

Magie - Übersicht

Einsatz von Eminenzen

Eminenzen stellen eine sehr freie und flexible Form des Träumens dar und können entweder von Träumern oder von Ritualisten verwendet werden. Ritualisten haben allerdings jede Schwierigkeit um +2 erhöht.

Beispiele für die Schwierigkeit

Die Schwierigkeit des Einsatzes von Eminenzen leitet sich der Situation ab:

- 3-4: Tendenz verstärken. Etwas, das schon da ist wird verstärkt bzw. etwas das bereits am abklingen ist wird weiter geschwächt. Zum Beispiel ist es leicht ein sterbendes Feuer erlöschen zu lassen oder einen gedeihenden Baum schneller wachsen lassen.
- 5-6: Verändern. Eine Tendenz umkehren oder eine Sache so verändern, dass sie zwar immer noch der gleichen Art ist aber unterschiedliche Eigenschaften hat. Zu dieser Schwierigkeitsstufe gehört zum Beispiel, ein sterbendes Feuer frisch entflammen zu lassen, das Gehör einer Person in den Ultraschallbereich zu erweitern oder ein einen Stock eisenhart werden zu lassen.
- 7-9: Verwandeln. Eine fundamentale Änderung, zum Beispiel die Verwandlung eines Menschen in einen Frosch oder die Erschaffung eines Gegenstandes aus dem Nichts.

Bezüglich der Veränderungen bei einem Lebewesen gilt:

- Mentale Attribute zu verändern ist Schwierigkeit 4.

- Physische Attribute zu verändern ist Schwierigkeit 6.

Beispiele für Komplexität

Die Komplexität hängt vom Ziel der Magie ab. Ist die Fertigkeit (Skill) des Magiewirkenden von niedrigerer Komplexität als benötigt, so gibt es der Tabelle entsprechend Abzüge. Die Komplexität ermittelt sich wie folgt:

1. Ziel ist der Magiewirkende selbst (gilt auch für Wahrnehmung)
2. Ziel ist eine andere Person
3. Ziel ist ein Gegenstand
4. Ziel ist ein Gebiet oder eine Gruppe



Verwendung der Erfolge

Wird ein länger anhaltender Erfolg angestrebt, so müssen die Erfolge aufgeteilt werden, d.h. ein Teil der Erfolge wird verwendet, um eine Zeitdauer zu kaufen und ein anderer um eine Effektstärke zu erwerben.

Beispiele für Eminenzen

Einsatz von Schatten

Die Eminenz Schatten hat Macht über die Dunkelheit, sowohl im wörtlichen als auch im metaphorischen Sinne. Sie herrscht sowohl über die Abwesenheit des Lichts als auch über das, was manche als moralisch falsch oder böse bezeichnen würden.

- Komplexität 1: Wahrnehmen von bösen Gedanken oder Verstecken im Schatten.
- Komplexität 2: Dunkelheit im Herzen einer anderen Person entfachen oder eindämmen.
- Komplexität 3: Ein Licht verlöschen lassen.
- Komplexität 4: Ein Gebiet mit Dunkelheit überziehen oder eine Gruppe verbergen.

Die Schwierigkeit hängt im Allgemeinen davon ab, wie viel Schatten bereits vorhanden ist, d.h. in Neumondnächten ist es sehr leicht Dunkelheit hervorzurufen (3) am helllichten Tag dagegen nahezu unmöglich (8).

Andere Beispiele für eine Anwendung von Schatten wären:

- Eine Person in einen Schatten verwandeln (9, cpx 2)
- Einen Schatten materiell werden lassen (8, cpx 3)
- Die Form eines Schattens ändern bzw. einen Schatten steuern (6, cpx 2 oder 3)
- Einen Mensch mit bösem Plan dazu zu bringen, ihn auch auszuführen (4, cpx 2)
- Einen glücklichen Menschen traurig werden lassen (6, cpx 2)

Einsatz von Empathie

Modifikatoren für Träumer

Die folgenden Modifikatoren sind für Träumer relevant, egal ob sie einen Aspekt oder eine Eminenz verwenden.

Situation	Modifikator
Mikro Trance (1 Runde)	-2
Schneller Trance (2-3 Runden)	-1
In von Dämonen verdorbenen Gegenden	-1
Gegen Anhänger der Saat	-1
Keine Konzentration möglich	-1
Fatima anwesend	1
Rituelles Instrument	1
Träumer versucht bei Lebensgefahr zu helfen	1
Für jeden fehlenden Punkt Komplexität	-1

Verlust des Gleichgewichts für Träumer

Bei einem Patzer muss einen Überleben (Traum) Wurf gegen eine 4 ausgeführt werden. Je nach Erfolg halten sich damit die negativen Effekte des Verlusts des seelischen Gleichgewichts mehr oder weniger in Grenzen (s. Tabelle).

Erfolge	Effekt
0	Verbindung zur physischen Welt verloren, der Träumer muss wieder in seinen Körper zurückfinden.
1	1d6 Tage bewusstlos
2	1d6 Stunden bewusstlos
3	Verbindung zur realen Welt verzerrt (-2 für 1d6 Stunden)
4	-1 für 2d6 Stunden
5	-1 für 1d6 Stunden
6	kein messbarer Effekt

Empathie befasst sich mit Stimmungen und Gefühlen.

- Komplexität 1: Einer Beeinflussung der Gefühle widerstehen (WIL), die Gefühle anderer wahrnehmen (PER)
- Komplexität 2: Die Gefühle anderer beeinflussen (INF)
- Komplexität 3: Den scheinbaren Wert eines Gegenstandes verändern (CRE)
- Komplexität 4: Eine Gruppe beeinflussen (INF)

Die Schwierigkeit hängt davon ab, ob etwas bestehendes verstärkt werden soll, oder eine Änderung herbeigeführt wird. Für die Wahrnehmung von Emotionen ist deren Stärke relevant, z.B.:

- Ein sehr stark ausgeprägtes Gefühl erkennen (4, Cpx 1).
- Eine versteckte Emotion erkennen (8, Cpx 1).

- In einem friedlichen Pazifisten Hass erwecken (6, Cpx 2).

Einsatz von Weisheit

Bei Weisheit sind alle Abzüge aufgrund von zu kurzer Zeit verdoppelt. Weisheit befasst sich mit dem Wissen der Vergangenheit, den Mythen und den Erzählungen alter Matronen.

- Komplexität 1: eine 'Lore'-Fähigkeit verbessern (KNO), sich an etwas erinnern (KNO)
- Komplexität 2: die Erinnerung eines anderen wiederfinden (KNO), die nächste Aktion eines anderen erraten (PSY)
- Komplexität 3: den Ort herausfinden, an dem sich eine Person oder ein Gegenstand befindet (PER)
- Komplexität 4: Informationen aus der fernen Vergangenheit oder aus dem Fluss der Träume finden (PSY)

Modifikatoren für Rituale

Die folgenden Modifikatoren werden bei Ritualen angewendet, egal ob sie einen Aspekt oder eine Eminenz verwenden. Eminenzen sind aber als Rituale um 2 erschwert.

Situation	Modifikator
alleine	+0
bis zu 4 Teilnehmer	+1*
bis zu 8 Teilnehmer	+2*
bis zu 16 Teilnehmer	+3*
bis zu 32 Teilnehmer	+4*
weniger als 15 Minuten	-2
weniger als 1 Stunde	-1
bis zu 2 Stunden	+0
bis zu 4 Stunden	+1**
bis zu 8 Stunden	+2**
bis zu 16 Stunden	+3**
bis zu 32 Stunden	+4**
Auf heiligem Boden	+2
Ein dem Geist geweihter Gegenstand wird verwendet	+1
Eine Opfergabe wird dargebracht	+1
Geist hat keine Bindung zum Ritualisten	-1

*Darf nicht höher sein als die Performance Fähigkeit. ** Darf nicht höher sein als die Ritual Fähigkeit.

Typische Beispiele für den Einsatz von Weisheit sind:

- Allgemein bekanntes herausfinden (4, cpx 1).
- Einen Gegenstand finden, der versteckt wurde (6, cpx 3).
- Etwas über die Herkunft der Dämonen herausfinden (9, cpx 4).

Rituale

Ein Ritual besteht aus mehreren Schritten:

1. Anrufen des Geistes mit der Performance Fähigkeit gegen die vom Spielleiter festgelegte Schwierigkeit. Die Anzahl der Erfolge stellt eine Beschränkung für die Anzahl der Erfolge dar, die später in eine Kategorie gesteckt werden können (s. Eminenzen).
2. Danach wird ein Ritual-Wurf gegen die gleiche Schwierigkeit durchgeführt. Die damit gewonnenen Erfolge können auf die verschiedenen Kategorien verteilt werden.