

Leitfaden für Spieler

Notizen

Magier

Agenda

- Stelle einen fesselnden Charakter dar.
- Lass dich auf die fiktive Welt ein.
- Spiele, um herauszufinden, was passiert.

Prinzipien

- Beginne und ende in der Fiktion.
- Zeig uns, was dir wichtig ist.
- Stelle Verbindungen zu anderen Charakteren her.
- Sei mutig und geh Risiken ein.
- Lass dich auf Schwierigkeiten, Rückschläge und Misserfolge ein.
- Leiste einen Beitrag zu deinem Teil der Welt.
- Baue auf dem auf, was andere gesagt haben.
- Gib anderen eine Chance zu glänzen.
- Trage zur Diskussion bei: Höre zu, stelle Fragen, mache Vorschläge.

Im Zweifelsfall

- Stelle eine Szene bildlich dar.
- Frage den SL um Klarheit zu gewinnen.
- Überlege dir was du willst und was dein Ziel ist.
- Denk an deine Stärken und Schwächen.
- Schau auf die anderen um Ideen zu bekommen.
- Entscheide dich für das Offensichtliche, das Interessante, das Sinnvolle ... aber nicht immer für das "Richtige" (denk daran, du erhältst einen EP für einen Misserfolg!).

Auslösen von Spielzügen

Wenn du beabsichtigst etwas zu tun, dann tue es innerhalb der Spielwelt. Beschreibe uns, was du tust und wie es aussieht. Sei dabei möglichst genau.

Aber denk dran: Wenn du beschreibst, wie du etwas tust, dann kann das einen Spielzug auslösen. "Ich stürme an dem Goblin vorbei und schnappe mir das leuchtende Schwert" und der SL antwortet, dass das ein ***Gefahr trotzen*** mit GE ist. Es ist okay daraufhin zu sagen: "Oh, wirklich? Ich glaube, das mache ich wohl besser nicht." Aber wenn du an dem Goblin vorbeirennen willst, dann tue es, indem du würfelst.

Wenn es in einem Spielzug heißt "würfle +[Attribut]", bedeutet das, dass du 2W6 würfelst und den entsprechenden Modifikator addierst. Eine 10+ ist ein voller Erfolg; 7-9 sind ein Teilerfolg; eine 6- ist ein Misserfolg (du erhältst einen EP, aber bereite dich auf das Schlimmste vor).

Punkte erhalten und ausgeben

Wenn es in einem Spielzug heißt: "du erhältst X Punkte ____ (bis/während/solange ____)", dann notiere dir diese Punkte und gib sie, wie im Spielzug beschrieben aus. Punkte auszugeben, bedeutet normalerweise, dass man einfach etwas tut, ohne würfeln zu müssen.

Manchmal kann man auch diese Punkt dafür ausgeben, um einen Spielzug durchzuführen, den man sonst nicht hätte machen können.

Name *Wähle oder erfinde einen:*

Mensch: Avyn, Morgana, Raz, Yseult, Oriana, Vitus, Aldara, Xeno, Ira, Azeneth, Ferah
Elf: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr, Namor, Angoleth, Lainil, Gollor, Celethwen
Titel: (der/die) Schwarze, Weiße, Graue, Rote, Allsehende, Sturmbringer, Strahlende

Aussehen *Wähle eines aus jeder Zeile:*

- ☐ Mensch ☐ Zwerg ☐ Elf ☐ Halbelf ☐ Halbling ☐ _____
- ☐ erstaunlich jung ☐ unmöglich zu sagen ☐ altehrwürdig ☐ _____
- ☐ bebrillt ☐ kalter Blick ☐ verrückter Blick ☐ abwesender Blick ☐ _____
- ☐ schlank ☐ knochig ☐ korpulent ☐ gebrechlich ☐ _____
- ☐ Amulette und Talismane ☐ grässlich verunstaltet ☐ unscheinbar ☐ auffallend schön ☐ _____

Hintergrund *Wähle einen:*

☐ Formell ausgebildet

Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du arkane chemische Rohstoffe und Reagenzien wie Bleistaub oder Molchaugen hervorholen. Wenn du einen ***Zauber wirkst***, füge dies der Liste der Möglichkeiten hinzu, wenn du 7-9 würfelst:

- Verbrauche eine Anwendung an Vorräten.

Wenn du über andere Zauberer ***Wissen kundtust***, hast du einen Vorteil.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch hat einst mit meinem Mentor zusammengearbeitet?
- Wer von euch hat mich wegen meines Fachwissens aufgesucht?
- Wer von euch ist ein gescheiterter Lehrling?
- Wer von euch war schon einmal Gegenstand eines meiner kleinen Experimente?

☐ Pakt

Du hast die Magie von einem gefährlichen Wesen erlernt. Du beginnst mit einem Talisman als Zeichen für die Gunst deines Gönners (klein, magisch). Wenn du den Talisman zerstörst, wird sich dein Gönner manifestieren und deine Bitte erfüllen. Wenn er mit dem Ergebnis zufrieden ist, ersetzt er den Talisman.

Wenn du ein ***Lager aufschlägst***, kannst du 1 Vorrat ausgeben, um "Geister kontaktieren" zu wirken, so als ob du eine 10+ gewürfelt hättest.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch kennt das Geheimnis meiner Macht?
- Mit wem von euch habe ich einen Blutschwur abgelegt?
- Wer von euch hat das Interesse meines Gönners auf sich gezogen?
- Welches eurer dunklen Schicksale habe ich vorausgesehen?

☐ Feenblut

Du kannst den SL jederzeit fragen: "Was ist hier durch Magie oder Illusion verborgen?" und bekommst eine ehrliche Antwort. Leider ist Sternenmetall ein Gräuel für dich: Es verbrennt deine Haut und macht deine Magie zunichte. Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du wundersame, unmögliche, unpraktische Dinge hervorholen, wie eine Flasche, die ein Lied enthält, die letzte Erinnerung eines Kindes an seine Mutter, einen lebenden Kolibri usw.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch hat die schönste Seele?
- Wer von euch hat mir ein Versprechen gegeben?
- Wer von euch ist am grausamsten zu seinen Untergebenen?
- Wer von euch fühlt sich zu mir unwiderstehlich hingezogen?

☐ Quell der Weisheit

Wenn du zum ersten Mal ein magisches oder künstliches Werk inspizierst, kannst du den Spielleiter zwei der folgenden Fragen stellen:

- Wer hat es hergestellt und vor wie langer Zeit?
- Welche Funktion hat es?
- Wie kann ich es aktivieren oder reparieren?
- Was daran ist nicht das, was es zu sein scheint?

Du kannst eine Anwendung von Vorräten verbrauchen, um eine Karte, ein Buch, eine Schriftstelle oder eine andere Quelle mit relevantem Wissen hervorholen. Behandle den Gegenstand so, als hättest du eine 10+ gewürfelt, um ***Wissen kundzutun***.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch hat ein Geheimnis vor mir?
- Wer von euch weist mir den Weg?
- Wer von euch wird in den Prophezeiungen erwähnt?
- Wer von euch ist ein Gefäß, das darauf wartet, gefüllt zu werden?

ST:
(Stärke)

GE:
(Geschicklichkeit)

KO:
(Konstitution)

IN:
(Intelligenz)

WE:
(Weisheit)

CH:
(Charisma)

TP: 14

☐ Geschwächt (Nachteil für ST & GE)

☐ Benommen (Nachteil für IN & WE)

☐ Miserabel (Nachteil für KO & CH)

Schaden:



Rüstung:

EP: ○○○○○○

Gib 1 EP aus, um ein Würfelergebnis um +1 zu erhöhen.

Gib 5 EP aus, um jederzeit eine Steigerung auszuwählen.

Ordne jedem Attribut einen dieser Werte zu: +2, +1, +1, +0, +0, -1

Tipp: Ordne den Wert +2 dem Attribut IN zu.

Halte deine aktuellen TP und Beeinträchtigungen hier fest. Nutze die Spielzüge „Erholen“ und „Lager aufschlagen“, um deine Wunden zu heilen.

Reduziere den Schaden, den du erleidest, um den Wert deiner Rüstung. "x Rüstung" lässt sich nicht aufsummieren, "x Rüstung" schon.

Markiere EP wenn du eine 6-würfelst. Siehe hierzu auch den Spielzug „Lager aufschlagen“.

Ausrüstung

Markiere zu Spielbeginn bis zu 3x♦ an spezifischen Gegenständen oder „Undefiniert“.

Undefiniert: ♦ ♦ ♦ Wenn du hast was du brauchst, verschiebe ♦ zu spezifischen Gegenständen.

Dein Zauberbuch (wird nicht auf deine max. Traglast angerechnet)

♦ Stab ♦ Speer ♦ Kurzschwert

♦ Magische Robe oder Lederkürass (Rüstung 1)

♦ Grimoire (○ Anwendung, Veto gegen eines, was der SL für ein Ritual nennt)

♦ Amulette & Talismane (○ Anwendung, negiert einen magischen Angriff)

♦ Zauberutensilien (○○ Anwendung, Langsam, Vorteil beim Zaubern wirken)

♦ Vorräte (○○○ Anwendungen) ♦ Mehr Vorräte (○○○ Anwendungen)

Vorräte werden in den Spielzügen Erholen und Lager aufschlagen gebraucht oder um kleinere Gegenstände hervorzuholen.

Andere Gegenstände (Fackel, Seil, Brecheisen, Beute, etc.)

♦ _____

♦ _____

♦ _____

♦ ♦ _____

♦ ♦ _____

Kleinere Gegenstände

Wähle eine kleine Waffe:

☐ Messer

☐ Dolch

Wähle eines und streiche die anderen durch:

☐ Beutel mit Münzen

☐ Leuchtender Edelstein

☐ Phiole mit Blut oder Quecksilber

Du hast was du brauchst: verbrauche Vorräte, um kleinere Gegenstände hervorzuholen.

Deine maximale Traglast beträgt ♦x3. Wenn du mehr trägst, bist du überlastet (laut, langsam, schnell ermüdet).

Spielzüge zu Beginn

Zauberbuch

Dein Zauberbuch enthält diese Zaubern. Wähle fünf, die du zu Beginn vorbereitet hast.

- ☐ **Licht:** Du beschwörst ein magisches Licht. Es folgt dir so lange, bis du den Zaubern beendest oder ihn erneut wirkst.
- ☐ **Person verzaubern:** Sieh ihr in die Augen; sie behandelt dich wie einen Freund, bis sie Schaden nimmt oder anderweitig vom Gegenteil überzeugt wird.
- ☐ **Geister kontaktieren:** Du beschwörst einen Geist, der dazu verpflichtet ist, dir jede einzelne Frage, die du ihm stellt wahrheitsgemäß zu beantworten.
- ☐ **Unsichtbarkeit:** Berühre jemanden; er wird unsichtbar! Er bleibt so lange unsichtbar, bis er jemanden angreift oder bis du einen Zaubern wirkst.
- ☐ **Magisches Geschoss:** Geschosse aus reiner Magie schießen aus deinen Fingern. Füge einem Ziel in deinem Sichtbereich 2W4 Schaden zu.
- ☐ **Trugbild:** Berühre jemanden; du nimmst aufs Genaueste sein Aussehen an. Du verlierst alle Spielzüge des Magiers, bis du diesen Zaubern beendest.
- ☐ **Telepathie:** Berühre jemanden; du teilst seine Gefühle und kannst von Geist zu Geist sprechen. Du erhältst dauerhaft -1 um Zaubern zu wirken, bis du diesen Zaubern beendest.

Wenn du ungestört etwas Zeit (etwa eine Stunde) über deinem Zauberbuch verbringst ...

- entfernst du alle Malus für das Wirken eines Zaubers.
- verlierst du alle Zaubern, die du bisher vorbereitet hattest.
- bereitest du bis zu fünf Zaubern aus deinem Zauberbuch vor.

Zaubern wirken

Malus: ○○○○○

Wenn du einen vorbereiteten Zaubern wirkst, würfle +IN. Bei einer 10+ wurde der Zaubern erfolgreich gewirkt. Bei 7–9 wurde der Zaubern ebenfalls gewirkt, aber wähle eins:

- Das Gefüge der Welt wird gestört (beschreibe wie). Du erleidest einen Malus von -1 (kumulativ) für das Wirken eines Zaubers.
- Nachdem du ihn gewirkt hast, vergisst du den Zaubern, bis du ihn dir beim nächsten vorbereiten von Zaubern erneut einprägst.
- Du ziehst unerwünschte Aufmerksamkeit auf dich oder bringst dich in die Klemme. Der SL wird dir sagen wie.

Ritual

Wenn du Magie wirken möchtest, beschreibe, was du erreichen willst und wie du gedenkst vorzugehen. Der SL wird dir antworten mit "Natürlich, aber..." und dir 1-4 der folgenden Bedingungen nennen. Führe das Ritual durch und die Magie wird wirksam.

- Du musst aus einem Ort der Macht Kraft schöpfen.
- Du musst es zu einem günstigen Zeitpunkt durchführen.
- Es wird Tage/Wochen/Monate dauern.
- Zuerst musst du ____.
- Du benötigst die Hilfe von ____.
- Es erfordert das Opfer von ____.
- Das Beste, was du erreichen kannst, ist ____.
- Du und deine Verbündeten geraten in Gefahr durch ____.

Steigerungen

Verbessertes Attribut

Erhöhe eines deiner Attribute um +1 (maximal bis +2).

Herausragendes Attribut

Erfordert: Verbessertes Attribut und eine weitere Steigerung. Erhöhe eines deiner Attribute um +1 (maximal bis +3).

Magierrüstung

Solange du mindestens 2 Zaubersprüche vorbereitet hast, erhältst du +2 Rüstung.

Magie erkennen

Wenn du **Gewissheit erlangst**, kannst du kostenlos fragen: "Was ist hier magisch?", selbst bei einer 6-.

Logik

Wenn du deine Umgebung mit Hilfe streng logischer Schlussfolgerungen analysierst, kannst du zum **Gewissheit erlangen** +IN statt +WE würfeln.

Neue Zaubern

Erfordert: Wenigstens eine andere Steigerung.

Füge die folgenden Zaubern deinem Zauberbuch hinzu:

- ☐ **Magie bannen:** Wähle einen Zaubern oder magischen Effekt in deiner Nähe. Er wird gebannt oder (wenn die Magie stark ist) unterdrückt, solange du in der Nähe bist.
- ☐ **Feuerball:** Du fügst einem Ziel und allen in seiner Nähe 2W6 Schaden zu (ignoriert Rüstung).
- ☐ **Schlaf:** Sprich ein Wort der Macht und würfle 1W8 +IN. So viele TP an Feinden, die dein Wort gehört haben, schlafen ein (der SL entscheidet, welche).

Antrieb Wähle einen:

Neugierde

Verursache Probleme, indem du etwas anfässt, öffnest oder damit rumspielst.

Gerissenheit

Hecke einen Plan aus und ziehe dann deinen Vorteil daraus.

Exzentrizität

Verunsichere andere mit deinem seltsamen Verhalten.

Geheimnistuerei

Lenke von Nachforschungen über dein Tun ab oder weiche ihnen aus.

Wenn du das getan hast und dann ein **Lager aufschlägst**, erhältst du einen EP.