

# agOne - Regelwerk (light)

(Von: JS / Vers. 29.4.2008 / Kürzel: GR = Grimoire, GP = Gray Papers)

## Würfe und Proben

**Würfe / Proben:** Alle Proben werden immer mit einem d10 gewürfelt. Es sind offene Würfe, bei denen eine gewürfelte 10 immer noch einmal gewürfelt wird und auch eine beim ersten Wurf gewürfelte 1 einen weiteren Wurf mit einem anderen Ergebnis als 1 verlangt. Die Gesamtsumme aller Folgewürfe wird bei einer anfänglichen 10 dem ersten Wurf hinzugerechnet, bei einer anfänglichen 1 vom ersten Wurf abgezogen. Das Ergebnis wird in allen Fällen jeweils mit der Probenbasis (z.B. Attribut + Attribut oder Attribut + Fertigkeit) verrechnet.

**Schwierigkeitsgrade der Proben (SG):** 10 = leicht, 15 = moderat, 20 = schwer, 25 = sehr schwer, 30 = nahezu unmöglich.

**Primärattributproben:** Attribut + Attribut oder Attribut x 2 gg. SG. Die Differenz ergibt die Erfolgsstufe.

**Fertigkeitsproben:** Attribut + Fertigkeit gg. SG. Die Differenz ergibt die Erfolgsstufe.

**Proben auf untrainierte Fertigkeiten:** -3. Dieser Malus entfällt, wenn der Charakter eine vergleichbare Fertigkeit beherrscht.

**Proben mit mehreren Fertigkeiten:** Erfordert eine Probe zugleich mehrere Fertigkeiten (z.B. Klettern und Schleichen), gilt der Wert der niedrigsten Fertigkeit.

**Proben mit mehreren Akteuren:** Beteiligen sich mehrere Akteure an derselben Probe, wird für die Probe aus ihren Fertigkeitswerten ein Durchschnitt errechnet.

**Konkurrenzproben:** Bei Konkurrenzproben würfeln beide Charaktere ihre entsprechenden Proben, und die Probe des "passiven" Charakters ist der SG für die Probe des "aktiven" Charakters. Die Differenz ergibt die Erfolgsstufe.

**Erfolgsstufe (ES):** Die ES bestimmt, ob und wie gut eine Probe gelungen ist. Ein negatives Ergebnis läßt sie immer mißlingen, eine ES von 0 nach SL-Entscheid knapp mißlingen oder gelingen. Bei Konkurrenzproben gewinnt der "aktive" Charakter, wenn seine ES positiv ist (Ausnahme: Kampf und Kunstmagie).

**ES-Kategorien:** 1 = knapp geschafft, 5 = gut geschafft, 10 = exzellent geschafft, 15 = brillant geschafft, 20 = heroisch geschafft, 25+ = göttlich geschafft.

**Patzer:** Wird der SG einer Probe um mind. 15 verfehlt (= Überschätzen der eigenen Fähigkeiten) oder nach einer gewürfelten 1 eine 10 gewürfelt (= großes Pech), kommt es zu einem Patzer, dessen Konsequenzen je nach Probenergebnis unterschiedlich fatal sein können. Kann sowohl das Verfehlen des SG als auch ein negatives Wurfresultat zu einem Patzer führen, bestimmt das schlechtere Ergebnis dessen Konsequenz. (Allerdings bekommt der Charakter im ersten Fall einen Bonus von +5.)

**Patzerkonsequenzen:** -10 bis -14 = unangenehm, -15 bis -19 = sehr unangenehm, -20 bis -24 = potentiell gefährlich, -25 bis -29 = gefährlich, -30 und weniger = katastrophal (Details s. Tabellen Fertigkeitpatzer 154, Askendanzpatzer 198, Patzer bei mag. Künsten 215).

**Probenmodifikatoren:** Nahezu alle Proben werden durch die Aspekte, Situationen, Umstände usw. modifiziert. Leichte Modifikationen beeinflussen den Wurf mit +/- 1-2, mittelschwere mit +/- 3-5, schwere mit +/- 6-8. Mehrere Modifikatoren sind dabei kumulativ.

## Spielmechanismen

**Zeit:** 1 (Kampf-)Runde dauert etwa 6 Sekunden.

**Bewegung:** Ein Charakter kann außerhalb eines Kampfes seine doppelte BR in m pro Runde ohne Einschränkungen zurücklegen.

**Laufen / Rennen** (ebenso Fliegen): Laufen (BR x 3) = AUS + Athletik gg. 15 pro 10 Minuten, Sprinten (BR x 6) = GES + Athletik gg. 15 pro Minute.

- Wenn der Charakter die Probe nicht schafft, muß er gehen oder sich ausruhen.

**Springen:** STR + Athletik gg. 5 (kurze Strecke) oder 15 (weite Strecke).

**Schwimmen:** Langstrecke (BR x 0.25) = AUS + Schwimmen gg. 10 pro 10 Minuten, Schnellschwimmen (BR x 0.5) = STR + Athletik gg. 15 pro Minute.

- Wenn der Charakter die Probe nicht schafft, muß er sich ausruhen. Schafft er sie mehrfach nicht, ertrinkt er.

**Aspekte, Schicksalspunkte:** Der Aspektmodifikator einer Attributsart wird zu jeder Probe mit einem dazugehörigen Primär-/Sekundärattribut hinzugerechnet.

**Modifikatoren bei Inspirierten:** Der Modifikator für den Wurf errechnet sich aus Aspekt - Dunkler Aspekt. Ist das Ergebnis negativ, kann es der Inspirierte ins Positive umkehren, indem er beim Körperaspekt sovielen TP verliert, wie er AUS hat, beim Geistaspekt einen Finsternispunkt und beim Seelenaspekt einen Perfidiepunkt erhält.

**Modifikatoren bei Verdammten:** Der Modifikator für den Wurf errechnet sich aus Dunkler Aspekt - Aspekt. Ist das Ergebnis negativ, kann es der Verdammte ins Positive umkehren, indem er beim Körperaspekt sovielen TP verliert, wie er AUS hat, beim Geistaspekt einen Finsternispunkt und beim Seelenaspekt einen Perfidiepunkt verliert.

**Schicksalspunkte (SP):** Pro Aktion kann max. 1 SP für eine besondere Leistung ausgegeben werden. Vor einem Wurf erhält man dadurch einen Bonus von +5, nach einem Wurf die Möglichkeit, noch einmal zu würfeln (das zweite Ergebnis zählt), und im Todesfall kann man den SC an der Todesschwelle stabilisieren (negative AUS +1).

- Schicksalspunkte erhält ein SC nach Entscheid des SL nur zwischen zwei Abenteuern, zwischen zwei Akten einer Kampagne oder in besonderen Situationen zurück.

**Perfidie:** Der Perfidiewert als Maßstab für die Korruption durch die Maske reicht von 0 bis 100. Der Wert läßt einen Charakter immer mehr zu einem Schergen der Maske werden.

**Finsternis / Schwärze:** Der Finsterniswert als Maßstab für die Beeinflussung durch den Schatten reicht von 0 bis 100, das zugehörige Sekundärattribut Schwärze (Dunkle Seele) errechnet sich aus Finsternis / 10. Finsternis läßt einen Charakter immer mehr zu einem Schergen des Schattens werden.

## Kampf

**Kampfrundenablauf:** 1 (Kampf-)Runde dauert etwa 6 Sekunden und gliedert sich wie folgt:

1. **Initiative (INI):** GES + WAH + INI-Mod. der Waffe + d10(g).

- Alle Charaktere müssen vor dem Wurf sagen, welche Aktionsart sie wählen (Waffe, Zauber usw.); ein späteres Umentscheiden ändert die INI nicht mehr.

- Bei einem Unentschieden entscheidet über die höhere INI die höhere GES, danach der Zufall.

- Wenn der Charakter seine Waffe noch bereitmachen muß, erhält er -5 auf den Wurf.

**Überraschung:** Wird ein Charakter überrascht, kann er nicht handeln und sich nur mit seinem passiven Verteidigungswert verteidigen.

2. **Handlungen:** Die Charaktere agieren nun nacheinander in absteigender Handlungsreihenfolge. Bei einem Unentschieden entscheidet die höhere GES, danach der Zufall darüber, wer zuerst handelt. Wenn eine Aktion bei 0 oder weniger an der Reihe ist, entfällt sie.

- Kann ein Charakter mehrere Aktionen in einer Runde machen (z.B. durch ein Manöver), finden sie alle gleichzeitig statt.

- Zauber und Opera, die in vorherigen Runden begonnen wurden und in der aktuellen Runde ihre Wirkung entfalten, bekommen eine +10 auf die Handlungsreihenfolge, und der Zaubernde kann ab diesem Moment frei bestimmen, wann der Effekt eintritt.

**Aktionen:**

**Nahkampfattacke (AT):** NK + Waffenfertigkeit + Attackemodifikator der Waffe gg. Verteidigungsergebnis des Gegners (s. Reaktionen).

- Ein Angriff trifft, wenn die ES des Angriffs mind. so hoch ist, wie sie der Größenabstand zwischen den Gegnern gemäß folgender Tabelle festlegt:

GRÖ-Unterschied -5 = ES zum Treffen mind. -10, -4 = -8, -3 = -6, -2 = -4, -1 = -2, 0 = 0, +1 = +2, +2 = +4, +3 = +6, +4 = +8, +5 = +10. (Angriffspatzer treffen niemals.) Der Größenabstand wird dabei wie folgt berechnet: GRÖ des Angreifers - GRÖ des Verteidigers (Berechnung erfolgt math. korrekt, z.B. -2 - +3 = -5 oder +3 - -2 = +5).

**Mehrere Angreifer:** Jeder Angreifer erhält Angreiferzahl x 2 als Bonus auf seine Nahkampfattacke.

**Fernkampfattacke:** FK + Waffenfertigkeit gg. SG der Entfernung und der Bewegung, Deckung usw. des Zieles (s. Tabelle unten).

- Ein Angriff trifft, wenn die ES des Angriffs 0 oder höher ist.

**Entfernungs-SG:** Kurz (0 bis Waffenreichweite / 4) = 10, Medium (bis WRW / 2) = 15, Weit (bis WRW) = 20, Extrem (bis WRW x 2) = 25.

**Bewegung:** Eine Bewegung um mehr als die normale BR zählt als Aktion. Aufstehen ist ebenfalls eine Aktion und erfolgt mit einer GES-Probe gg. 10.

**Nicht-kämpferische Aktionen und Zauber:** Der Charakter erhält -4 (sehr nachteilhafte Umgebung) auf seine Würfe in dieser Runde.

## Reaktionen:

**Passive Verteidigung:** GES - Rüstungsmalus.

**Ausweichen:** GES + Ausweichenwert - Rüstungsmalus. (Der Wert für aktives Ausweichen kann dabei nicht geringer sein als jener für passives.)

- Bei Berittenen wird die GES des Reitieres benutzt und das Ausweichen um 5 erschwert.

- Geschossen kann man nur aktiv, im Bewußtsein des Angriffs und mit genügend Platz ausweichen. Der Angriff ist um (GES + Ausweichen) / 2 - Rüstungsmalus schwerer.

**Pariere (PA):** NK + Waffenfertigkeit + Parademodifikator der Waffe.

- Wenn der Verteidiger pariert, muß er den Gesamtschaden der gegnerischen Waffe (SB + Schadensmodifikator) vom Ergebnis seiner PA-Probe abziehen.

## Modifikatoren für Kampfwürfe:

Allgemeine Kampfmotifikatoren	Fernkampfmotifikatoren	Verteidigungsmotifikatoren
Waffe nicht bereit/geladen = -5 Kämpfer am Boden = -3 Falsche Hand = -5 (gilt nicht für Schilde) Umentscheiden = kum. -3	Zielgröße = +/- GRÖ des Zieles Ziel bewegt sich normal = -2, schnell = -4, weicht aus = - (GES + Ausw.) / 2 - Rüst. Ziel 1/2 Deckung = -2, 3/4 Deckung = -4 Zielen = +2 pro Runde (max. bis Waffenfertigkeit des Angreifers) Angreifer bewegt sich normal = -2, schnell oder reitet = -4 Angreifer befindet sich im Nahkampf = -4	Angriff und Parade mit derselben Waffe = -1 Berittenes Ausweichen = -5 Angriff kommt von der Seite = -1, von hinten = -8 Verteidiger höher als Angreifer = +2

**Rüstungen:** Rüstungen werden als Oberkörperschutz (Oberkörper, Arme), Teiltrüstung (Oberkörper, Arme, Beine, offener Helm) oder Vollrüstung (ganzer Körper, geschlossener Helm) getragen. Sie bieten einen Rüstschutz gegen Treffer, beeinträchtigen aber auch den Träger mit einem Rüstungsmalus, der von allen Proben abgezogen wird, an denen GES als einziges Attribut beteiligt ist. Offene Helme beeinträchtigen auch alle Proben mit WAH als einzigem Attribut mit -1, geschlossene Helme mit -3.  
- Die GRÖ des Trägers bestimmt als weiterer Faktor den Rüstschutz und die Beeinträchtigung der Rüstung, indem man in der Rüstungstabelle bei negativer GRÖ entsprechend viele Zeilen nach oben rutscht (eine Plattenrüstung bei GRÖ -2 hat z.B. die Werte eines Bänderpanzers), bei positiver GRÖ nach unten (ein Schuppenpanzer bei GRÖ +2 hat z.B. die Werte eines Kettenpanzers). Durch das Gewicht des Metalls und die Verarbeitungsmöglichkeiten ist dabei ein höherer Maßstab als der bei einer Plattenpanzerung angegeben nicht möglich, Riesen können demnach mit ihrer GRÖ +3 max. einen Schuppenpanzer tragen.

Rüstungstyp	Oberkörper		Teiltrüstung (WAH -1)		Vollrüstung (WAH -3)		Rüstungstyp	Oberkörper		Teiltrüstung (WAH -1)		Vollrüstung (WAH -3)	
	Schutz	Malus	Schutz	Malus	Schutz	Malus		Schutz	Malus	Schutz	Malus	Schutz	Malus
Wattierte Stoffrüstung	1	0	1	0	2	0	Bänderpanzer	5	-3	9	-6	10	-10
Lederrüstung	2	-1	3	-1	4	-2	Kettenpanzer	6	-4	11	-8	12	-12
Verstärkte Lederrüstung	3	-1	5	-2	6	-4	Plattenpanzer	7	-5	13	-10	14	-14
Schuppenpanzer	4	-2	7	-4	8	-6							

**Waffen:** Ein Charakter kann seine natürlichen Waffen benutzen (Fäuste, Hörner, Hufe usw.) und als einhändige Nahkampfwaffen alle Typen, deren GRÖ seiner GRÖ und GRÖ -1 entsprechen, als zweihändige alle Typen seiner GRÖ und GRÖ +1 sowie als zweihändige Fernkampfwaffen und einhändige Wurfaffen alle Typen seiner GRÖ, GRÖ -1 und GRÖ +1. Als Schilde kann er alle Typen seiner GRÖ, GRÖ -1 und GRÖ +1 benutzen.

- Erfüllt ein Charakter nicht die STR- und GES-Mindestanforderungen einer Waffe, erhält er bei deren Benutzung einen Probenmalus, der dem Unterschied zwischen seinem jeweiligen Attributwert und der Mindestanforderung der Waffe entspricht (bei Schußwaffen sogar 2 Maluspunkte pro fehlendem STR-Punkt).

Nahkampfwaffen	INI	AT	PA	Schaden	STR	GES	GRÖ	Schußwaffen*** [Reichweite]	INI	AT	PA	Schaden	STR	GES	GRÖ
Sehr leichte Waffen	-2	+2	-1	+0	1	3	-2	Sehr leichte Waffen [40 m]	+4	+0	-	+3 / S	2	5	-2
Leichte Waffen	+0	+2	+0	+2	3	3	-1	Leichte Waffen [60 m]	+4	+0	-	+5 / S	3	4	-1
Mittelschwere Waffen	+1	+1	+0	+4	5	3	+0	Mittelschwere Waffen [100 m]	+5	+0	-	+8 / S	4	3	+0
Schwere Waffen	+2	+0	-1	+6	7	2	+1	Schwere Waffen [150 m]	+5	+1	-	+10 / S	6	3	+1
Sehr schwere Waffen	+3	+1	-1	+8	10	1	+2	Sehr schwere Waffen [250 m]	+5	+1	-	+14 / S	16	3	+3
Natürliche Waffen	INI	AT	PA	Schaden	STR	GES	GRÖ	Wurfaffen [Reichweite STRx]	INI	AT	PA	Schaden	STR	GES	GRÖ
Fäuste / FüÙe	-4	+1	-	-3 / W	-	-	-	Sehr leichte Waffen [x2 m]	+2	+0	-	+0 / ?	2	6	-2
Hörner	-1	+0	-	+3 / S	-	-	-	Leichte Waffen [x4 m]	+2	+1	-	+2 / ?	3	6	-1
Klauen	-3	+1	-	-1 / S	-	-	-	Mittelschwere Waffen [x4 m]	+1	+0	-	+4 / ?	6	5	+0
Fänge	-5	+2	-	+0 / S	-	-	-	Schwere Waffen [x3 m]	+1	+0	-	+6 / ?	8	4	+1
Hufe (treten)*	-2	-1	-	+4 / W	-	-	-	Schilde	INI	AT	PA	Schaden	STR	GES	GRÖ
Hufe (zerquetschen)**	-2	+0	-	+6 / W	-	-	-	Buckler / Faustschild	-3	+1	+3	+0 / W	2	3	-1
								Ritterschild	-3	+0	+4	+1 / W	5	2	+0
								Turmschild	-4	-1	+5	+2 / W	8	1	+1

S/H/W: Stich-/Hieb-/WuchtwaÙe. \*: Ziel muß Balanceprobe schaffen oder geht zu Boden. \*\*: Ziel muß auf dem Boden liegen.

\*\*\*: Bei Schußwaffen wird der SB des Angreifers nicht zum Schaden hinzugerechnet. Nachladezeit für Armbrüste und Ballistas = 2 Runden.

## Kampfmotöver:

Name	Typ*	Kampfmotifikatoren	Voraussetzungen	Beschreibung / Anmerkungen
Betäuben	A	INI -1, AT -2	---	Erhält Gegner schw. Wunde, kostet es ihn TP und betäubt ihn außerdem für 5 R; eine krit. Wunde wird dagegen normal gehandhabt. WuchtwaÙen geben +5 auf Schaden.
Defensivkampf	A	INI -x, AT -x, Vert. +x	PA-Mod. der Waffe mind. 0	X muß geringer als die Waffenfertigkeit sein.
Doppelattacke	A	AT je -10 (bzw. -5)	2 EinhandwaÙen	1 AT pro Waffe; mit Vorteil 'Beidhändigkeit' nur -5 pro AT; Malus für falsche Hand entfällt. Der Gegner kann i.d.R. nur eine AT verteidigen, und der Angreifer bestimmt, welche.
Doppelparade	R	PA je -10 (bzw. -5)	2 EinhandwaÙen mit PA-Mod. >0	1 Parade pro Waffe; mit Vorteil 'Beidhändigkeit' nur -5 pro Parade; Malus für falsche Hand entfällt.
Entwaffnen	A	Schad. 0	---	Der Gegner wird entwaffnet, wenn ES größer als STR + PA-Mod. des Gegners. Sind die Werte gleich, behält der Gegner die Waffe, bekommt aber in der Folgerunde -2 auf INI.
Mächtige Attacke	A	Schad. +STR, Vert. -8	---	Mit ZweihandwaÙe zusätzlich Schad. +5.
Riposte	R/A	---	ES der Vert. mind. +10	Verteidiger darf sofort eine freie, zusätzliche AT gegen den Angreifer machen.
Rundumschlag	A	INI -1, AT +2, Vert. -4, Schad. /2	GRÖ mind. 2 höher als Gegner-GRÖ	1 Angriffswurf, und jede Person im Umfeld der Waffen-GRÖ muß verteidigen.
Sturmangriff	A	Schad. +3 +GRÖ +BR, Vert. -4	Höhere INI als der Gegner	Ansturm erfordert eine Mindeststrecke von BR in Metern.
Überreiten	A	Schad. +3 +GRÖ +GRÖ (Tier) +BR (Tier)	Reittier, Waffen-GRÖ mind. 1, höhere INI als der Gegner	Überreiten erfordert eine Mindeststrecke von BR des Tieres in Metern.
Volle Attacke	A	INI +1, AT +3, Schad. +2	---	Keine Verteidigung möglich.
Volle Parade	A	PA +SB +Waffenschad.	PA-Mod. der Waffe mind. 1	Keine Aktionen außer Parade möglich. Ergebnis der PA wird durch Angreiferzahl geteilt.
Volles Ausweichen	R	---	---	Keine Aktionen außer Ausweichen möglich, dafür können alle Gegner aktiv verteidigt werden.

\*: A = Aktion, R = Reaktion

# Schaden, Wunden und Heilung

**Physischer Schaden / Wunden:** Beim Ausweichen errechnet sich der Schaden aus ES des Angriffs + SB + Schadensmodifikator der Waffe - Rüstungswert des Getroffenen. (Bei Schußwaffen wird der SB des Angreifers nicht hinzugerechnet.) Beim Pariere errechnet sich der Schaden aus ES des Angriffs - Rüstungswert des Getroffenen.

- Positiver Schaden wird von den TP des Getroffenen abgezogen, negativer und 0 Schaden (z.B. aufgrund des Größenabstandes) verfallen.

**Tod:** Ein Charakter stirbt, wenn seine TP mind. seiner negativen AUS entsprechen, er nach Erhalt der dritten schweren Wunde keine WIL-Probe gg. 10 schafft oder eine vierte schwere Wunde bekommt.

## Andere Schadensarten:

**Fallschaden:** Fallschaden richtet sich nach der GRÖ des Charakters und deren Basishöhe: GRÖ -2 = Basishöhe 9 FuÙ, -1 = 12, 0 = 15, +1 = 21, +2 = 27, +3 = 35. Ein Sturz von mind. der einfachen Basishöhe richtet 1d10(g) Schaden an, von der zweifachen 3d10(g), der dreifachen 6d10(g), der vierfachen 10d10(g) usw. bis 21d10(g).

- Bei Stürzen auf harten Boden gelten alle Schadenswürfe unter 5 als 5, auf tödlichen Boden (z.B. Speerspitzen) alle unter 7 als 7. Bei Stürzen auf weichen Boden gelten dagegen alle Schadenswürfe über 6 als 6, ins Wasser alle über 4 als 4.
- Eine erfolgreiche Probe auf GES + Akrobatik gg. den SG der gesamten Fallhöhe (= Vielfaches der Basishöhe) kann die Fallhöhe um 1 Vielfaches reduzieren: Vielfaches der Basishöhe 1 = SG 10, 2 = 15, 3 = 20, 4 = 25, 5 = 30, 6 = unmöglich.
- Rüstungen schützen nicht vor Fallschaden.
- Feuer:** Feuer hat eine Virulenz (VIR): Kerze = 1, Fackel = 5, Kleines Feuer = 10, Großes Feuer = 15, Feuersbrunst = 20, Feuersturm = 25. Der Charakter erhält jede Runde die VIR als Schaden, aber er kann ihn mit einer Probe auf GES + Ausweichen gg. einen variablen Situations-SG jeweils halbieren, sofern ein Ausweichen möglich ist.
- Rüstungen schützen in der ersten Runde komplett gegen das Feuer, in der zweiten nur noch mit halbem Rüstschutz, danach gar nicht mehr.
- Säure:** Die Virulenz (VIR: s. Feuer) von Säure richtet sich nach deren Konzentration und reduziert sich nach dem Kontakt pro Runde um die Hälfte.
- Rüstungen schützen in der ersten Runde komplett gegen Säure, danach nicht mehr. Darüber hinaus verliert die Rüstung 1 Schutzpunkt pro 5 VIR-Punkten der Säure.
- Schaden an Objekten:** Um ein Objekt zu beschädigen, muß man ihm mind. so viele Schadenspunkte zufügen, wie es seiner Festigkeit + GRÖ entspricht.
- Materialien und deren Festigkeiten:** Papier = 1, Stoff = 2, Glas = 3, Holz = 5, Stein = 10, Metall = 20, Präsenz eines mag. Splitters = + Splitterwert.

**Gifte:** Gifte haben zwei Attribute: Virulenz (VIR) und Seltenheit. Wenn ein vergifteter Charakter eine AUS-Probe gg. die VIR des Giftes mit ES 0 oder besser schafft, erleidet er nur den geringen Schaden durch das Gift, andernfalls die volle Wirkung, wobei die ES die Wirkung maßgeblich beeinflussen kann.

**Medizin / Heilkunde:** Medizin kann den Widerstand gegen ein Gift unterstützen (oder auch verschlechtern), wenn sich der Heilkundige dem Opfer vor der Wirkung des Giftes eine halbe Stunde lang zuwendet und eine Probe auf INT + Medizin gg. die Seltenheit des Giftes macht. Die ES wird der AUS-Probe des Kranken hinzugerechnet.

**Beispielgift:**

*Wyvernralle* (VIR 30 (Klinge) / Seltenheit 30): Starkes Neurotoxin. Widersteht das Opfer, verliert es GRÖ + STR an TP. Andernfalls stirbt es innerhalb weniger Minuten.

**Krankheiten:** Krankheiten können zahlreiche Effekte haben, u.a. Attributverminderungen und permanente schwere Wunden. Jede Krankheit besitzt 4 Attribute: Virulenz (VIR), Schwere, Periodizität und Seltenheit. Jeden Tag, den der Charakter in seiner Umgebung einer Krankheit ausgesetzt ist, muß er eine AUS-Probe gg. die VIR der Krankheit schaffen. Ist die ES 0 oder positiv, widersteht er der Krankheit, ist sie negativ, wird der Charakter krank. Die ES entspricht dann der Schwere der Krankheit, die für die Auswirkungen der Erkrankung maßgeblich ist. Fortan muß der Charakter pro Zeitraum der Periodizität der Krankheit einmal eine AUS-Probe gg. die VIR machen und die ES der Probe mit der bisherigen Schwere verrechnen (negative Werte verschlimmern die Krankheit also, positive verbessern sie).

- Die VIR kann vom SL je nach Umständen und Intensität der Berührung mit der Krankheit um +5 oder -5 modifiziert werden.

**Natürliche Heilung:** Erreicht die Schwere 0, ist der Charakter geheilt und erhält zukünftig eine +5 auf alle AUS-Proben gegen die kurierte Krankheit.

**Medizin / Heilkunde:** Medizin kann die natürliche Heilung bei Krankheiten unterstützen (oder auch verschlechtern), wenn sich der Heilkundige dem Kranken eine halbe Stunde lang zuwendet und eine Probe auf INT + Medizin gg. die Seltenheit der Krankheit macht. Die ES wird der nächsten AUS-Probe des Kranken hinzugerechnet.

**Beispielkrankheit:**

*Staubherz* (VIR 20 / Periodizität Halber Tag / Seltenheit 22): Pro 2 Punkten Schwere reduziert sich die max. TP-Zahl des Kranken um 1. Sein Blut wird schwarz.

**Heilung:** Kritische und permanente schwere Wunden benötigen magische Heilung oder sehr gute Chirurgie und eine lange Erholungszeit.

**Natürliche Heilung:** Pro Ruhetag (mind. 12 Stunden totale Ruhe am Stück) heilt ein Charakter gemäß seiner AUS die folgende Anzahl an TP bis zu seinem TP-Maximum: AUS 1 = TP 1, 2-3 = 2, 4-6 = 3, 7-8 = 4, 9 = 5, 10 = 6, 11 = 7, 12 = 8, 13 = 9, 14 = 10, 15 = 12, 16 = 14, 17 = 16, 18 = 18 usw.

- Heilt ein Charakter so viele TP, wie es seiner SSW entspricht, kann er eine nicht-permanente schwere Wunde heilen.

- Zur natürlichen Heilung von Krankheiten, Giften und Auszehrung s. dort.

**Erste Hilfe:** Wunden, die nicht bereits mit Chirurgie versorgt wurden, können innerhalb einer Stunde nach deren Erhalt mit einer Probe auf GES + Erste Hilfe behandelt werden: Wurfresultat 0-4 = TP-Regeneration 0, 5-9 = 1, 10-14 = 3, 15-19 = 6, 20-24 = 9, 25-29 = 12, 30+ = 20. Pro verlorenem TP dauert die Erste Hilfe dabei 1 Minute.

- Jeder Charakter kann nur einmal pro Kampf oder frischen Verletzungen Erste Hilfe erhalten.

- Erste Hilfe kann die natürliche Heilung beschleunigen: Wenn der Verarztende ein Minimum an Material zur Verfügung hat, sich um den Verletzten kümmert und mind. 3 auf Erste Hilfe hat, verdoppelt sich ohne Probe die Regenerationsrate der natürlichen Heilung.

**Chirurgie:** Wunden können innerhalb eines Tages nach deren Erhalt mit einer Probe auf GES + Chirurgie gg. den SG der Operation behandelt werden, wenn der Chirurg entsprechende Ausrüstung und genügend Zeit hat: SG der Operation 10 = Regeneration von ES x 5 TP (Dauer: 1 Stunde pro 10 regenerierte TP), 15 = eliminiert 1 schw. Wunde pro 5 Punkte ES (Dauer: 1 Stunde pro Wunde), 30 = eliminiert den Effekt einer krit. Wunde (Dauer: 12+ Stunden).

- Chirurgie kann keine permanenten schweren Wunden heilen.

**Medizin / Heilkunde:** Medizin kann Erste Hilfe ersetzen, dient aber eigentlich der Diagnose und Behandlung von Krankheiten und Vergiftungen (s. dort).

**Pflanzliche Tinkturen:** Pflanzliche Mittel haben zwei Attribute: Kraft und Seltenheit. Um die Zutaten zu bekommen, muß ein Pflanzenkundiger INT + Pflanzenkunde, Intrige oder Handel gg. die Seltenheit der Zutaten schaffen. Um die Tinktur korrekt anzufertigen, GES + Pflanzenkunde gg. die Kraft der Tinktur. Eine positive ES wird mit der Kraftstufe verrechnet und verbessert die Tinktur entsprechend.

**Beispiel-tinkturen/-pasten:**

*Guiltürnsirup* (Kraft 15 / Seltenheit 18): Heilt so viele TP von Wunden wie ein ganzer Tag natürlicher Heilung plus ein weiterer Tag pro 5 Kraftpunkten über Kraft 15. Die Heilung dauert 4 Stunden. Der Sirup kann nur max. alle 2 Tage eingenommen werden, sonst erhält der Anwender eine schwere Wunde durch allergische Reaktionen.

*Jizzgum* (Kraft 10 / Seltenheit 21): Diese Paste reduziert schnell Fieber und Schmerz. Der Effekt einer schweren Wunde und einer weiteren pro 10 vollen Kraftpunkten über Kraft 10 wird negiert. Die stärksten Pasten (Kraft 30+) lassen die WIL-Probe bei der dritten schweren Wunde außerdem automatisch gelingen. Jizzgum macht bei ständiger Anwendung süchtig.

## Magie

**Splitter (Shard):** Die sog. Splitter sind kristalline magische Strukturen und repräsentieren materialisierte Überreste der Magie der Flamboyanz, der einstigen Hochzeit der Magie. Sie finden sich in Relikten, Überresten und Tänzern und besitzen einen Wert von 1 (schwach) bis 10 (sehr mächtig). Sie beeinflussen Attribute und Fähigkeiten und enthalten selbst aus ihrer Zeit eine primäre und zwei sekundäre Emotionen, die sich je nach Splitterwert zeitweise oder dauerhaft auf ihre Umgebung auswirken können. Glanzlose Personen können die Präsenz eines Splitters ab Wert 2 und Inspirierte Splitter jedes Wertes mit einer Probe auf WAH + Concord gg. 20 - Splitterwert spüren.

**Artefakte:** Artefakte sind magische Gegenstände ohne Splitter. Nur Inspirierte können sie benutzen und erschaffen, aber auch Glanzlose können sie erkennen. Jedes Artefakt hat eine physische Form und i.d.R. einen unaniemierten oder animierten Zustand. Unaniemierte Artefakte wirken ihre Kräfte passiv, animierte haben dagegen ein eigenes Bewußtsein und können ihre Kräfte auch selbst nutzen, sobald sie aktiviert werden. Manche Artefakte sind sogar zugleich unaniemiert und animiert.

**Empfindung:** Ein Artefakt beeinflusst seine Umgebung mit Empfindungen und offenbart sich Personen in ihren Träumen. Jeder, der ein Artefakt das erste Mal sieht oder ihm nahe ist (3 m Radius), muß eine Probe auf WAH + Concord gg. 20 machen. Gelingt sie, bekommt er in der folgenden Nacht Traumvisionen, die Auskunft über die Natur der Artefaktes geben. Ist die ES der Probe höher als 5, nickt die Person sofort weg und erhält die Visionen. Eine ES von 0 zeigt in der Vision die Präsenz und das Aussehen des Artefaktes, auch wenn es die Person selbst noch gar nicht als Artefakt erkannt hat. Eine ES von 1-2 vermittelt vage Hinweise auf die Funktion des Artefaktes. Eine ES von 3-4 vermittelt Erkenntnisse über die Benutzung des Artefaktes, eine ES von 5 und höher enthüllt alle Geheimnisse des Artefaktes.

**Benutzung:** Für die Benutzung (bzw. Bindung) des Artefaktes an den Charakter gibt es zwei Möglichkeiten:

**Verzauberung:** Für diese Methode benötigt man eines der seltenen verzauberten Tiere und dessen Sanktuswert (Schwan = 5, Pegasus = 8, Einhorn = 12). Der Charakter muß dann eine Probe auf CHA + Concord + Empfindungs-ES (Maximum der ES = Sanktuswert des Tieres) gg. 10 machen. Gelingt sie, kann das Artefakt benutzt werden. Mißlingt sie, kann sie mit einem anderen Tier wiederholt werden. Im Patzerfall kann der Inspirierte das Artefakt niemals mehr an sich binden.

**Harmonisierung:** Der Charakter strebt nach weiteren Artefaktvisionen mittels eines Traumes oder einer Trance, um mit dem Artefakt eine harmonische Einheit zu bilden. Er muß dafür eine Probe auf CHA + Concord + Empfindungs-ES gg. 20 schaffen. Mißlingt sie, muß er einen Monat warten, um es noch einmal zu versuchen. Im Falle eines Patzers kann der Inspirierte das Artefakt niemals mehr an sich binden.

**Askendanzmagie:** Askendanz- bzw. Tänzermagie beruht auf magischen Wesen, den sog. Tänzern, die von ihren Herren, den Magiern, an sich gebunden, manipuliert und stimuliert werden, um die gewünschten Zauber zu wirken. Askendanzmagie kann von Glanzlosen wie auch von Inspirierten gewirkt werden und spaltet sich in die Disziplinen (Obediencies) Jornismus, Eklipsismus und Obskurantismus auf, die sich jeweils in der Art der Zauber, der Benutzung der Tänzer und damit auch der Sicht auf die Magie erheblich voneinander unterscheiden. Jeder Magier muß sich für eine Disziplin entscheiden und kann die Disziplin nur einmal im Leben ändern. In diesem Falle verringern sich Resonanz und Askendanz des Magiers danach um 2, und die Zauber der Tänzer müssen geändert werden.

**Tänzer:** Tänzer sind die eigentlichen Weber der Askendanzmagie und müssen von den Magiern erst an sich gebunden werden, bevor sie zum Zaubern benutzt werden können. Tänzer besitzen die Attribute Gedächtnis, Askendanzbonus, Empathie und Ausdauer, wobei die letzten drei Attribute durch Erfahrung gesteigert werden können.

**Gedächtnis:** Ein Tänzer hat normalerweise zwischen 10 und 50 Gedächtnispunkte, die pro Punkt 5 SG-Punkte von Zaubern aufnehmen können. Ein Tänzer mit Gedächtnis 10 kann also Zauber mit einem SG-Gesamtwert von 50 in beliebiger Kombination memorieren. Die Gedächtnispunkte können niemals verändert werden.

**Askendanzbonus:** Dieser Bonus bezeichnet das Talent eines Tänzers, vom Magier manipuliert zu werden, und reicht von 0 (untalentiert) bis 10 (meisterlich).

**Empathie:** Mittels Empathie kann der Tänzer intuitiv mit dem Magier kommunizieren und spontane magische Effekte erschaffen. Der Wert reicht i.d.R. von 2 bis 10.

**Ausdauer:** Die Ausdauer bestimmt, wieviele Zauber ein Tänzer pro Tag wirken kann, wobei deren SG keine Rolle spielt. Der Wert reicht i.d.R. von 1 bis 10.

**Zauber:** Die Zauber, die ein Tänzer am Anfang beherrscht, werden vom Charakter mit Zustimmung des SL ausgesucht. Der Charakter kann so viele Zauber wählen, bis ihre zusammengerechneten SG entweder das Ergebnis seiner ASK x Resonanz oder das Gedächtnismaximum des Tänzers (das geringere von beiden) erreicht haben. Zauber, die einer anderen Disziplin als derjenigen des Magiers entstammen, haben dabei einen um 5 höheren SG.

- Um später - falls vorhanden - weitere Zauber eines Tänzers zu entdecken oder zu trainieren, muß sich der Magier für SG des Zaubers in Stunden intensiv mit dem Tänzer beschäftigen. Dabei darf er keine andere Tätigkeit unternehmen als das Erforschen eines oder mehrerer verborgener Zauber oder das Trainieren. Anschließend muß der Magier eine Probe auf ASK + Resonanz gg. den SG des Zaubers schaffen, um ihn hervorzufragen und wirken zu können. Schafft er die Probe nicht, muß er die Prozedur nach einer Woche wiederholen, patzt er sogar, nach einem Monat.

**Zaubern:** APT gg. SG des Zaubers. Der Zauber gelingt, wenn die ES positiv ist.

- Nachdem ein Zauber begonnen wurde, kann der Magier bis zu dessen Vollendung frei agieren, allerdings mit einer -3 auf alle Handlungen aufgrund der Konzentration, die er für den Tänzer und den Zauber weiterhin benötigt. Während dieser Zeit darf er aber keinen anderen Zauber mit demselben Tänzer beginnen. Bei mehreren begonnenen und noch nicht vollendeten Zaubern erhält der Magier pro aktivem Tänzer kumulativ eine -3 auf alle Handlungen.

**Modifikatoren:** Zaubern mit unsichtbarem Tänzer = -2, Zaubern eines disziplinfremden Zaubers = SG des Zaubers +5, Splitter in der Umgebung = + Splitterwert, Esoterische Architektur = +1 bis +5, Tänzergünstige Umgebung = +1, Präsenz einer Katze = -5.

- Bei SG-Multiplikationen (z.B. x2) wird der SG von Zaubern zunächst mit dem Multiplikator verrechnet, bevor andere Modifikatoren hinzukommen. Gibt es durch bestimmte Situationen mehrere Multiplikatoren, werden sie nicht addiert, sondern der erste Multiplikator wird für jeden weiteren jeweils um 1 erhöht.

**Spontanes Zaubern:** Soll ein Zauber in derselben Runde vollendet werden, in der er begonnen wird, verdoppelt sich sein SG.

**Bewegungsloses Zaubern:** Joristen können mit einem Malus von -3 ohne jede Bewegung zaubern und ihren Tänzer rein empathisch steuern. Sobald die Resonanz des Joristen zusammen mit der Empathie des Tänzers 15 ergeben, entfällt dieser Malus.

**Intuitives Zaubern:** Durch intuitives Zaubern greift der Magier nicht auf die festen Zauber eines Tänzers zurück, sondern kreiert mit diesem zusammen spontane magische Effekte. Dafür erläutert er zunächst alle Details des spontanen Zaubers, woraufhin der SL evtl. noch Änderungen verfügt und einen SG für den Zauber festlegt. Anschließend wird der SG verdoppelt, weil intuitive Magie sehr schwierig ist, und danach evtl. noch durch andere Modifikatoren erschwert. Abschließend muß der Magier eine IPT-Probegg. den SG des Zaubers schaffen, um den Effekt bewirken zu können.

**Zaubern unterbrechen:** Zaubern kann ohne Gegenzauber unterbrochen werden, wenn der Tänzer getroffen oder der Magier geschockt oder bewußtlos wird. Darüber hinaus muß er jedesmal, wenn er Schaden nimmt, eine WIL-Probegg. 15 (bzw. 20 bei einer schweren Wunde) schaffen, um weiterzaubern zu können.

**Gegenzaubern:** Wenn sich beide Tänzer sehen oder spüren können und ein Magier das Zaubern und den Zauber eines anderen Magiers erkannt hat (s. Erkennen von Zaubern), kann er als eine Aktion einen Gegenzauber wirken, sofern zur Vollendung des gegnerischen Zaubers noch mind. 1 Runde Zeit bleibt. Ein Gegenzauber verlangt eine APT-Konkurrenzprobe. Ist die ES des Gegenzaubernden mind. 10, wird der gegnerische Tänzer erfolgreich gestört, ist sie 0 bis 10, benötigt der gegnerische Tänzer eine Runde länger zur Vollendung seines Zaubers.

**Magische Künste:** Die Magischen Künste Klang, Gestalt, Vista und Skandierung sind der Welt von den Musen vererbt worden. Der Schwerpunkt von Klang ist die Beeinflussung des Geistes, der von Gestalt die (Um-)Formung von Materie, der von Vista die Manipulation der Elemente und der von Skandierung die Beeinflussung der Zeit und des Schicksals. Die "Zauber" dieser Künste werden als Opera (Sg. Opus = Werk) bezeichnet und können nur von Flammenträgern gewirkt werden. Diese sog. Concordisten - auch als Harmonisten bekannt - sind sehr selten, auf ganz Harmundia wirken nur ungefähr 120 Melodiker, 40 Gestalter, 90 Vistakünstler und 35 Skandierer.

**Ein Opus erschaffen:** KPT gg. SG des Opus + Qualitätsmarge. Das Opus gelingt, wenn die ES 0 oder positiv ist.

**Qualitätsmarge:** Der Concordist kann die Qualität seines Opus vor dessen Ausführung freiwillig mit einer Qualitätsmarge verbessern, die dann dem SG des Opus zugerechnet wird. Wird das Opus erfolgreich vollendet, beeinflusst der Qualitätsbonus einen beliebigen der numerischen Effekte des Opus gemäß folgender Tabelle, indem er mit dem Effekt multipliziert wird: Qualitätsmarge 0 = Qualitätsbonus 1, 1-4 = 2, 5-9 = 5, 10-15 = 10, 16-20 = 30, 21+ = 100. (Ist die Dauer eines Opus z.B. 1 Tag, verlängert sie eine Qualitätsmarge von 15 (= Qualitätsbonus 10) auf 10 Tage.)

**Modifikatoren:** Splitter in der Umgebung = + Splitterwert, Eingeschränkte Bewegungsfreiheit (Ausnahme: Skandierung) = unmöglich, Inspirationsreiche Umgebung = +2, Inspirationsarme Umgebung = -2. **Klang:** Totale Stille = +2, Lärm = -2, Schlechtes Instrument = -2, Sehr schlechtes Instrument (z.B. Pfeifen) = -8. **Gestalt:** Speziell (s.u.). **Vista:** Entgegengesetzte Jahreszeit = -2, Identische Jahreszeit = +2. **Skandierung:** Totale Stille = +1, Lärm = -2, Sprachunfähig = unmöglich.

- Bei SG-Multiplikationen (z.B. x2) wird der SG von Opera zunächst mit dem Multiplikator verrechnet, bevor andere Modifikatoren hinzukommen. Gibt es durch bestimmte Situationen mehrere Multiplikatoren, werden sie nicht addiert, sondern der erste Multiplikator wird für jeden weiteren jeweils um 1 erhöht.

**Schnelles Opus:** Soll ein Opus in derselben Runde vollendet werden, in der es begonnen wird, verdoppelt sich sein SG. Im Falle eines Patzers verdoppelt sich darüber hinaus auch die negative ES.

**Improvisation:** Durch Improvisation greift der Concordist nicht auf die festen Opera seiner Kunst zurück, sondern kreiert spontane magische Effekte. Dafür erläutert er zunächst alle Details des spontanen Opus, woraufhin der SL evtl. noch Änderungen verfügt und einen SG für das Opus festlegt. Anschließend wird der SG verdoppelt, weil Improvisation sehr schwierig ist. Abschließend muß der Magier eine ImPT-Probegg. den SG des Opus schaffen, um den Effekt bewirken zu können.

**Ein Opus unterbrechen:** Ein rel. schnell zu erschaffendes Opus kann ohne Gegenopus unterbrochen werden, wenn der Concordist geschockt oder bewußtlos wird. Darüber hinaus muß er jedesmal, wenn er Schaden nimmt, eine WIL-Probegg. 15 (bzw. 20 bei einer schweren Wunde) schaffen, um weiter am Opus arbeiten zu können.

**Dissonanz** (nur Klang und Skandierung): Ein Opus kann als eine Aktion von einem gleichartigen Concordisten in akustischer Reichweite gestört werden, sofern zur Vollendung des gegnerischen Opus noch mind. 1 Runde Zeit bleibt. Ein Gegenopus verlangt eine Konkurrenzprobe der relevanten KPT. Ist die ES des Gegenopus mind. 10, wird das Original-Opus erfolgreich gestört, ist sie 0 bis 10, benötigt der gegnerische Concordist eine Runde länger zur Vollendung seines Opus.

- Ein reiner Melodiker oder Skandierer kann zu einem Cantusopus kein Gegenopus wirken, ein Cantist kann dagegen ein Klang- oder Skandierungsopus zu stören versuchen, erhält aber auf seine Probe eine -5.

**Zaubern oder Opera widerstehen:** Einem Zauber oder Opus kann nur widerstanden werden, wenn er/es direkt auf die Zielperson einwirkt (bei einer Feuerhand wirkt der Zauber z.B. auf den Magier selbst und nur das Feuer auf die Zielperson). Das Widerstehen ist eine bewußte Handlung, die aber nicht als Aktion zählt.

- Ein Magier kann einem Zauber mit einer ASK-Probegg. 15 widerstehen. Ist die ES der Probe positiv, erhöht sie den SG des Zaubers. Ein Nichtmagier kann Zaubern mit einer WIL-Probegg. den SG des Zaubers widerstehen. Ist die ES der Probe höher als jene des Zaubernden für den Zauber, kann das Ziel der Magie widerstehen.

- Ein Concordist kann einem Opus mit einer KRE-Probegg. ein Nichtconcordist mit einer WIL-Probegg. den SG des Opus widerstehen. Ist die ES der Probe höher als jene des Zaubernden für das Opus, kann das Ziel der Magie widerstehen.

**Materialresistenz** (nur Gestalt): Material hat einen natürlichen Widerstand gegen seine Gestaltung und kann für ein Gestalt-Opus nur verwendet werden, wenn dem SL vor Beginn des Opus eine Probe auf die Resistenz des Materials gg. den SG der KPT des Concordisten mißlingt.

**Materialresistenzwerte:** Papier/Stoff = 2, Glas/Sand = 3, Holz/Erde = 4, Metall = 5, Stein = 6, Präsenz eines mag. Splitters = + Splitterwert.

**Erkennen von Zaubern, Opera, magischen Effekten und Tänzern:** Vollendete, sichtbare Zauber können mit WAH + ASK gg. 20, vollendet Opera mit WAH + KUN oder Concord gg. 20 erkannt und verstanden werden.

- Ein Zauber, der noch gewirkt wird, kann mit ASK + Tänzerkunde gg. SG des Zaubers erkannt werden, wenn der Tänzer gesehen wird. Das gilt als eine Aktion und offenbart nur die Herkunft und die Auswirkungen des Zaubers, aber keine Details.

- Ein Opus, das noch gewirkt wird, kann mit KUN + relevante Magische Kunstfertigkeit gg. SG des Opus (ohne Qualitätsmarge) erkannt werden. Das gilt als eine Aktion und offenbart nur die Herkunft und die Auswirkungen des Opus, aber keine Details.

- Jeder Inspirierte kann einen Tänzer sehen, Glanzlose nur mit einer Probe auf WAH + Wachsamkeit gg. 15. Daher kann sich ein Tänzer innerhalb von 1 Runde unsichtbar (oder wieder sichtbar) machen und wird dann von einem Inspirierten nur noch mit einer Probe auf WAH + Wachsamkeit gg. 15 erkannt, von Glanzlosen gar nicht mehr.

- Nur die Gaben "Dämonen entdecken" oder "Finsteris entdecken" erlauben das Erkennen von Dämonen oder Finsteris.

- Effekte, Gaben, nicht offensichtliche Leiden usw. der Maske sind in keiner Weise zu erkennen.

## Erfahrung und Erfahrungspunkte

**Erfahrungspunkte (EP):** EP werden vom SL am Ende einer Spielsitzung an jeden Charakter verteilt. Als Richtlinie gilt dabei: 4-5 EP für eine mißlungene und erfolglose Sitzung, 6-10 EP für eine gelungene und erfolgreiche Sitzung, 11-15 EP für eine sehr gelungene und ruhmreiche Sitzung.

- EP müssen von den Charakteren sofort nach deren Erhalt für Aspekte, Primärattribute, Fertigkeiten, Vorteile und/oder Nachteile eingesetzt werden und dürfen nicht aufgespart werden. Das bedeutet, daß EP auch auf eine Kenntnis verteilt werden können, ohne daß sie sofort zu deren Steigerung führen. Führt eine EP-Verteilung aber zur Steigerung einer Kenntnis, können dieser Kenntnis nicht während derselben EP-Verteilung noch weitere EP zugeteilt werden. Jede Kenntnis darf pro Abenteuer bzw. Kampagnenakt nur einmal gesteigert werden.

- Sobald die nötige EP-Anzahl für eine Steigerung erreicht ist, steigt die entsprechende Kenntnis um 1 Punkt: Aspekte = angestrebte Stufe x7, Primärattribute = x5, Fertigkeiten = x3. Ein neuer Vorteil kostet dessen Punktwert x10, das Eliminieren eines Nachteils dessen Punktwert x5, sofern der SL dem Eliminieren zustimmt. (Dunkle Aspekte und Leiden können allerdings weder gesteigert noch eliminiert werden.) Eine Spezialfertigkeit kostet 3 EP und kann nur genommen werden, wenn deren Basisfertigkeit mind. auf Stufe 5 ist und nicht bereits eine Spezialisierung hat. Zauber und Opera können nicht mit EP erworben werden.

**Lernen von Lehrern oder aus Büchern:** Fertigkeiten der Gruppen Wissen und Okkultes benötigen zum Steigern zwingend einen Lehrer oder eine entsprechende qualifizierte Informationsquelle, andere Kenntnisse können dagegen freiwillig auch auf diese Art erlernt oder verbessert werden. Je nach Qualität des Lehrers oder Lehrbuches bekommt der Charakter nach Maßgabe des SL eine Anzahl von EP für das Steigern der gelehrteten Fertigkeit.