

REGELZUSAMMENFASSUNG

Nur Spieler lassen die Würfel rollen!
Stellt nur geschlossene Fragen!

ERGEBNISSE DES HAUPTWÜRFELS

Wurf	Geschieht, was du willst?
6	Ja, und... – Es geschieht, was du willst, und noch etwas anderes.
4	Ja... – Es geschieht, was du willst.
2	Ja, aber... – Es geschieht, was du willst, aber mit negativem Nebeneffekt.
5	Nein, aber... – Es geschieht nicht, was du willst, aber mit positivem Nebeneffekt.
3	Nein... – Es geschieht nicht, was du willst.
1	Nein, und... – Es geschieht nicht, was du willst, und es wird noch schlimmer.

Ergebnis

„und...“ und „aber...“ beschreiben die „Qualität“ des Erfolgs oder Misserfolgs und spezifizieren, wie erfolgreich oder erfolglos du warst. Wenn du ein Resultat mit Qualität würfelst, musst du eine zusätzliche Aussage darüber machen, auf welche Weise du Erfolg oder Misserfolg hattest. Diese zusätzliche Aussage kann einem Charakter einen Zustand oder einer Szene ein Detail hinzufügen.

Modifikatoren

Boni und Malusse stammen aus unterschiedlichen Quellen:

- ◆ einem Konzept
- ◆ einem Charakter-Tag (Körper, Persönlichkeit, Vorteil, Nachteil)
- ◆ einer Fertigkeit
- ◆ einem Zustand
- ◆ einem Ausrüstungsgegenstand
- ◆ einem Detail
- ◆ Karma
- ◆ Anderen Umständen

Ein Bonuswürfel hebt einen Maluswürfel auf, sodass du nie beide Arten von Würfeln gleichzeitig wirfst.

Wenn du mindestens ein **+** erzielst, *kannst* du das Ergebnis deines Hauptwürfels um 1 erhöhen und damit jedes „Nein“-Ergebnis in ein „Ja“-Ergebnis verwandeln.

Wenn du mindestens ein **-** erzielst, *musst* du das Ergebnis deines Hauptwürfels um 1 senken, sofern dies ein „Ja“-Ergebnis in ein „Nein“-Ergebnis verwandelt. Wenn du bereits ein „Nein“-Ergebnis erzielt hast, bleibt es unverändert.

Verändere die Qualität des Chancenwurfs und füge eine vorteilhafte oder nachteilige „und...“-Aussage für jedes **++** oder **--**-Pärchen hinzu.

Karma

Karmapunkte erhält man am Anfang jeder Spielsitzung in der Höhe des Karmapools. Du kannst temporär mehr Karmapunkte haben, als dein Karmapool erlaubt!

Während des Spiels erhältst du Karma wenn du...

- ◆ ...im Spiel glänzt.
- ◆ ...Blutmagie benutzt.
- ◆ ...in Schwierigkeiten gerätst.
- ◆ ...ein Karmaritual durchführst.

Du kannst Karmapunkte ausgeben, um...

- ◆ ...einen Bonuswürfel zu erhalten.
- ◆ ...alle Würfel in einem Chancenwurf noch einmal zu würfeln.
- ◆ ...ein Talent einzusetzen oder einen Zauber zu wirken.
- ◆ ...einen Legendären Gegenstand zu verwenden.

Talente & Zauber

Talente: Um ein Talent zu aktivieren, gibst du einen Karmapunkt aus *oder* machst eine Aktivierungsprobe. Wenn Du einen Karmapunkt aus gibst, wirkt das Talent wie beschrieben oder von dir beabsichtigt. Bei einer Aktivierungsprobe stellst du eine passende Frage, je nachdem wie du das Talent einsetzen willst, berücksichtigst die für diesen Fall einflussnehmenden Modifikatoren und machst dann einen Chancenwurf. Das Ergebnis hilft bei der Beschreibung dessen, was passiert.

Zauber: Du *musst* einen Karmapunkt ausgeben *und* einen Chancenwurf machen, um einen Zauber zu wirken. Bevor du den Chancenwurf machst, stellst du eine passende Frage, je nachdem wie du den Zauber einsetzen willst, und berücksichtigst die für diesen Fall einflussnehmenden Modifikatoren. Zauberwirkungen sind vielseitig – für jede Extrarunde oder jeden zusätzlichen Karmapunkt, den du aus gibst, kannst du die Dauer und/oder den Wirkungsbereich des Zaubers anpassen.

Art

- ◆ Aktionstalente erfordern eine eigene Aktion, um sie zu aktivieren.
- ◆ Unterstützungstalente erfordern zum Aktivieren nicht zwingend eine eigene Aktion.

Wirkung

Talente: Die meisten Talentwirkungen erlauben dir, Dinge zu tun, die ein mundaner Charakter nicht tun kann (oder wenn, dann zumindest nicht ohne Spezialausrüstung oder viele Jahre Übung).

Zauber: Die meisten Zauberwirkungen erlauben dir, fantastische Dinge zu tun. Denk daran, dass die Beschreibungen ziemlich allgemein gehalten sind; passe die Wirkung ruhig an euren Spielstil und die jeweilige Situation an.

Reichweite

Die Reichweite eines Zaubers bestimmt, wie weit ein Ziel vom Zauberer entfernt sein darf, damit es noch von dem Zauber beeinflusst werden kann. **Selbst** beeinflusst nur den Zauberer selbst, **Berührung** heißt, der Zauberer muss das Ziel beim Wirken des Zaubers berühren, und **Blickfeld** heißt, dass der Zauberer das Ziel nur sehen muss, um es beeinflussen zu können.

Ingredienzien

Einige Zauber benötigen Ingredienzien, damit sie erfolgreich gewirkt werden können. Solche Zauber können nur gewirkt werden, wenn das benötigte Ingrediens vorhanden ist!

Wirkungsdauer

- ◆ **Sofort:** Der Zauber wirkt augenblicklich, üblicherweise wird Schaden verursacht.
- ◆ **1 Runde:** Die Wirkung hält für genau 1 Runde an.
- ◆ **X Runden:** Wenn die Wirkungsdauer mit X Runden angegeben ist, wirkt der Zauber standardmäßig nur für 1 Runde. Jede Runde oder jeder ausgegebene Karmapunkt, um den Zauber zu verändern, erhöht die Wirkungsdauer folgendermaßen:

+1	X = 2 Runden
+2	X = 5 Runden
+3	X = 8 Runden
+5	X = Temporär
- ◆ **Eine X:** Der Zauber wirkt für eine einzelne Aufgabe oder einen Wurf wie angegeben.
- ◆ **Temporär:** Die Wirkung hält für den Rest der Szene an. Einige Zauber können auch durchaus länger als eine Szene lang dauern. In diesem Fall muss der Charakter die Wirkung aufrechterhalten, indem er einfach zu Beginn jeder neuen Szene einen Karmapunkt ausgibt.
- ◆ **Permanent:** Die Wirkung verändert das Ziel permanent (indem zum Beispiel Wunden geheilt werden).

Wirkungsbereich

Wenn der Wirkungsbereich mit X Zielen angegeben ist, wirkt der Zauber standardmäßig nur auf 1 Ziel. Jede Runde oder jeder ausgegebene Karmapunkt, um den Zauber zu verändern, erhöht den Wirkungsbereich folgendermaßen:

- ◆ +1 X = Bereich, der 2 Ziele umfasst
- ◆ +2 X = Bereich, der 5 Ziele umfasst
- ◆ +3 X = Bereich, der 8 Ziele umfasst
- ◆ +5 X = Bereich, der alles umfasst, was berührt wird oder sich im Blickfeld befindet

Befleckung

Immer, wenn der Charakter beim Wirken eines Zaubers ein „*Nein, und...*“-Ergebnis erzielt, erleidet er einen Rückschlag durch befleckte Magie. Er erhält einen Zustand, der von der Schwierigkeit oder Bedrohlichkeit der Situation abhängt (je mächtiger der gewirkte Zauber und je befleckter das Gebiet, desto schlimmer der erlittene Zustand).

Ausrüstung

Wenn du Ausrüstungstags erschaffst, dann lass das Adjektiv etwas Nützliches und/oder Interessantes über den Gegenstand aussagen. Es ist aber nicht nötig, sie mit mehr Eigenschaften auszustatten, wenn an ihnen nichts Außergewöhnliches ist. Zu solchen Gegenständen sollte es allerdings immer eine kurze Beschreibung geben. Diese bestehen für gewöhnlich aus einem oder zwei Sätzen und enthalten passende Tags für den Gegenstand in *kursiver Schrift*.

- ◆ Ein Ausrüstungstag kann nur ein einziges Adjektiv haben – es kann auch ohne Adjektiv daherkommen, aber auf jeden Fall hat es maximal eines. Eine *Armbrust* ist in Ordnung, genauso wie eine *Zielgenaue Armbrust* oder eine *Weitschießende Armbrust*. Eine *Zielgenaue Weitschießende Armbrust* ist hingegen nicht erlaubt.
- ◆ Wähle spezielle, beschreibende Substantive. *Gekrümmter Säbel* ist besser als *Schwert*, *Wächterhelm* ist besser als *Helm*. Du kannst mehr als ein Substantiv verwenden, aber mach das Tag so kurz wie möglich.

Blutamulette

Blutamulette ermöglichen den Zugang zu einer bestimmten Fähigkeit. Die Aktivierung kostet, sofern nicht anders angegeben, einen Karmapunkt. Wenn die Anzahl deiner Blutamulette die Gesamtzahl deiner Wundenslots übersteigt, setzt du die magische Struktur deines Charakters dem „Strukturzerfall“ aus – du erhältst ab und zu zufällig einen Maluswürfel für jedes Blutamulett über deiner Gesamtzahl an Wundenslots. Wenn du ein „*Nein, und...*“-Ergebnis bei einer solchen Probe erzielst, dann ... nun ... dann, stirbst du.

Gewöhnliche magische Gegenstände

Zusätzlich zu einer Beschreibung haben gewöhnliche magische Gegenstände eine Wirkung – ein kurzer Satz darüber, was passiert, wenn der Gegenstand aktiviert wird. Das Aktivieren und Verwenden von gewöhnlichen magischen Gegenständen kostet kein Karma; sie können von jedem verwendet werden.

Legendäre Gegenstände

Anders als normale Ausrüstungsstücke haben Legendäre Gegenstände zusätzliche Tags und Fähigkeiten, die „freigeschaltet“ werden können, indem man die Geschichte des jeweiligen Gegenstands erforscht, bestimmte Informationen in Erfahrung bringt oder Heldentaten vollbringt.

Reittiere

Steppenreiter-Charaktere sollten das Spiel mit einem Reittier beginnen, Tiermeister-Charaktere sollten einen Tiergefährten haben.

Questoren

Um ein Questor zu werden, muss man sein Leben einer einzelnen Passion widmen, die Ideale dieser Passion jeden Tag leben und dabei helfen, ihren Einfluss in Barsaive zu verbreiten. Im Gegenzug für deine Hingabe erhältst du das *Questor*-Tag deiner Schutzpassion. Das *Questor*-Tag geht verloren, wenn du damit aufhörst, die Ideale deiner Schutzpassion zu leben.

Verwendung des Questor-Tags

Das *Questor*-Tag kann von einem Charakter bei allen Aktionen verwendet werden, die mit den **Idealen** und dem Lebenswandel der Passion zu tun haben, besonders jenen, die bei den einzelnen Passionen unter **Kräfte** aufgeführt werden (S.231-237). Von einem Garlen-Questor beispielsweise wird erwartet, dass er jene heilt, die der Heilung bedürfen, während ein Upandal-Questor irgendeine Art von Baumeister sein sollte oder regelmäßig denen helfen sollte, deren Ziel es ist, etwas zu bauen.

Weihetaten

Um die Ideale ihrer Schutzpassion zu leben, müssen Questoren auf eine Art handeln, die ihrem erwählten Weg entspricht. Das heißt, es wird von ihnen erwartet, Dinge zu tun, die die Ideale ihrer Schutzpassion fördern. Erfindet ruhig andere Weihetaten als diejenigen, die unten für jede Passion aufgeführt sind; jede Tat, die die Ideale der Schutzpassion eines Questors demonstriert, ist passend.