bzw. Kontrollzauber.

Detailliertere Beschreibung der Runen finden sich im entsprechenden Unterkapitel.

**Beispiel** Die Regeln sollen mit ein paar Beispielen bereichert werden, hier eine kurze Vorstellung der Akteure in den Beispielen:

- Frau Wentir: Eine allwissende Lehrerin.
- Fuliis: Ein aufmerksamer Schüler.
- Lanu: Eine etwas unbeholfene Schülerin.

## 8.2 Regeln der Magie

### 8.2.1 Satzbau des Zaubers (Zauberbeginn, Zauberform, Zauberfarbe und Zauberende)

Ein Zauberspruch besteht aus bis zu 4 Teilen. Diese Teile und die in diesen Teilen verwendeten Runenwort geben die erste Einordnung für die Interpretation. In der Regel sollte nur jeweils eine Rune pro Teil des Zaubers vorhanden sein.

- **Zauberbeginn:** Hier kommen allgemeingültige Worte zum Tragen. Sie beeinflussen, wo der Zauber wirkt. Das Ändern der Reichweite von "Berührung" zu "Blickfeld" passiert z.B. mit dem Wort "ORT" am Beginn des Zaubers.
- **Zauberform:** Beschreibt, was ein Zauber bewirkt. Hier können Runenworte wie Geschoss oder Schild oder Kontrolle verwendet werden. Ein Zaubereffekt wird meist durch ein solches Wort beschrieben. Kann als das "Wie" des Zaubers verstanden werden. Mehr als ein Formwort führt in den meisten Fällen zu einem Fehlschlag. Um Formen zu verbinden, sollte im Unterkapitel der Rune "CONDU" nachgeschaut werden.
- **Zauberfarbe:** Ergänzt die Zauberform um das "Womit". So wird aus dem Geschoss mit der Farbe Feuer das Feuergeschoss. Oder aus dem Kontrollzauber mit dem Wort für Tiere ein Tierkontrollzauber. Zauberfarbe ist immer Pflicht. Andere Teile können weggelassen werden. Ist mehr als ein Farbwort vorhanden, sollte das Kapitel über komplexe Magie gelesen werden.
- **Zauberendwort:** Ähnlich der Zauberform bestimmen sie die Wirkung. Sie ergänzen die Form um eine weitere Interpretationsebene und/oder beschreiben die nachträgliche Wirkung. Für den Feuerball benötigen wir ein Feuergeschoss, das am Ende mit dem Wort Explosion beschrieben wird. Eine Illusion soll länger wirken, deswegen wird im Zauberendwort das Wort für fortgesetzte Wirkung verwendet.

Gültige Zauberformen grob dargestellt:

Beginn	Form	Farbe	Ende	Beschreibung oder Beispiel
		X		Einfache Hervorrufung des Farbelements. Siehe einfache Zauber
		FLAM		Feuerherbeirufung, Entzünden
	X	X		Einfacher Zauber mit "Was" und "Wie". Siehe einfache Zauber
	SYMA	FLAM		(kurze) Feuerillusion um Tiere zu erschrecken
X		X		Einfache und leicht modifizierte Hervorrufung. Siehe Zauberbeginnsworte
ORT		FLAM		Feuerhervorrufung in Entfernung. Etwas im Blickfeld entzünden.
X	X	X		Klassischer Zauber, dessen Wirkung um "Wo wirkt er" geändert ist. Siehe Zauberbeginnsworte
ORT	TEL	FLAM		Feuergeschosszauber
	X	X	X	Endwortmodifizierte Form. Siehe Zauberendworte.
	AUM	EBOR	KONIU	Erdkontrollzauber der aufrechterhalten wird. Berührungsreichweite.
		X	X	Modifizierter elementarer Zauber. Siehe Zauberendworte
		FLAM	KONIU	Erschafft eine Flamme und lässt den Zauber länger wirken.
X	X	X	X	Vollständiger Zauber, Wirkort und weise sind modifiziert. Siehe Zauberendworte
ORT	TEL	FLAM	LEKO	Feuerballzauber, also ein Feuergeschoss, das dann explodiert.
ORT	SYMA	FLAM	KONIU	Fernwirkende lange anhaltende Feuerillusion, um z.B. einen Durchgang zu versperren.

### 8.2.2 Effektstärke

Wenn der Zauber eine gültige Form hat und damit einen magischen Effekt beschreibt, dann muss er um die Effektstärke geklärt werden. Hier ein paar Beispiele, wie diese verwendet wird.

- Angriffszauber bestimmen ihren Schaden anhand der Effektstärke.
- Schildzauber bestimmen den verhinderten Schaden. Ebenso leiten Heilzauber ihre Wirkung aus der Effektstärke ab.
- Kontrollzauber bestimmen, wie viel bewegt/geändert oder manipuliert wird.

- Illusionen werden mit hoher Effektstärke deutlicher. Einige Illusionen wie Unsichtbarkeit benötigen eine Mindesteffektstärke.
- Zauber, die Boni geben, wie Extrawürfel oder Attributserhöhungen, bestimmen die Höhe der Boni anhand der Effektstärke.
- Ebenso Zauber, die Mali geben.
- Antimagie bekommt Boni oder Mali entsprechend der Effektstärke.
- Wahrnehmungszauber bestimmen Sichtweite und etwaige Boni anhand der Effektstärke
- Beschwörungszauber bestimmen ihre Substanz anhand der Effektstärke. So können Boni gegeben werden.
- Bei Veränderungszauber bestimmt die Effektstärke, wie viel oder wie weit verändert wird. Für einige Effekte ist eine Mindesteffektstärke nötig. Höhere Effektstärken können auch Boni bringen.

Die normale Effektstärke sollte 2 sein. Beschwörungen oder Wahrnehmungszauber sollten mit dieser Effektstärke einfach funktionieren und bekommen keine weiteren Boni oder Mali.

### 8.2.3 Zauberbeschreibung

Wenn ein Zauber allgemein beschrieben ist, darf der Zauberer 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).

### 8.2.4 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 simpelsten Hervorrufungen brauchen nur ein Elementar- bzw. Farbwort.
- Formrune kommt vor der Farbrune.

#### Beispiel

- Lanu: "Wie kann ich ein Lagerfeuer entzünden?"
- Fuliis: "Mit FLAM rufst du einen kurzfristigen Feuerblitz hervor."
- Lanu: "Aber da ist ja gar keine 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 Berührungsbereich 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: "Sage ich doch."
- Frau Wentir: "Die Reihenfolge ist äußerst wichtig. Erst die Form festlegen und dann mit der Farbe ergänzen."

### 8.2.5 Zauberbeginnswörter

Zu Zauberbeginn gibt es Folgendes zu beachten:

- Zauberbeginn sind die ersten Runen im Zauber.
- Zauberbeginnswörter können nur als solche verwendet werden.
- Sie modifizieren das, wo der Zauber wirkt.
- Das kann auch übernatürlich verstanden werden. So verändert das Wort "OBSEK" den Zauber von einer Hervorrufung zu einer Beschwörung (wirkt auf einer anderen Domäne).
- Auch Zaubermultiplikatoren, um mehr als ein Ziel zu verzaubern, sind Zauberbeginnswörter.
- Diese können einfach nacheinander aufgezählt 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?"

### 8.2.6 Zauberendwörter

Zauberformen können am Ende noch kontrolliert werden. Meist ist da ein zusätzlicher Aspekt oder eine zeitliche Kontrolle gemeint. Das kann die Wirkung des Zaubers verändern.

- Zauberendwörter schließen den Zauber ab und kommen nach der Farbe.
- Sie können die Effekte um eine zeitliche Komponente verändern.
- Sie können den Zauber an etwas binden (zumindest vorübergehend). Das verändert dann aber die Interpretation der Wirkung.
- Auch spätere Kontrolle eines Zaubers wäre durch ein Zauberendwort beschreibbar.
- Sie sind nicht(!) beliebig kombinierbar (KONFAR und KONIU schliessen sich z.B. aus, KONIU und AUM wären möglich).
- Ihre Reihenfolge sollte in der Reihenfolge ihre Interpretation sein. Ansonsten gibt es aber keine Regeln.
- Z.B. längerfristige und "nach gesteuerte" Zauber sollten AUM KONIU als Schlusswörter haben.

#### Beispiel

- Lanu: "Wenn mir mal ein Licht aufgehen soll, spreche 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 Geschosses 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, dass du elementares Licht erschaffst und es mit KONFAR in dein Ziel bindest. Bei Menschen führt das dazu, dass 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."



### 8.2.7 Sonderrunen, Verstärkungsrunen

Einige Worte wirken wie Adjektive bzw. Attribute auf andere Runen. Sie werden nicht als Teil der Zaubergrammatik interpretiert, sondern wirken und verändern nur andere Runenworte.

Häufig werden die Verstärkungsworte dafür verwendet. "VAS" vergrößert das nachfolgende Wort. Ein SYMA FERA beschreibt eine Illusion von einem Tier. Möchte man in der Illusion ein großes Tier beschreiben, so wäre der Zauber SYMA VAS FERA. VAS wirkt hier auf das Wort FERA.

Die Rune CONDOC verbindet das Runenwort vor CONDOC, mit dem, das nach CONDOC kommt. Für die Interpretation sollte bei der Beschreibung von CONDOC nachgeschaut werden.

Das Wort AN verkehrt das folgende Wort ins Gegenteil. Dadurch kann auch ein Gegenzauber entstehen.

Sollten mehrere solcher Sonderrunen aufeinandertreffen, so wirken sie auf das nächste gültige Wort. So ist ein AN VAS FLAM das Gleiche wie ein VAS AN FLAM, nämlich ein "großes Anti-Feuer".

### 8.2.8 komplexere Magie

Einige Formworte können auch als Farbworte 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 Effektstärke auch "Deutlichkeit" gewinnen, indem die einzelnen Runenworte mit VAS oder INGVA verstärkt werden. So könnte ein ORT AUM EBOR KONIU zwar Erde bewegen (und mithilfe der Effektstärke wird bestimmt, wie viel Erde bewegt wird), für grazile Kontrolle, um z.B. Figuren zu formen, sollte dann aber besser ORT VAS AUM EBOR KONIU gesprochen werden. Also im Sinne von "vergrößerter/besserer" Kontrolle.

Ein ORT AUM VAS EBOR KONIU beschreibt mehr Erde und wird damit z.B. schneller sein, wenn man ein Loch ausheben möchte.

### 8.2.9 Zauberdeutlichkeit

Da die Runen relativ große Gruppen beschreiben, gibt es einige Regeln, die die Beschreibung der Farbe verbessern, sie machen den Zauber deutlicher.

- Mit der Rune CONDOC können passende Farben verschmolzen werden. Aus Luft und Feuer wird so Blitz.
- Zauberfarben können mit absteigender Bedeutung nacheinander aufgezählt werden.
- Z.B.: FERA beschreibt generell Tiere. FERA LITAX, die Tiere der Lüfte, wie Vögel.
- Verstärkungsworte wie VAS um z.B. ein großes Feuer zu beschreiben.

Solche Beschreibungen machen den Zauber komplexer. Gründe für ihre Verwendung:

- Illusionen besser zu beschreiben. Man kann mit SYMA EBOR die Illusion für einen Erdklumpen machen, der wie ein Tier aussieht. Ein SYMA FERA reicht vielleicht grob, um einen Vogel darzustellen, glaubhafter wird es mit SYMA FERA LITAX.
- Kontrolle ausüben. Je besser die Beschreibung der Farbe, desto besser die Kontrolle. Der Spielleiter legt hier fest, ob für mangelnde oder gute Beschreibungen Boni oder Mali zum Einsatz kommen.
- Wer mit einem AUM FERA KONIU einen großen Vogel kontrollieren möchte (AUM VAS FERA LITAX) könnte feststellen, dass der Vogel für die zwei fehlenden Beschreibungen eine um 2 bessere Willenskraft hat, um dem Zauber zu widerstehen.

### Beispiel

- Fuliis: "Mit TEL FLAM KONFAR kann ich normale Pfeile in Feuerpfeile verzaubern?"
- 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 zurückschleudern kann."
- Lanu: "Hmm, PRIX CONDOC FLAM beschreibt die Sonne, dann macht es Sinn, dass 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."

### 8.2.10 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 anderes.
- Seelenwiderstand: Belebte Ziele können einen Zauber zulassen oder versuchen, sich gegen ihn zu wehren. Es steht dem Opfer eine vergleichende Willenskraftprobe zu, um sich einem Zauber zu widersetzen. Kampfzauber sind meist davon ausgenommen, da sie z.B. ein Geschoss erschaffen und damit nicht direkt auf das Ziel wirken.
- Freiwilligkeit: Willenskraftproben gegen Zauber können freiwillig versagt werden!
- Prinzip der Abstoßung: Ein Ziel kann von einem Zauber nur einmal betroffen sein. So bekommt ein Ziel, das in der Überlappungszone von Explosionen desselben Zaubers steht, trotzdem nur einfachen Schaden. Fortgesetzte Zauber können aber durchaus fortgesetzte Wirkungen haben. So kann ein Ziel über mehrere Runden Schaden bekommen. Aber eben nicht gleichzeitig mehrmals betroffen.
- 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 zusätzliche magische Sicht haben.
- 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, Schildzauber erleiden doppelten 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: Genauer 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. Ein Willenskraftwettstreit entfällt!

### 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 Gegner, die willensschwach sind, 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 Verstärkungszaubern?"
- Frau Wentir: "CONUDC Rune. Sie kann auch Gegensätze wie Licht und Dunkelheit verbinden, zumindest primär elementar."

### 8.2.11 Wirkungsdauer von Magie

Zaubereffekte sind, sofern sie nicht anders beschrieben, 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 Wahrnehmungszauber. Soll die Zaubervirkung anhalten, so kann der Zauber mit dem Zauberspruch 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.

Zaubereffekte können ebenfalls mittels KONFAR an eine Person oder Gegenstand gebunden werden. Dabei ist zu beachten, dass 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, etc.) jede Kampfrunde bezahlt werden. Zauber mit weniger direkter Wirkung werden pro Probe/Szene bezahlt. Hier sollten aber spätestens alle 5min Aufrechterhaltungskosten bezahlt werden. Z.B. bei einem AUM EBOR KONIU, um sich durch Gestein zu bewegen, bestimmt der Spielleiter, wie lange das dauert und legt die Aufrechterhaltungskosten fest.

Regeln für die Wirkdauer:

- KONIU: Wirkt so lange 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- oder Stärkungsmagie. KONIU lässt den Zauber so wie er ist fortbestehen.

### 8.2.12 Komplexität, Mindestwurf und Kosten

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 die folgenden Schritte nacheinander durch:

- Aufsummieren der Komplexität aller verwendeten Runen.
- Addieren der Komplexität der Effektstärke (siehe Tabelle).
- Wege und Talente und sonstige Spezialregeln des Zaubers beachten und ggf. Komplexität anpassen.
- Kosten sind gleich der Komplexität. Auch diese können durch Wege, etc. modifiziert sein.
- Schwierigkeit oder Mindestwurf sind  $10 + \text{Komplexität}$ . Auch hier gilt es, etwaige Modifikationen zu berücksichtigen.

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 bzw. dem Setting ab. Hier sollte der Spielleiter zu Beginn der Kampagne Regeln festlegen und kommunizieren. Das Runenmagiesystem wird auch für die magischen Effekte von z.B. Alchemie oder Verzauberungen genutzt. Diese können eigene Regeln für das Bezahlen der Zauberkosten haben.

Die 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

**Spielleiterhinweis** Ursprünglich entstand das Magiesystem als System, bei dem die Charaktere Runenworte und damit verbundenen Gesten frei nutzen konnten, sofern sie Kenntnis über die Runen hatten. Bei diesem Spielstil bietet sich an, sich relativ schnell regenerierende geistige Energie (z.B. geistigen

Kreuzschaden, einfache Erschöpfung o.ä.) zu verwenden. Das führt zu einer stark magischen Welt, in der Runenkenntnis viel wert ist. Alternativen, magische Effekte zu verwenden, wären z.B.:

- 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. Sie 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 (Z.B. Runensteine, die den Zauber formen und dann verbraucht sind, stellare Konstellationen, die bestimmte magische Farben oder Formen erlauben oder verbieten).

## 8.3 Interpretation und Wirken eines Zaubers

Folgende Schritte sind abzuarbeiten:

### 8.3.1 1.) Farbe bestimmen

- Farbworte identifizieren. Viele Zaubersprüche verwenden nur eins oder ein einfach zu identifizierendes Zusammengesetztes.
- Gibt es Sonderrunen? Dann hilft das Kapitel Sonderrunen.
- Gibt es zusammengesetzte Worte, dann können die Kapitel über komplexe Magie und Deutlichkeit helfen.
- Meist hat der Zaubernde eine Vorstellung davon, was der magische Effekt bewirken soll oder worauf er wirken soll, das kann bei der Farbbestimmung helfen.

Ist die Farbe nicht vorhanden oder ungültig, so liegt ein kritischer Fehler beim Zaubern vor. Ist die Farbe nicht so richtig passend, um den Effekt zu beschreiben, so sollte das kommuniziert werden. Es kann und sollte dann Mali geben, wie im Kapitel Deutlichkeit angegeben.

### 8.3.2 2.) Zauberbeginnsworte

- Stehen am Beginn des Zaubers.
- Sie finden auch nur dort Verwendung und sollten einfach identifizierbar sein.
- ORT erhöht die Reichweite von Berührung auf Blickfeld.
- Zaubermultiplikatoren, die den Zauber mehrmals wirken, müssen beachten, dass ein einzelnes Ziel trotzdem nur einmal betroffen sein kann (Zauberabstoßung).
- OBSEK verändert den Zauber zu einer Beschwörung. Genauerer regelt das Setting und das Unterkapitel zu OBSEK (Runenwort).

Zauberbeginnsworte sind nicht Pflicht. Berührungsnaher Zauber können meist auf diese verzichten.

### 8.3.3 3.) Form bestimmen

- Alle Worte zwischen Beginn und Farbe sind Formworte.
- Aussprechen ihrer Bedeutung hilft beim Verständnis.
- Bezug zur Farbe und möglichen Endwörtern (alles nach der Farbe) nehmen, falls Bedeutung unklar.
- Ungültige Aneinanderreihungen lassen den Zauber kritisch fehlschlagen!

Auch die Form ist nicht Pflicht. Allerdings wird dann nur eine rudimentäre Hervorrufung der Farbe erfolgen.

#### 8.3.4 4.) Zauberendworte

- Sind alle Runenworte nach der Farbe. Zauberendworte haben meist ihre Wirkung als Zauberendwort in ihrem Kapitel beschrieben.
- Sie modifizieren Wirkdauer. Siehe Runenwort KONIU.
- Sie können nachträgliche Kontrolle über den Zauber geben. Siehe Runenwort AUM.
- Sie können zusätzliche Effekte wie Explosion verursachen (weiterführende Effekte). Siehe Runenwort LEKO.
- Sie können die Wirkung modifizieren, hier wird größtenteils KONFAR stehen.
- Falls die Wirkdauer modifiziert wird, sollte das Kapitel KONIU und KONFAR zu Rate gezogen werden.

Sollten ungültige Zauberendworte auftauchen, so ist der Zauber ein kritischer Fehlschlag. Zauber benötigen keine Zauberendworte.

#### 8.3.5 5.) Interpretation (magischer Effekt)

Nach Identifikation der Zauberteile sollte eine Interpretation möglich sein. Ungeübten helfen aber folgende Anlaufpunkte:

- Unterkapitel zu den verwendeten Runen. Ein AUM EBOR KONIU, kann durch Lesen des Kapitels AUM und EBOR verstanden werden. Auch im Kapitel KONIU wird erklärt, dass der Zauber länger wirkt.
- Es gibt zahlreiche Beispiele im Regelwerk, in den Unterkapiteln der Runenworte und in den Grimoirs, die beim Verständnis helfen können.

Zauber, die direkte Wirkung im Kampf haben, werden in ihrer Wirkung im Kapitel Kampf beschrieben! Das betrifft Schadenszauber sowie Heil- und Schildzauber.

Unverständliche, übermäßig komplexe oder fehl interpretierbare Zauber dürfen auch gerne in einem Fehlschlag enden.

#### 8.3.6 6.) Wirkdauer

Zauber wirken spontan, also nur in der Runde oder Handlung ihres Sprechens. Ausnahmen sind:

- OBSEK: Beschwörungszauber, sofern erlaubt, haben eigene Regeln für ihre Wirkdauer.
- KONFAR: Stärkungszauber haben eigene Regeln die beschreiben wie der Zauber wirkt und wie lange.
- KONIU: Aufrechterhaltene Zauber benötigen weiterhin Energie, ihre Wirkung dauert aber an.
- Sonstige: Einige besondere Zauber wie Essenzmagie oder göttliche Magie werden je nach Setting auch eine fortlaufende Wirkung haben.

#### 8.3.7 7.) Komplexität bestimmen

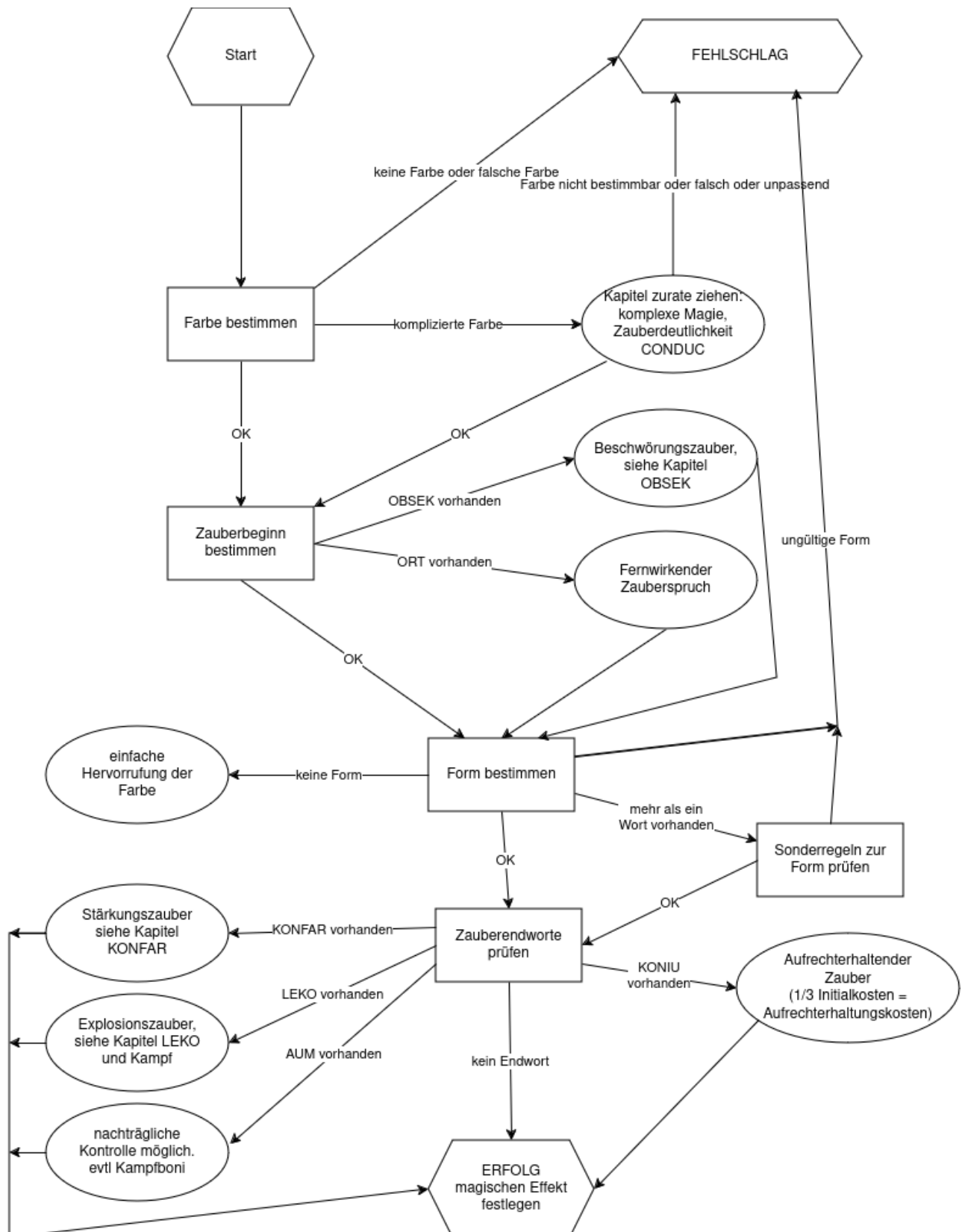
- Komplexität aller Runen addieren.
- Komplexität der Effektstärke addieren.
- Durch Eigenschaften des Trägers modifizieren.

#### 8.3.8 8.) Mindestwurf bestimmen und zaubern

- Mindestwurf ist  $10 + \text{Komplexität}$ .
- Modifikation durch Wege, etc. beachten.
- Würfelpool bestimmen und auch diesen modifizieren, sofern nötig.
- Probe gegen Mindestwurf ablegen und Erfolg feststellen.

### 8.3.9 9.) Kosten bestimmen und bezahlen

- Kosten sind gleich der Komplexität.
- Diese werden evtl. durch Wege, usw. modifiziert.
- Je nach Setting und Art der Magie die Kosten bezahlen, z.B. indem Schaden auf dem geistigen Monitor notiert wird.



### 8.3.10 Beispiele

**Beispiel ORT TEL FLAM VAS AUM, Effektstärke 2** Um diesen Zauber zu analysieren, teilen wir ihn in die vier Bestandteile auf. FLAM ist hier das alleinige Farbwort. Wir haben einen Feuerzauber. ORT ist das einzige Zauberbeginnwort, der Zauber wirkt auf Entfernung. Die Form ist durch das Runenwort TEL beschrieben. TEL steht für Geschoss. Die Zauberendworte sind VAS AUM. In der Beschreibung zu VAS lesen wir dass es das nächste Runenwort verstärkt. Es wirkt hier auf AUM, das als Zauberendwort nachträgliche Kontrolle über einen Zauber ermöglicht.

Die Bedeutung als Fernkampf fähiges Feuergeschoss ist aus der Form, Farbe und dem Beginn abzulesen. Als Kampfzauber schauen wir im Kapitel Kampf nach, in dem erklärt wird, wie es wirkt.

Ein nachgestelltes AUM bei einem Geschosszauber verbessert das Ergebnis beim Vergleich mit der Verteidigung des Ziels um 1 Punkt. Das VAS verdoppelt einfach nur diesen Bonus.

- Komplexität der Runen ist  $ORT(1) + TEL(1) + FLAM(1) + VAS(2) + AUM(1) = 6$
- Komplexität der Effektstärke ist 3 (siehe Tabelle im Kapitel Effektstärke)
- Gesamtkomplexität ist 9.
- Kosten sind also auch 9.
- Mindestwurf ist 19 ( $10 + 9$ ). Bei Kampfzaubern ist das Ergebnis des Zauberwurfs gleichzeitig der Angriffswurf. Hier wird beim Vergleich mit der Verteidigung des Ziels aber noch der Bonus von 2 (siehe oben) angerechnet.

**Beispiel SCIEN MAGI KONIU, Effektstärke 2** Ein Zauber, um die Strömungen der Magie wahrzunehmen.

- Farbe ist MAGI, also ganz allgemein Magie.
- Zauberbeginnwort gibt es nicht. Der Zauber muss auf Reichweite Berührung gewirkt werden.
- Form ist SCIEN für Wahrnehmung.
- Zauberendwort ist KONIU. Der Zauber wirkt so lange der Zaubernde ihn aufrechterhält.
- Komplexität ist  $SCIEN(0) + MAGI(1) + KONIU(0) = 1$
- Komplexität der Effektstärke ist 3 (siehe Tabelle im Kapitel Effektstärke)
- Gesamtkomplexität ist 4.
- Kosten sind also auch 4. Die Aufrechterhaltungskosten sind 2 ( $4 / 3$  und aufrunden).
- Mindestwurf zum Wirken ist 14.

### 8.3.11 Sonstiges

- Häufig genutzte Zauber sollten notiert werden (z.B. auf dem Charakterblatt).
- Komplexe Zauber sollten, sofern die Interpretation schwierig ist, kurz in der Runde diskutiert werden. Der Spielleiter trifft dann eine Entscheidung und notiert sich diese. Diese Notizen sollten auch zurate gezogen werden, wenn ähnliche Zauber gewirkt werden.
- Beim Erfinden eines Zaubers ist es meist besser, mit der Form anzufangen und diese dann um die nötige Farbe zu erweitern.

## 8.4 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 Willenskraftwettstreits sollte der Spielleiter erklären, wann oder zu welchem 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) können auch mit Willenskraft widerstanden werden. Offensichtliche logische Fehler der Illusion, die z.B. durch ihre Immaterialität kommt, führen zu einem automatischen Durchschauen dieser.
- Wahrnehmungszauber: Charaktere mit Ahnung von Magie können versuchen, sich dieser Wahrnehmung (wie jeder anderen Wahrnehmung) zu entziehen, indem sie entsprechende Sichtdeckungen nutzen (und verstehen, dass 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.
- Veränderungszauber: Zauber, die den Körper eines Charakters manipulieren können anstatt mit Willenskraft auch mit Konstitution widerstanden werden.

## 8.5 Antimagie

Um einen Zauber aufzulösen, gibt es verschiedene 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 einen 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, um zu klären, 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 bzw. Teil der Form, den der Gegenzauber weglässt, bekommt der Originalzauber einen Punkt Willenskraftbonus.
- Für fehlende Farbe oder Deutlichkeit der Farbe bekommt der Originalzauber 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 sonst 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 dass ein Willenskraftwettstreit stattfindet.

**Spielleiterhinweis** Gute und komplexe Zauberbeschreibungen sollen bessere Wirkung erzielen. Das soll dann auch bei Gegenzauber gelten. Bei den Willenskraftboni für den Originalzauber muss deswegen mit Augenmaß gemessen werden. Die Regeln oben dienen als Orientierung, können aber je nach Kampagne schwierig sein, z.B. wenn die Charaktere keine Möglichkeiten der Kostenreduktion haben und sich gegen viele Effekte zur Wehr setzen müssen oder der Zugang zu den Runen, die gegen sie gerichtet werden, verwehrt ist. Um Charakteren den Zugang zu einfachen Gegenzaubern zu ermöglichen, gibt es folgende Regelalternative:

- Die Komplexität des Zaubers "ORT AN MAGI" ist automatisch die selbe wie des aufzulösenden Zaubers. Nach erfolgreichen Zaubern wird ein Willenskraftwettstreit zwischen dem ursprünglichen Zauberer und dem Gegenzauberer gemacht. Hier kommen keine Boni für die Willenskraft zur Geltung. Weitere Antimagie sollte es dann nicht geben.

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

## 8.6 Kurzregeln und Beispiele

Um einen schnellen Überblick über das Magiesystem zu bekommen:

### 8.6.1 Kurzzusammenfassung

- Magische Effekt bestehen aus Runenworten.



- Mit "Form" bzw. den "Formworten" wird die generelle Wirkung beschrieben (z.B. Geschoss, Schild oder Kontrolle).
- Mit "Farbe" bzw. den "Farbworten" wird das "Was" oder "Wie" festgelegt. (Feuergeschoss, Eisgeschoss oder Tierkontrolle).
- Die Form kommt vor der Farbe. Ohne Form gibt es nur eine primitive Hervorrufung der Farbe.
- Zauberbeginnwort modifizieren den Ort, an dem sie wirken. Kein Zauberbeginnwort bedeutet dabei Berührungsreichweite.
- Zauberbeginnwort können auch die Domäne der Magie ändern (Beschwörung statt Hervorrufung).
- Zauberendwort oder besser Zauberkontrollwörter spezifizieren oder erweitern die Zauberbeschreibung, sie kommen nach der Farbe.
- Farbworte können nicht beliebig gemischt werden, aber von der kompliziertesten Farbe beginnend, mit zusätzlichen Farbworten 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 Feuergeschosse aus unterschiedlichen Quellen abbekommen oder Schaden über mehrere Runden bekommen). Nur ein Attributsstärkungszauber pro Ziel erlaubt.
- Zauberauslöschung. Gegensätzliche Elemente löschen sich aus, genauso wie z.B. FLAM und AN FLAM. Bannmagie und Zauberauflösung sind so möglich.

### 8.6.2 Zauberinterpretation, Zusammenfassung

- Farbe identifizieren. Bei komplexen Farben Unterkapitel der Runen und Kapitel über komplexe Magie nutzen.
- Zauberbeginnwort sind am Anfang. Reichweite und Ziele werden so definiert. Oder Beschwörungszauber.
- Form steht vor der Farbe. Mehr als ein Formwort i.d.R. nicht erlaubt. CONDOC oder Sonderregeln ggf. beachten.
- Zauberendwort nach der Farbe wirken auf den Zauber. KONIU für aufrechterhaltene Zauber, KONFAR für Stärkungszauber, LEKO für explodierende Zauber. Zeitaspekt festlegen.
- Zauberwirkung sollte bestimmt sein. Zauberworte, die übrig sind, weil sie z.B. an falscher Position sind, führen zum kritischen Fehlschlag.
- Effektstärke festlegen.
- Komplexität ist Summe aus Komplexität der Runenworte plus Komplexität aus der Effektstärke.
- Kosten sind gleich der Komplexität.
- Mindestwurf ist  $10 + \text{Komplexität}$ .
- Für Komplexität, Kosten und Mindestwurf Sonderregeln aus Wegen, etc. beachten!

### 8.6.3 Beispiele

- ORT TEL FLAM (Fern, Geschoss, Feuer): Angriffszauber auf ein einzelnes Ziel.
- ORT TEL FLAM AUM: Derselbe Angriffszauber, Zauberkontrolle durch nachgestelltes AUM, der Zauber trifft besser.
- ORT TEL FLAM LEKO, (Fern, Geschoss, Feuer, Freisetzung): Der klassische Feuerball.
- ORT LEP FLAM KONIU (Fern, Strahl, Feuer, Aufrechterhalten): Flammenpeitsche, die über mehrere Runden verwendet werden kann.
- UR FLAM (Schild, Feuer): Feuerschild, das alle Arten von Schaden abhält, dabei anfällig für Wassereffekte (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, Gegenstand, Aufrechterhalten): Telekinese, deren Kraft von der Effektstärke des Zaubers abhängt.
- **VAS SCIEN MAGI** (Verstärk, tWahrnehmung, Magie): Verbesserte Magiewahrnehmung, um Spuren von Magie finden zu können.
- **SYMA NOX KONIU** (Illusion, Dunkelheit, Aufrechterhalten): Ein 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 werden über die Effektstärke geregelt.
- **ORT UR EBOR KONFAR** (Fern, Schild/Wand, Erde/Stabilität, Stärkung): Eine Wand stabiler machen.
- **BET PRIX KONIU** (Verkleinern, Licht, Aufrechterhalten): Ein schwacher 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. Es würde mit **CONDUCT** gehen: **ORT TEL FLAM CONDUCT LITAX**.
- **ORT FLAM TEL**. Falsche Reihenfolge von Form und Farbe. Form muss vor der Farbe stehen!
- **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. Es soll ein Tier beschrieben werden, d.h. **FERA** kommt zuerst!

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

- **HORA CONDUCT ORT HORA** (Raum, Verbinden, Fern, Raum): Teleportation- oder Torzauber. **CONDUCT** verbindet hier zwei gleichfarbige Zauber.
- **UR MAGI KONIU CONDUCT UR MAGI KONFAR**. Verstärktes Schild, das eine 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**. Verwandlungsauber von Mensch zu Tier. Eine Variante mit **KONFAR** kann auch gültig sein.

## 8.7 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		Versiebenfacht den Zauber	HEPTA ORT FIR INGVA LEKO 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.

## 8.8 Runen

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

**Spielleiterhinweis** Die Kombination von Runen zu Zaubern sollte einem gewissen Schema folgen. Ist dieses Schema für die Spielrunde unlogisch, so kann mittels Hausregeln eine neue Grammatik etabliert werden. Z.B. könnte das KONFAR - Wort denselben Effekt auch als Formwort statt als Zauberendwort hervorrufen. Das hat aber möglicherweise Einfluss auf die Spielbalance (die meist überbewertet ist). In dem Beispiel mit KONFAR wären mögliche Folgen, dass Stärkungszauber aufrechterhalten werden müssen (KONIU), allerdings sind die "Kosten" für "ewiges" Aufrechterhalten einfacher zu bewerkstelligen. Außerdem werden mit LEKO Flächenstärkungen möglich.

Ein anderes Problem sind komplexe Zaubersprüche, diese alle abzudecken ist nicht möglich. Hier sollte mit gesundem 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, sodass sich innerhalb einer Kampagne die Magie konsistent anfühlt!

Komplexität vs. Kreis. Der Kreis hat in dem vorgeschlagenen Regelwerk keinen Einfluss. Die Idee ist es, Farbworten 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.

### 8.8.1 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)

### 8.8.2 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, dass bei einigen Effekten es einen Unterschied macht, ob das gegenteilige 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 ähnliche Wirkung. Sollte aber ein passendes Farbwort ins Gegenteil gekehrt werden, so macht der Zauber doppelten Schaden (z.B. ORT TEL AN FERA). Dieser Schaden kann auch katastrophal sein, wenn weitere Verstärkungen wie das CENSA Wort verwendet werden.

### 8.8.3 AROL

Zauberendrunen.

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

#### 8.8.4 AUM (Kontrolle)

Formrune, Zauberendword, Komplexität: 1

Ermöglicht die Kontrolle über die beschriebene Farbe. Dabei kann die nicht verstärkte 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. Wird ein Gegenstand so kontrolliert, dann werden dessen interne mechanische Mechanismen ebenfalls kontrolliert. So könnte man mit einem ORT VAS AUM SICR KONIU eine Kiste öffnen, eine Klinke herunterdrücken oder einen Schlüssel drehen. 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 nur 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 beschreiben die Menge. Das ist bei vielen Effekten Multiplikativ. Der Spielleiter ist angehalten, über die Wirkungen, Buch zu führen. So könnte z.B. festgelegt sein, dass 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 nachträglich 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 erlauben, befreundete Ziele im Wirkungsbereich zu verschonen.

Die Kontrolle über Lebewesen mittels AUM Rune ist etwas anders geartet. Zwar kann AUM FLORA wie ein primäres Element behandelt werden (Ranken und Gebüsch bewegen) allerdings werden die betroffenen Pflanzen auch auf Wunsch ein Stück weit wachsen. Die Kontrolle über Menschen und Tiere 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, wenn der Betroffene Situationen ausgesetzt ist, die einen Konflikt in seinen Erinnerungen auslösen. Mit KONIU und hohen Effektstärken könnten mehrere Erinnerungen stark beeinflusst werden, um solche Situationen 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, dass 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 Luftströmen 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 ist, so kann es eine neue Widerstandsprobe durchführen.
- ORT TEL FLAM VAS AUM: Nachgelenktes Geschoss. Das Zaubererergebnis ist um 2 (VAS) erhöht, wenn es gegen die Verteidigung des Ziels gerechnet wird.

### 8.8.5 BET (Verkleinern/Teilaspekt)

Spezialrunen, 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 dass man die ganze Pflanze als Illusion erschafft. 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 BET FERA LITAX KONIU: Erzeugt 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: Beschwört einen schwachen Totengeist (hilfreich für die Erschaffung dummer Zombies).

### 8.8.6 CENSA (Essenz)

Farbrune, Formrunen, Verstärkung, Komplexität: 5

Essenzmagie verleiht den normalerweise flüchtigen Herbeirufungen oder Manipulationen mehr Konsistenz und Realität. 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, dass 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 nicht magisch 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 verbessernder Zauber. Andere Interpretationen wären auch möglich, so könnte der Zauber dem Ziel eine Feuerprägung 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.

### 8.8.7 CONDOC

Spezialrunen, Kreis: 3, Komplexität: 0

Verbindenrunen. Diese Formrunen 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 eine 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 zu viel Beschreibung in die Namensrunen eingeflossen sein, so kann es sein, dass 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 komplexe 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.). Des Weiteren muss der Spielleiter bestimmte Sachen festlegen. Hier z.B. welcher Schaden lädt das Schild wie auf? Wie schnell kann Schaden gemacht werden?

### 8.8.8 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 weiter gefasst sein, als dies bei normaler Magie der Fall ist. Die Kosten göttlicher Zauber sollten etwas Permanentes beinhalten (genauerer regelt das

Setting). Als Verstärkungsrunen kann sie verwendet werden, um Großmagie zu beschreiben. Z.B. 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 CONDUC MANI: Land wieder fruchtbar machen.

#### 8.8.9 EBOR (Erde)

Farbrune, Primär, 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).
- Kontrollzauber: 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

#### 8.8.10 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.

#### 8.8.11 FLAM (Feuer)

Farbrune, Primär, 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.



- Kontrollzauber: 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 Wärmesehen möglich. Je nach Kampagne hilft es entweder nur beim Aufspüren von Feuerquellen, magischen Feuerenergien oder -wesen oder ermöglicht Nachtsicht mittels Infrarotsicht.

Weitere Beispielzauber:

- ORT FLAM KONIU: Schadenszauber, der einen 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.

### 8.8.12 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.

### 8.8.13 GLADI (Waffe)

Farbrune, Gegenstand, Kreis: 4, Komplexität: 2

Beschreibt Waffen und ist somit streng genommen Teil der SICR Rune. Waffen bis zum Kurzsword 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 oder als Kontrollzauber, der mittels KONFAR gebunden ist, verbessert er die Kampfeigenschaften.
- Wahrnehmungszauber: Zum Aufspüren von Waffen geeignet.

### 8.8.14 HORA (Raum)

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 Raumeffekten lösen. Das kann z.B. zum Schweben verwendet werden.
- Schadenszauber: Verursacht bei jedem 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 räumlicher 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.

### 8.8.15 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.

### 8.8.16 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 bei einem VAS SCIEN MAGI) oder er kann Spuren von Magie wahrnehmen, die vor langer Zeit gewirkt wurden. 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 Freisetzungseffekts.
- INGVA LEP, INGVA TEL: Verdreifacht die Reichweite.

### 8.8.17 KOL

Zauberendrunne.

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.

### 8.8.18 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, sondern 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 wird um die Effektstärke verbessert.
- **AUM GLADI KONFAR:** Gibt bessere Kontrolle (AUM) über die verzauberte Waffe und bindet den Zauber an das Schwert. Die Waffe trifft um die Effektstärke besser.
- **BET FLAM KONFAR:** Verzaubert ein Ziel, sodass es über eine gewisse Zeit Wärme abgibt. BET FLAM macht aus Feuer Wärme.
- **GLADI FLAM KONFAR:** Verzaubert eine Waffe, sodass sie zusätzlich Feuerschaden macht. Hier wird GLADI als Formwort verwendet, sodass 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, dass sie zusätzlich Eisschaden in Höhe der Effektstärke machen.
- **AUM FERRUM KONFAR:** Verbessert die Fähigkeit des verzauberten Charakters, Metalle zu kontrollieren. Würfelboni auf alle Fertigkeitwürfe zur Metallbearbeitung (z.B. Schmieden) in Höhe der Effektstärke.
- **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 Verbesserungen für die Spielercharaktere möglich. Es wird deswegen dringend empfohlen, nur eine Verstärkung pro Gegenstand und Charakter zu erlauben. Alternativ kann man Charakteren auch zugestehen, eine Attributs- und eine Fertigkeitsverbesserung gleichzeitig zu besitzen. Eine stärkere Alternative wäre, aus jeder Quelle nur eine Verbesserung zu erlauben. Sprich eine durch Runenmagie, eine durch Alchemie und eine durch verzauberte Gegenstände.

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 und übrig gebliebene werden vom Zaubernden verteilt. Alternativen:

- Die Attributspunkte werden aufgeteilt, aber es wird aufgerundet (Belohnung für die höhere Komplexität).
- Der Zaubernde hat jedes Mal 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 Verbesserungen durch Wege werden erst im Nachhinein zu jedem betroffenen Attribut addiert.

Einige nützliche Regelerweiterungen 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.

### 8.8.19 LEKO (Freisetzung)

Formrune, Zauberendwort, Komplexität: 2

Die Rune bringt das hervorgerufene Element zur Freisetzung (Explosion). Um die Explosion in ein entferntes Ziel zu bringen, ist die Kombination mit einem Trägerzauber nötig (z.B. TEL). Die Rune LEKO wird dann als Zauberendwort 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 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.

### 8.8.20 LEP (Strahl)

Formrune, Komplexität: 1

Formt den Zauber zu einem 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. Ein 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 ein Ziel treffen kann.
- 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.

### 8.8.21 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.
- Kontrollzauber: 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.

### 8.8.22 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.
- Kontrollzauber: 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 Auswirkungen auf Kämpfe.

Kriegercharaktere erleiden durch ihre meist geringere Willenskraft mehr Schaden, während Magier durch den zusätzlichen Schaden auf ihrem "Magiemonitor" ebenfalls gehindert sind.

### 8.8.23 MANARE (Leiten)

Formrune, Komplexität: 1

Mithilfe dieser Rune ist es möglich, magische Energien zwischen Zaubernden und Ziel hin und herzuleiten.

Diese Rune könnte auch durch AUM CONDOC 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 (CONDOC RUNE), um Zaubereffekte zu bezahlen oder andere Energien verfügbar zu machen.

Bekommt ein Ziel mithilfe 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, dass 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 CONDOC SYMA FLAM KONFAR: Die anhaltende Feuerillusion könnte jetzt noch länger anhalten, da sie mit Sonnenenergie gespeist wird.
- ORT MANARE FLAM CONDOC 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).

### 8.8.24 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 einem 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. Verwandlungszauber werden pro Szene und nicht pro Kampfrunde aufrechterhalten. Eine Alternative wäre es, 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 zurückverwandeln (reparieren).
- EBOR MORT MUTAR EBOR MANI CENSA KONFAR: Hier wird die tote Erde in fruchtbare verwandelt. Durch das CENSA KONFAR sollte die Wirkung ausreichend lange anhalten, um einen natürlichen Kreislauf zu starten. (Aber wie immer hat der Spielleiter das letzte Wort, ob das zu seinem Setting passt oder nicht.)

### 8.8.25 MANI (Leben)

Farbrune, Metaphysisch, Kreis: 3, Komplexität: 2

Beschreibt rudimentäre Lebensenergie. Kann zur Heilung von körperlichem Schaden verwendet werden. Mit Essenzmagie ist die Wiederherstellung von körperlicher 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.

### 8.8.26 MORT (Tod)

Farbrune, Metaphysisch, Kreis: 3, Komplexität: 2

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

- Stärkungszauber: Verursacht Vergiftungen (mit CENSA verstärkt auch ernste Krankheiten).
- Schadenszauber: Verursacht schwer heilenden 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 Giftes behindert werden.
- Wahrnehmungszauber: Kann Todesmagie erkennen (z.B. Untote, magische Gifte und Krankheiten).

### 8.8.27 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 weitere Sichtdeckung im Schatten zu verstecken.
- Kontrollzauber: 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.

### 8.8.28 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 Beschwörungen funktionieren.

- 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 einen Pakt anbieten und wären dann an den Wortlaut des Pakts gebunden. Beschworene Wesenheiten könnten eine Agenda haben und den Charakter mit magischer Macht oder Beistand belohnen, wenn er ihre Agenda vorwärtsbringt. 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 entsprechenden 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 Tipps geben. Er könnte über die ältere oder jüngere Historie des Ortes berichten oder wo es was zu finden gibt oder wo man sich verstecken kann. 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. Z.B. den Charakteren haften der Geruch von Stadtgeistern 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 Menscheng Geistern (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 einfacher Herbeirufbaren unterscheiden. Diese Beschwörung könnte auch um weitere Farben erweitert sein und somit halb göttliche Wesen beschreiben (OBSEK ANIMA HUMI SOL könnte eine Engelsbeschwörung sein). Diese könnten den Charakter ohne weiteres unterstützen. Solche 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 verursacht. 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 hoher Effektstärke, falls man mal wieder den Schlüssel vergessen hat.
- OBSEK UR EBOR: Auf drei Kampffeldern eine Erdmauer beschwören.
- OBSEK GLADI CONDOC TEL: Bogen beschwören.

### 8.8.29 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.
- Kontrollzauber: 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.

### 8.8.30 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 jemandem anderen 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 Wahrnehmungen z.B. aus dem Tierreich zu bekommen. Hier muss aber die Farbe entsprechend beschrieben sein.

Ein paar Beispiele

- SCIEN MAGI KONIU: Das klassische 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 dass sie die Sicht stört.
- SCIEN FERA NOX KONFAR: Das Ziel bekommt den Sinn eines Raubtiers.

### 8.8.31 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 werden, 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 der Gegenstände bewegen kann. 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).

### 8.8.32 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 physische oder andere Interaktion durchführen. Starke Illusionszauber können aber durchaus mehrere Sinne täuschen (bis hin zum Tastsinn).

Illusionen 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 reagiert, ist das AUM Wort am Zaubersprechenden vonnöten. Ein mit INGVA verstärkter Zauber reagiert halbwegs selbstständig auf seine Umgebung. Z.B. eine Hundeillusion knurrt oder 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.

### 8.8.33 TEL (Geschoss)

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

Formt einen Zauber zu einem Geschoss. Die Rune 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 geschleudert wird (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 mit einem VAS TEL beschrieben sein.
- ORT TEL FLAM AUM: Geschosszauber, der besser trifft, indem er das Geschoss steuerbar macht. Ein einfaches AUM erhöht das Ergebnis im Angriffswurf um 1. (VAS AUM würde um 2 erhöhen.)
- 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 Flugrichtung anzupassen.

### 8.8.34 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.

### 8.8.35 TRIA, PENTA, HEPTA (Dreifach, Fünffach, Siebenfach)

Zauberbeginn, Komplexität: 4,6,8

Die jeweilige Rune wird zu Beginn des Zaubers gesetzt und lässt den Zaubern den Zauber auf drei, fünf oder sieben Ziele gleichzeitig wirken. Dabei ist aber zu beachten, dass 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 Berührungsreichweite eine verbesserte Geschicklichkeit.
- TRIA ORT VAS LEP FLAM KONIU: Drei aufrechterhaltende Feuerstrahlen, die jede Runde drei unterschiedliche Ziele bekämpfen können.

### 8.8.36 UR (Schild, Wand)

Formrune, Farbrune (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: Reduziert Schaden wie Rüstung. Kann auch auf ein magisches Schild gesprochen werden, um ihm einen Rüstungsschutz zu geben.

### 8.8.37 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 verwendet werden, VAS GLADI kann dann jede von Menschen führbare Nahkampfwaffe meinen. Ein VAS FERA ist deutlich größer als ein FERA, etc. Der Faktor hier ist etwa 2. Noch größere Verstärkungen 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 Gegenstand 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 Manipulationen, die geschickte Finger benötigen, muss aber INGVA verwendet werden.

Ein paar Beispiele für verstärkte Zauberei:

- VAS SCIEN MAGI oder SCIEN VAS MAGI: Der Verzauberte kann auch nicht mehr präsenste Magie spüren. Als so eine Art astrales Spurenlesen. 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 sind verstärkt. Mit Zustimmung des Spielers kann hier vom Getroffenen eine Niederschlagsprobe gegen die Willenskraftprobe 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. VAS UR kann auch verwendet werden, um großen Kreaturen ein magisches Schild zu geben.
- VAS LEKO: Verdoppelt die Reichweite des Freisetzungseffekts.
- VAS LEP, VAS TEL: Verdoppelt die Reichweite.

### 8.8.38 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 Geschicklichkeitsattribut.
- Schadenszauber: Verursacht körperlichen Betäubungsschaden.

- Teilaspektzauber: Beschreibt Feuchtigkeit, kann vor dem Austrocknen schützen.
- Illusionszauber: Wasser und wellenartige Bewegung. Wasserillusionen können den Tastsinn und Geschmack täuschen.
- Kontrollzauber: Ermöglicht, Wasser und wässrige Lösungen zu bewegen.
- Wahrnehmung: Ermöglicht das Finden von Wasser (auch magisch) und Feuchtigkeit oder die bessere Wahrnehmung unter Wasser.

## 8.9 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 ggf. 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.

### 8.9.1 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.

### 8.9.2 Adeptgrimoir der Illusion

Die drei Heimlichkeitszauber sind ein Beispiel, wie unterschiedliche Illusionen 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 in einfache geometrische Form von ca. 8 Quadratmetern gebracht werden.
- Lichtblitz (ORT SYMA PRIX, ES: 1, MW: 13, K: 3). Ein kurzer heller weithin sichtbarer Lichtblitz, dessen Farbe vom Zaubernenden 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, sodass 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, sodass sie um 1 besser trifft. Kleinere Waffen bis hin zu Kurzschwertern 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, sodass sie zusätzlichen Feuerschaden (auch hier ohne Willenskraftbonus!) verursacht.

### 8.9.3 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.

### 8.9.4 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 passenden 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.

### 8.9.5 Magusgrimoir der Illusion

Der "Magie verbergen" Zauber ist ein Sonderfall, bei dem der Spielleiter sich genaue Regeln zurechtlegen sollte. Vorgeschlagen ist, dass 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 den Vorteil der Malus bei der Probe reduziert oder aufgehoben werden. Magie verbergende Zauber sollten von klugen Charakteren mittels mundaner Heimlichkeit verbessert werden.

- 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.
- 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 undurchdringlichem 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.

### 8.9.6 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 primäre 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 aufrechterhalten 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 fügt möglicherweise andere Zustände zu).
- Magisches Schild (UR MAGI KONIU, ES: 3, MW 18, K: 8). Erzeugt ein Schild der Effektstärke 3 ohne weitere Schwächen oder Stärken.

### 8.9.7 Magusgrimoir der Stärkung

Die Zauber hier können durch Austauschen der Farbworte modifiziert werden. So können z.B. analog die anderen 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 den eingehenden 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. Es gibt aber keine Behinderung. Ersetzt die 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.

### 8.9.8 Meistergrimoir der Heilung

Dieses Grimoir enthält mächtige Heilmagie, die je nach Setting nur eingeschränkt oder gar nicht funktioniert. Auch dass die hier vorgestellten Zauber andere Bedingungen wie den Zugriff auf spezielle Energiequellen haben, wäre 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 spürt 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 zurückbringen 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.

### 8.9.9 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, dass Charaktere einen Ort meiden, es sei denn, dass 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, werden 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 Person. Sollte es starke Unterschiede zwischen den beiden Personen geben, so ist eine höhere Effektstärke nötig. Sollten Details wie Gang und Gestik mit getäuscht werden, so sollte INGVA statt VAS verwendet werden. Der Sprachklang ist in diesem Zauber enthalten.

### 8.9.10 Meistergrimoir der Kampf magie

Die Modifizierung der Farbworte ist 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 Zaubernende 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 den Zustand "gelähmt" in Höhe der für ihn geltenden Effektstärke. Der Zauber muss aufrechterhalten werden.
- Meteorbeschwörung (OBSEK INGVA METEO, ES: 3, MW: 24, K: 14). Falls es das Setting erlaubt, stürzt nach 3 Runden (Effektstärke) ein Meteor auf das vom Zaubernenden 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 es das Setting erlaubt, so kann der Magier 27 (OBSEK UR, 3 multipliziert mit INGVA, 3 und der Effektstärke von 3) 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 Einschränkungen 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.

#### 8.9.11 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 Schicksals (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: 20, K: 10). 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 zusätzliche Aktionshandlung (aber keine zusätzliche Bewegungshandlung oder reaktive Handlung). Geringere Effektstärken geben eine zusätzliche Bewegungshandlung (Effektstärke 2) oder reaktive Handlung (Effektstärke 1).

#### 8.9.12 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, um 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.
- 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.

### 8.9.13 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 Widerstandssprobe 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, ist möglich.
- Schwächen (ORT AN MANI KONFAR, ES: 2, MW: 18, E: 8). Die Behinderung/Belastung des Charakters steigt um 2 Punkte.

### 8.9.14 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 klingt nur langsam nach dem Beenden ab. Die Effektstärke 2 sagt, wie weit der Gemütszustand verändert werden kann. Z.B. könnte wütend über verärgert zu ruhig geändert werden.
- 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, dass 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 des 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 Potenzial, 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.



### 8.9.15 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 härterem 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 dieselbe 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 so lange sie im Einflussbereich sind).
- Funke (BET PRIX KONIU, ES: 1, MW: 10, E: 0). Erzeugt einen Funken Licht, der ca. ein Kampffeld direkt und die Nachbarfelder schwach beleuchtet.
- Lichtzauber (SYMA PRIX KONIU, ES: 2, MW 14, E: 4). Erzeugt einen Zauber, der innerhalb von 6m gut und innerhalb von 12m schwach leuchtet. Bei den Lichtzaubern ist zu bemerken, dass der Zaubernde die Wahl der Farbe hat und dass 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. Eine 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 Klinke 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.

### 8.9.16 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 es, Wasser zu sehen. Wasseradern können ebenfalls gesehen werden. Wasserquellen hinterlassen Spuren in der Vegetation, die mit diesem verstärkten Wahrnehmungszauber gesehen und verfolgt werden können.

### 8.9.17 Verbotenes Buch

Dieses finstere Buch ist größtenteils zerstört. Zwischen den Seiten finden sich neben den Hinweisen zu grausamen Zaubern auch genug Warnungen, dass 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. Verursacht Schmerzen
- **ORT AN DIVIN HUMI.** Entfernt den göttlichen Schutz eines Menschen.

## 9 Symbolmagie

Hier wird die Symbolmagie vorgestellt. Symbolmagie ist ein vereinfachtes System zum Wirken von Zaubern. Symbole werden auf einer Oberfläche gezeichnet und wirken dann auf das bemalte Objekt. Sofern das nicht gewünscht ist, können diese auch auf Papier oder Ähnliches gezeichnet und dann in Richtung Ziel geschleudert werden. Das Schleudern ist dabei eher symbolisch zu verstehen, indem das Papier enthüllt wird und Richtung Ziel gedrückt wird. Der Zauber löst sich dann und fliegt z.B. als Feuerkugel auf das Ziel.

Symbolmagie wird mit der gleichnamigen Fertigkeit gewirkt. Falls z.B. Gegner getroffen werden sollen, so wird die Erfolgsprobe ebenfalls mit Symbolmagie gemacht. Als Attribut wird in den meisten Fällen Intelligenz verwendet. Ausnahme ist, wenn jemand vorbereitete Symbole verwendet. Hier kann zwar immer Intelligenz verwendet werden, allerdings wären auch andere Attribute möglich, z.B. Wahrnehmung für Fernkampfzauber.

Symbolmagie benutzt vordefinierte Symbole, diese Symbole benötigen magische Tinte, um gezeichnet zu werden. Das Zeichnen von Symbolen ist im Kampf schwer möglich und dauert einige Minuten. Magische Symbole werden vorbereitet und können dann verwendet werden. Symbolmagie befindet sich so irgendwo zwischen Alchemie und dem Verzauberer.

### 9.1 Tinte

Symbolmagie verwendet magische Tinte, die in drei Kategorien daherkommt. Das Herstellen dieser ist ein Prozess, der Kenntnisse in Alchemie und/oder Verzauberung benötigt. Diese Kenntnisse sind alternativ auch in der Fertigkeit Symbolmagie enthalten.

- **Graue Tinte:** Die einfache Tinte, sie ist gut für einfache Effekte und relativ leicht herzustellen. Sie wird aus Splintern oder Nebelkraut hergestellt. Dabei werden sieben Einheiten mit Wasser vermischt, verkocht und destilliert. Das dauert 2 Stunden. Dazu sind eine einfache Alchemieausrüstung und ein erfolgreicher Fertigkeitswurf gegen den Mindestwurf von 16 nötig. Erfolg bedeutet, dass 3 Einheiten hergestellt wurden. Jeder Erfolgsgrad ergibt eine weitere Einheit. Kosten etwa 3d.
- **Silberne Tinte:** Tinte, die für komplexe oder effektstarke Symbolmagie verwendet wird. Ihre Herstellung ist ähnlich der, der grauen Tinte. Allerdings werden hier 3 Einheiten Silber mit 3 Einheiten grauer Tinte verkocht. Mindestwurf ist außerdem 18. Es werden drei Einheiten erzeugt, plus eine weitere pro Erfolgsgrad. Kosten circa 10d.
- **Goldene Tinte:** Tinte, die für die mächtigsten Symbole mit großer Macht verwendet wird. Für ihre Herstellung wird eine spezielle Werkstatt benötigt, die Teile einer Verzauberungs- oder Kristallisierungswerkstatt benötigt, sowie Teile aus einem Alchemielabor. Für ihre Herstellung wird ein Almagin aus einer Einheit Platin und einer Einheit Gold benötigt. Diese werden mit 3 Einheiten silberner Tinte konzentriert und destilliert. Der Vorgang dauert eine Stunde und erzeugt bei einer erfolgreichen Probe gegen 20, eine Einheit goldener Tinte. Auch hier stellen Erfolgsgrade extra Einheiten Tinte her. Kosten liegen bei 60d pro Einheit.

### 9.2 Symbole

#### 9.2.1 Heilung

**Einfache Symbole:**

**Wundversorgung (MANI, ES 2)** Heilt das bemalte Ziel für 2W4+2 Schaden.

- Mindestwurf: 17, 2Gr

**Diagnose (SCIEN MANI, ES 2)** Die bemalte Person ist in der Lage, Lebensenergie zu sehen. Krankheiten und Verwundungen lassen sich so besser sehen und diagnostizieren (+2W).

- Mindestwurf: 15, 2Gr

**Wohlfühlzauber (SYMA MANI KONFAR, ES 2)** Auf einen Patienten gemalt, lindert er Schmerzen und Unwohlsein. Wird der Zauber bei Patienten mit schwerer Beeinträchtigung verwendet, so kann er evtl. 1 Punkt Verwundungsmalus verhindern oder gibt einen Bonus auf die Willenskraft von 2 für schmerzbedingte Durchhalteproben.

- Mindestwurf: 16, 3Gr

#### Fortgeschrittene Symbole:

**Attribut steigern (z.B. FLAM KONFAR, ES 3)** Für jedes Attribut gibt es ein anderes Symbol. Steigert das Attribut um 3.

- Mindestwurf 18, 4Gr

**Gift/Krankheit heilen (AN MORT KONFAR, ES 3)** Reduziert Gifte oder Krankheit um 3 Punkte. Kann auch preventiv gemalt werden

- Mindestwurf: 20, 5Si

#### Meistersymbole:

**Verkrüpplung heilen (CENSA MANI, ES 2)** Reduziert körperlichen Sternschaden um 2W4. Wird der komplette Schaden, der zum Verlust eines Körperteils und/oder Attributs geführt hat, geheilt, so wird auch der Verlust rückgängig gemacht. Meist sind dafür mehrere Anwendungen nötig.

- Mindestwurf: 18, 4Go

#### 9.2.2 Illusion

Die Schule der Illusion erlaubt es, einige Symbole ins Gegenteil verkehrt zu werden. Sollte der Symbolmagier sich für ein invertiertes Symbol entscheiden (muss beim Zeichnen angesagt werden), so ändert das nichts am Mindestwurf oder den Tintenkosten.

#### Einfache Symbole

**Licht (SYMA PRIX, ES 2)** Erzeugt Licht auf dem bemalten Ziel. Invertiert hüllt es das Ziel in Schatten und kann 2W zu Heimlichkeitsproben als Umständebonus geben.

- Mindestwurf: 14, 2Gr

**Geräusch (SYMA LITAX, ES 2)** Erzeugt ein einfaches Geräusch, wenn das Symbol aktiviert wird. Invertiert dämpft es Geräusche, bzw. leise Geräusche werden unterdrückt. Kann so einem Ziel +2W zum Schleichen geben.

- Mindestwurf: 14, 2Gr

**Wand (SYMA UR EBOR, ES 2)** Erzeugt eine illusorische Wand mit einem Durchmesser von etwa 3 Meter. Es gibt andere Symbole für andere Typen von Wänden. Dieses Symbol beschreibt eine Steinwand.

- Mindestwurf: 15, 3Gr

#### Fortgeschrittene Symbole

**Tierillusion (SYMA FERA, ES 2)** Erzeugt eine Tierillusion. Das dargestellte Tier muss beim Zeichnen bestimmt werden. Es ist aber recht statisch. Es existieren Symbole für unterschiedliche Tiere. Ein solches Symbol kann dann nur dieses Tier darstellen, macht das aber sehr viel dynamischer.

- Mindestwurf: 17, 3Si

**Pflanzenillusion (SYMA FLORA, ES 2)** Erzeugt die Illusion von Pflanzen. Das kann Pfade oder Spuren glaubhaft verdecken. Für Bäume gibt es spezielle Symbole. Diese sind um 2 schwerer zu zeichnen und kosten eine Einheit silberner Tinte mehr.

- Mindestwurf: 16, 2Si

**Gegenstandsillusion (SYMA SICR, ES 2)** Erzeugt die Illusion eines Gegenstands.

- Mindestwurf: 16, 2Si

### Meistersymbol

**Menschillusion (VAS SYMA HUMI, ES 3)** Erzeugt eine sehr glaubhafte Illusion eines Menschen. Dieser kann zwar eingeschränkt reagieren und Botschaften übermitteln, allerdings ist er nicht zu Dialogen fähig.

- Mindestwurf: 20, 5Go

### 9.2.3 Kampf

Kampfsymbole benutzen fast immer Feuer als Magiefarbe. Viele Symbole gibt es auch in anderer Farbe (gleicher Mindestwurf), sie sind aber seltener.

#### Einfache Symbole:

**Feuerkugel (ORT TEL FLAM, ES 2)** Wird das Symbol aktiviert, so wird eine Feuerkugel auf das Ziel geschleudert. Diese verursacht 2W4+2 Schaden. Das ist ein Fernkampfangriff, der mit der Symbolmagiefertigkeit gemacht wird.

- Mindestwurf: 18, 3Gr

**Schild (UR MAGI, ES 2)** Gibt dem bemalten Ziel ein Schild, das es für 10 Punkte Schaden schützt.

- Mindestwurf: 16, 3Gr

**Flammenwaffe (GLADI FLAM KONFAR, ES 2)** Die bemalte Waffe verursacht 2W4 Feuerschaden, zusätzlich zum normalen Schaden.

- Mindestwurf: 17, 3Gr

#### Fortgeschrittene Symbole:

**Feuerball (ORT TEL FLAM LEKO, ES 3)** Wird das Symbol aktiviert, so wird ein Feuerball auf das Ziel geschleudert. Es wird ein Flächeneffekt mit der Stärke 3 am Einschlagsort ausgelöst. Gegen das direkt getroffene Ziel kommen Erfolgsgrade zum Einsatz.

- Mindestwurf: 20, 4Si

**Waffenführung (GLADI VAS AUM KONFAR, ES2)** Wird das Symbol auf einer Waffe angebracht, so erhöht sie ihr Ergebnis bei Angriffsproben um 2.

- Mindestwurf: 19, 4Si

**Waffe rufen (OBSEK VAS GLADI, ES 2)** Erschafft eine beliebige Nahkampfwaffe. Diese ist etwa 3 Stunden verwendbar.

- Mindestwurf: 18, 4Si

#### Meistersymbole:

**Meteor (OBSEK INGVA METOE, ES 4)** Wird das Symbol aktiviert, so schlägt 10 Runden später ein Meteor ein. Dieser verursacht einen Flächenschaden von 8, mit dreifachem LEKO. Das reicht, um einen Straßenzug zu verwüsten.

- Mindestwurf: 24, 7Go

#### 9.2.4 Nekromantie

Diese Schule der Magie beschäftigt sich mit den Geistern und ihrem Wirken in der Welt.

##### Einfache Symbole:

**Geisterauge (BET SCIEN ANIMA KONFAR, ES 1)** Auf eine Kreatur gezeichnet ermöglicht das Symbol diese Geister und ihre An- oder Abwesenheit zu spüren. Auf ein Objekt gezeichnet, zeigt es die Anwesenheit von Geistern an. Pendel schlagen aus oder Kerzen flackern und ändern ihre Farbe.

- Mindestwurf 16, 3Gr

**Geisterschutz (BET SYMA AN ANIMA, ES 1)** Ein schwaches Schutzsymbol. Geister nehmen den bemalten Gegenstand oder Person schlechter wahr und neigen dazu, ihn zu ignorieren.

- Mindestwurf 16, 3Gr

**Geisterbrücke (BET HORA CONDOC BET ANIMA, ES1)** Dieses Symbol erlaubt es, dass Geister das bemalte Objekt oder seinen unmittelbaren Bereich schwach manipulieren können. So sind Fragependel möglich.

- Mindestwurf 19, 4Gr

##### Fortgeschrittene Symbole:

**Geisterruf (OBSEK ANIMA MORT, ES 2)** Dieses Symbol dient dazu, einen Geist von der anderen Seite des Schleiers zu rufen. Für verschiedene Geister gibt es verschiedene Symbole. Hier wird ein beliebiger Geist der Toten gerufen. Wahrscheinlich kommt einer zu Ort oder Gegenstand passender. Spezielle Geister können auch spezielle Symbole haben.

- Mindestwurf 22, 5Si

**Geisterbann (AN OBSEK ANIMA, ES 2)** Versucht, einen Geist zu bannen. Hat man ein passendes Zeichen für den Ruf, so kann man damit das Zeichen verbessern (Bonus auf Willenskraft von 1 oder 2).

- Mindestwurf 21, 4Si

**Geisterfessel (VAS AUM ANIMA, ES 2)** Versucht einen Geist zu kontrollieren. Das Zeichen sollte z.B. für einen Ruf bereit sein. Auf ein Objekt oder eine Person gemalt kann es bewirken, dass der Geist in das Objekt oder die Person gezwungen wird. Eine Person kann dem aber auch mit einer Willenskraftprobe widerstehen.

- Mindestwurf 22, 5Si

##### Meistersymbole:

**Portal (HORA CONDOC HORA ANIMA, ES 2)** Öffnet einen Weg in die Geisterwelt. Dieser ist in beide Richtung passierbar. Es soll verschiedene Symbole für verschiedene Seiten der Geisterwelt geben.

- Mindestwurf 27, 10Go

**Primordialer Ruf (OBSEK DIVIN ANIMA, ES 2)** Ruft einen alten und sehr mächtigen Geist. Dieser wird nicht begeistert sein.

- Mindestwurf: 22, 8Go

### 9.2.5 Veränderung

Wie bei anderen Symbolmagieschulen sind auch Symbole in anderen Magiefarben möglich. Mindestwurf und Tintekosten bleiben davon unberührt.

#### Einfache Symbole:

**Erde formen (AUM EBOR, ES 2)** Auf eine Person gemalt ermöglicht es dieser Erde zu bewegen und zu formen. Auf Erde oder Stein gemalt nimmt diese bzw. dieser die beim Zeichnen bestimmte Form ein, sobald das Symbol aktiviert wird.

- Mindestwurf: 15, 2Gr

**Magiegespür (SCIEN MAGI KONFAR, ES 2)** Eine so bemalte Person spürt Magie in ihrer Nähe. Ein bemaltes Objekt zeigt passiv, welche Magieströme in der Nähe sind. Ein Kompass würde sich zur stärksten Magiequelle ausrichten, eine Lampe würde ihre Farbe ändern.

- Mindestwurf: 15, 2Gr

**Hindernis (OBSEK UR EBOR, ES 2)** Wird das Symbol aktiviert, so erscheint eine Steinwand mit ca. 3 Meter Durchmesser. Die Form kann angepasst werden, allerdings sind nur sehr einfache geometrische Formen möglich.

- Mindestwurf 16, 3Gr

#### Fortgeschrittene Symbole:

**Tierform (EGO MUTAR FERA, ES 2)** Verwandelt das bemalte und freiwillige menschliche Ziel in ein normal großes Tier. Für verschiedene Tiere gibt es spezielle Symbole (gleiche Schwierigkeit und Kosten). Ein solch spezielles Symbol ermöglicht eine sehr unauffällige Verwandlung.

- Mindestwurf: 20, 4Si

**Handwerkssymbol (AUM SICR KONFAR, ES 2)** Gibt einen Bonus für handwerkliche Tätigkeiten, indem die Kontrolle mit Werkzeugen verbessert wird. Der Bonus ist 1W. Spezielle Symbole, die nur für eine handwerkliche Tätigkeit gelten, geben stattdessen 2W. Solche speziellen Symbole verwenden den gleichen Mindestwurf und verursachen die gleichen Kosten.

- Mindestwurf: 17, 3Si ##### Magieforensik (VAS SCIEN MAGI, ES 3) Dieses recht starke Symbol ermöglicht es einer Person, Magieströme und Spuren von Magieanwendung zu sehen. Dieses recht neue Symbol wird zur Aufklärung von magischen Verbrechen verwendet.
- Mindestwurf: 19, 4Si

#### Meistersymbole:

**Drachlingstransformation (EGO INGVA MUTAR ???, ES 3)** Verwandelt die bemalte Person in einen Drachling. Da Drachlinge deutlich größer sind als Menschen, sollte ausreichend Platz vorhanden sein. Anwender, die das Symbol öfter benutzen, behaupten, dass jeder eine individuelle Drachlingsform hat.

- Mindestwurf: 25, 7Go

## 10 Verzauberung und magische Gegenstände

Dieses 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 im Kapitel Magie erklärt.

- 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.
- Magische Artefakte lösen den Zauber immer aus, sie benötigen keine "Runenmagie" Fertigkeit oder Ähnliches.

- 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 zurückgegriffen. Die Beschreibung ist im entsprechenden Kapitel (Regeln der Magie und Runen) zu finden. Im Kapitel Kampf werden magische Kampfeffekte behandelt.

## 10.1 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, dass 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 diese Probe kommen neben Intelligenz auch andere Attribute infrage. 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, 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, dass nichtmagische Charaktere Zugang zu nutzbaren magischen Effekten haben.

## 10.2 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 eine 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.

## 10.3 Erstellung eines Artefakts

Alle magischen Gegenstände werden in diesem Regelwerk häufig als Artefakte bezeichnet. Artefakte wirken einen Zauber, der mit den Regeln der Runenmagie beschrieben ist. Dabei übernimmt das Artefakt die Kosten des Zaubers und mögliche Kosten der Aufrechterhaltung.

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.

Um Artefakten zu ermöglichen, ihre Zauber zu wirken, sind zwei weitere Begriffe nötig:

- Mit Kristallen werden permanente Energiequellen beschrieben. Diese hängen stark vom Setting ab und haben im einfachen Fall eine Stufe. Sie können dann Energiekosten in Höhe dieser Stufe jede Runde übernehmen. Kompliziertere Kristalle wären auch denkbar. So könnte ein Kristall immer einen Punkt

”Feuerenergie” bereitstellen. Dieser Kristall kann dann nur für Feuerzauber verwendet werden. Auch denkbar wäre, dass der Kristall Energie bereitstellt, um die Energiespeicher aufzuladen. Z. B. könnte der Spielleiter einen Kristall bereitstellen, der pro Minute in einem Lagerfeuer einen Punkt Feuerenergie bereitstellt und damit den Energiespeicher auflädt.

- Als Splitter werden verbrauchbare Foki oder Essenzen bezeichnet, mit denen ein Energiespeicher eines Artefakts geladen werden kann.

### 10.3.1 Planung

Die Planung läuft durch verschiedene Etappen. Durch die Beschreibung des magischen Effekts sammelt man Komplexität an. Diese Komplexität ist dieselbe, die man in der Runenmagie für die Beschreibung eines Zaubers sammelt. Analog zur Runenmagie werden daraus die Energiekosten (E) und Schwierigkeit ermittelt. Schwierigkeit und Energiekosten können dann separat modifiziert werden.

Modifikationen der Komplexität, Schwierigkeit und Kosten werden hier aber durch die Wege der Verzauberung gemacht.

Nachfolgende Punkte müssen nacheinander abgegangen werden:

**Effektbeschreibung.** Der Effekt wird mithilfe des Runenmagiesystems beschrieben. Wie Zaubersprüche funktionieren und welche Runen wie einen Effekt beschreiben, ist in den entsprechenden Kapiteln zu finden. Sobald der Effekt (inklusive Effektstärke) beschrieben ist, hat man die Komplexität der Verzauberung.

**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 entschieden werden, dass die Verzauberung einen eingebauten Kristall 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. Weitere 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	

### 10.3.2 Herstellen eines Artefakts

Nachdem der Charakter den Gegenstand geplant hat, muss er fertiggestellt werden. Prinzipiell ist dabei die errechnete 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 einem normalen 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.

## 10.4 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.							

## 11 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 bzw. 10 Kampfunden 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.

### 11.1 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).

### 11.2 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.

#### 11.2.1 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 Farbworter 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 Farbworter 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.

### 11.3 Notation von Rezepten

Ein Rezept notiert folgende Punkte:

- Zutaten
- Schwierigkeit
- Kritikalität
- das alchemistische Resultat

### 11.4 Sonderregeln der Alchemie

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

#### 11.4.1 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.

### 11.4.2 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.

## 11.5 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	

## 12 Charakterblatt

Name:

Herkunft:

Beruf:

Beschreibung:

---

### 12.1 Attribute

Stärke

Geschicklichkeit

Konstitution

Wahrnehmung

Intelligenz

Willenskraft

Persönlichkeit

Glück

---

### 12.2 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:

---

### 12.3 Fertigkeiten

#### Akademisch

Geschichte:

Magiekunde:

Magiekunde:

Magiekunde:

Navigation:

-----

-----

#### Diebesfertigkeiten

Feinmechanik:

Taschendiebstahl:

Verkleiden:

-----

-----

#### Fernkampf

Armbrust:

Bögen:

Werfen:

-----

-----

#### Handwerk

Beruf:

Heilkunde:

-----

-----

#### Körperlich

Aufmerksamkeit:

Gleiterflug:

Heimlichkeit:

Sportlichkeit:

-----

-----

#### Magie

Alchemie:

Kristallisieren:

Runenmagie:

Symbolmagie:

Verzaubern:

-----

-----

#### Nahkampf

Handgemenge:

Hiebaffen:

Spezialaffen:

Stangenaffen:

-----

-----

#### Sozial

Anführen:

Einschüchtern:

Umgangsformen:

Verhandeln:

-----

-----

#### Wildnis

Jagdkunst:

Nebelkreaturen:

Nebelkunde:

TierFühren:

Wildniskunde:

-----

-----

---

### 12.4 Sonstiges

Erfahrungspunkte / Gesamt:

Anzahl gekaufter Attributspunkte:

Anzahl erlernter Wege / Meisterwege:

Weg / Stufe

Ausrüstung: