

So geht's weiter mit deinem Ritual:

4 Das Ritual durchführen

Ein Ritual dauert länger als eine Beschwörung, meist **mehrere Runden**. Du lädst das Zauberkonstrukt mit Energie auf, bis die Komplexität erreicht ist und das Ritual seine Wirkung entfaltet. Das geht so:



A) Entscheide dich, wie viele Kraftstufen du in dieser Runde in das Zauberkonstrukt pumpen willst. Du nimmst 1 Punkt Geistigen Schaden für jede Kraftstufe, die über deinem Wert in Überzeugung (*Conviction*) liegt. Ansonsten bekommst du **keinen Schaden**.



B) Würfle mit deiner Disziplin-Fertigkeit gegen eine Schwierigkeit gleich der für diese Runde festgelegten Kraftstufen. Bei Erfolg pumpst du sie in das Zauberkonstrukt.



Wiederhole Schritt A und B solange, bis deine **angesammelten Kraftstufen** der **Komplexität** des Rituals entsprechen.

5 Misserfolg

Wenn du – egal an welchem Punkt der Durchführung des Rituals – deinen Wurf auf Disziplin nicht schaffst, gerät dein Ritual **außer Kontrolle** und richtet entweder **Schaden** bei dir (*Backlash*) oder bei anderen in deinem Umfeld (*Fallout*) an, und zwar in Höhe der **bis zu diesem Punkt angesammelten Kraftstufen**.

Entscheidest du dich für *Backlash*, kannst du das Ritual zu Ende führen. Führst du die Energie des Rituals durch *Fallout* an die Umgebung ab, **misslingt** das Ritual automatisch.

Vergiss nicht, dass dir **Freunde und Verbündete** bei einem Ritual **helfen** können (p.272).

Blutmagie und andere Opfer

Wenn's hart auf hart kommt, und du schnell Kraftstufen in dein Ritual pumpen musst, kannst du **Konsequenzen** nehmen (oder sie anderen Personen zufügen). Das muss nicht zwingend eine physische Konsequenz sein, du kannst jede Art von Konsequenzen in Kraft umwandeln.

Eine **Einfache** Konsequenz (mild) gibt dir 2 Kraftstufen, eine **Mittlere** (moderate) 4, eine **Schwere** (severe) 6, und eine **Extreme** (extreme) 8 Kraftstufen.



Denk daran, die Gesetze der Magie nicht zu verletzen!

FOKI & CO. - Basteln leicht gemacht

Wie viele **Slots** für Magische Gegenstände dein Charakter besitzt, hängt davon ab, welche **Kräfte** aus dem Bereich **Spruchzauberei** (*Spellcasting*) er besitzt. Normalerweise gibt eine Kraft dir **2 Slots für Fokusgegenstände**, wobei du stets einen Slot Fokusgegenstände in **2 Slots Verzauberte Gegenstände** eintauschen kannst. Auch die Kraft **Verfeinerung** (*Refinement*) kann dir zusätzliche Slots einbringen.

Fokusgegenstände

Fokusgegenstände erleichtern **Beschwörungen** (*Evocation*) und **Thaumaturgie** (*Thaumaturgy*), wobei **ein Slot** dir einen Bonus von +1 gibt.

Bei Beschwörungen: Du musst festlegen, ob du den Bonus zur Verstärkung der **Kraft** (dann bekommst du +1 auf **Überzeugung**) oder zur **Kontrolle** (dann bekommst du +1 auf **Disziplin**) deines Zaubers haben willst, und außerdem ob er bei **Angriffen** (*offensive control* – *Discipline/ offensive power* – *Conviction*) wirksam ist, oder wenn du dich mit einem Zauber **verteidigst** (*defensive control* – *Discipline/defensive power* – *Conviction*). Bei einem Beschwörungs-Fokus musst du festlegen, für welches **Element** (Feuer, Wasser, Luft, Erde, Geist, oder andere) er gilt.

Bei Thaumaturgie: Du kannst den Bonus zur Erhöhung deiner **Magiekunde** (*Lore*) verwenden, oder für deine **Disziplin** (*Discipline*)-Würfe.

Bei einem Thaumaturgie-Fokus musst du festlegen, für welche **Ausrichtung** (z. B. Herbeirufen (*summoning*), Schleier (*veils*), Schutzzauber (*wards*) oder welche **Schule** (z.B. Nekromantie, Biomantie, Ektomantie) er dient.

Du kannst immer nur von **einem** Typ Bonus **gleichzeitig profitieren** – wenn du also zwei Gegenstände hast, von denen der eine +2 auf Wassermagie und der andere +1 auf Wassermagie gibt, dann zählt nur der höhere der beiden Boni.

Neue Slots

Mit neuen Slots bekommst du neue Gegenstände hinzu, kannst dich aber alternativ auch dafür entscheiden, einen bestehenden Gegenstand zu verbessern.

Ein einzelner Gegenstand kann nur eine begrenzte Zahl an Slots ‚speichern‘, und zwar die **Gesamtzahl an Boni** **mal der Zahl an Elementen**, für die sie gelten sollen (ein Fokus, der dir +1 auf offensive Kraft und offensive Kontrolle bei den Elementen Luft und Wasser bringt, belegt also 4 Slots).

Außerdem darf ein Fokus nicht mehr Boni geben, als dein Wert in **Magiekunde** (*Lore*) beträgt.

Spezialisierte Foki, die dir nur Boni auf einen ganz bestimmten Zauber geben, bringen einen zusätzlichen kostenlosen Slot (p.279).

Wenn eure Geschichte einen (Spürbaren/signifkant) Milestone erreicht, kannst du deine Verzauberten Gegenstände komplett überarbeiten oder sie durch neue mit anderen Fähigkeiten ersetzen.

Hier geht's lang für Verzauberte Gegenstände!

257 10247