Der Laplacesche Dämon

- Homines sumus, non dei
- Scientia potentia est
- Si vis pacem, evita bellum

Patzer: Wenn mehr als die Hälfte der Würfel Einsen zeigen.

Kritischer Patzer: Patzer und zusätzlich kein einziger Erfolg dabei ist.

Wahrnehmung: [Wahrnehmung + Intuition ± Modifikatoren] S.137

Attributsproben

- Erinnerungsvermögen: [Willenskraft + Logik], Siehe Tabelle S. 150
- Heben und Tragen: [Konstitution + Stärke]
- Menschenkenntnis: [Intuition + Charisma]
- Selbstbeherrschung [Willenskraft + Charisma]

Kampf

Kampfrunden [S.158f.]:

1. Initiativeprobe: Physisch [Reaktion+Intuition,1W6], Astral [Intuition*2, 2W6]
2. Beginn des Initiativedurchganges: Höchsten erhält erste Handlungsphase
3. Beginn der Handlungsphase:

   3A: Handlungen Ansagen: zwei Einfache oder eine Komplexe Handlung, außerdem noch eine freie Handlung ansagen. Oder sie können ihre Handlung verzögern (handelt später)

   3B: Handlungen Durchführen

4. Handlungen der Restlichen Charaktere Ansagen und Durchführen, Wiederholen
5. Reduzierung der Initiativeergebnisse und Beginn des nächsten Initiativedurchganges:

   Wenn Alle Charaktere gehandelt haben, -10 von allen Initiativeergebnissen ab. Die Charaktere mit >0 Wert, kehren zurück zu Schritt 2

6. Beginn einer neuen Kampfrunde: Wiederholen Schritte 1 bis 6, bis der Kampf endet

Kampfsequenzen:

Ansagen: Angreifer{A.} sagt Angriff an, danach Verteidiger {V.}, welchen Verteidigungs-methode er verwenden möchte: gewöhnliche **Verteidigungsprobe** [Reaktion + Intuition], Unterbrechungshandlung (-5 Initi.) oder Volle Abwehr (+Willenskraft zur Abwehr, -10 Initi.)

Angriff: [Kampffertigkeit + Attribut +/- Modifikatoren (Limit)], dazu noch passende Verletzungs-, Umwelt-, Rückstoß- und Situationsmodifikatoren (Siehe S. 176, 179, 181, 185)

Verteidigung: Verteidiger würfelt, +/- Modifikatoren, Erfolge A. > Erfolge V.→ **Getroffen**

Danach werden die Nettoerfolge des Angreifers zum Schadencode dazu addiert. Dieser ist der **modifizierte Schadencode**. Die Durchschlagkraft (DK) wird noch mit der Panzerung des Verteidigers verrechnet (Panzerung-DK), dass ergibt den **modifizierten Panzerungswert**. Es **resultiert nur Körperlich** Schaden, wenn modifizierte Schadencode ≥ modi. Panzerungswert ist. Der Verteidiger würfelt nun auf **[Konstitution + modi. Panzerungswert**], um den Schaden zu widerstehen. Jeder Erfolg reduziert den modi. Schadencode um 1.

Wirkung Verrechnen: Der verbleibende Schaden wird in dem entsprechenden Zustandsmonitor des Ziels eingetragen. Verletzungsmodifikatoren und weitere Nebenwirkungen von spezifischen Schadenarten werden nun bestimmt.

Präzision: Limit bei der Benutzung von Waffen oder Gegenständen

Zusatzpanzerung:“ + Panzerung“, zählt kumulativ. Maximale Bonus dadurch gleich die Höhe seines Stärkeattributes begrenzt und für je 2 Punkte Panzerung darüber, erhält der Charakter einen Malus von jeweils -1.

Schadenarten (S. 173f.)

Es gibt jeweils körperlichen Schaden **(K)** und geistigen Schaden **(G)**.

Elektrizitätsschaden; ist je nach Quelle und/oder Ziel Körperlicher oder Geistiger Schaden. Dieser Schadentyp, hat die Nebenwirkung nach einer Verletzung, dass eine Würfelpoolmodifikation von -1 auf alle Proben (außer Schadenswiderstandsproben) für 1 Kampfrunde und eine sofortige Senkung des Initiativeergebnisses um 5. Diese Nebenwirkungen wirken durch Mehrfach Angriffe nicht kumulativ.

Erschöpfungsschaden; ist Geistiger Schaden und entsteht durch anstrengende Tätigkeiten oder großen Stress. Dieser wird durch unwirtliche Umwelt, körperliche Verausgabung und andere Belastungen verursacht. Er wird [Konstitution + Willenskraft], ohne Panzerung widerstanden.

Fallschaden: Mehr als 3 Meter, Durchschlagkraft -4 und Höhe an körperlichen Schaden, ist gleich die Distanz in Metern. Dieser wird mit [Konstitution + Panzerung] widerstanden. Es können auch weitere Umwelteinflüsse mit einbezogen werden.

Feuerschaden: Verursacht Körperlich Schaden und Dinge entzünden. Um zu bestimmen ob etwas brennt, wird gewürfelt auf [Panzerung + Feuerresistenz-Feuer DK]. Der Schwellwert dieser Probe resultiert aus der Anzahl der Nettoerfolge des Feuerangriffes. Wenn etwas zu brennen beginnt, hat das Feuer zu Anfang einen Schadencode von 3K. Dieser Schaden wird am Anfang jeder Kampfrunde verursacht und erhöht sich zu Beginn jeder folgenden um 1. Das Feuer reduziert den Panzerungswert in jeder Kampfrunde um 1, bis es gelöscht wurde.

Kälteschaden: Wenn Panzerung direkt getroffen wird, wird eine Probe mittels dem [Panzerungswert] gewürfelt. Wenn dabei keine Erfolge erzielt werden, zerbricht die Panzerung und wird **unbrauchbar**, kann aber noch Repariert werden, bei Patzer aber nicht mehr.

Säureschaden: Zusätzlich zum normalen Schaden senkt die Säure auch den Panzerungswert jeder Panzerung, die sie trifft, um 1. Wenn die Säure nicht entfernt wird (oder wieder zurück in Mana auflöst, nach dem Ende des Zauberspruchs), verursacht sie weiter Schaden. Am Ende jeder Kampfrunde sinkt der Schadenscode der Säure um 1 und verursacht dann den reduzierten Schaden. Sie reduziert auch in jeder weiteren Kampfrunde den Panzerungswert um 1. Die Senkung des Panzerungswert ist **permanent**.

Fernkampfmodifikatoren: Siehe Tabellen S. 176

- Umwelt
- Sichtverhältnisse
- Beleuchtung
- Wind
- Entfernung
- Rückstoß/Feuermodus
- Situationsmodifikatoren

Rückstoß (Newton 3. Gesetzt)

- → Rückstoßkompensation: $\sum_R$=1+(Stärke/3) + Kompensation der jeweiligen Waffe
- → $\sum_R$ -alle Kugeln, die abgefeuert werden
- → Wenn das Ergebnis Negativ, resultiert ein Malus
- → Wenn ein Charakter in einer einzigen Handlungsphase mit zwei Feuerwaffen abgefeuert, wird der gesamte Rückstoßmalus auf Basis aller Kugeln berechnet.
- → Solange keine andere Einfache oder Komplexe Handlung außer schießen, sammelt sich der Rückstoß kumulative über Handlungsphasen und **Kampfrunden** an.
- → Einzelne Schüsse, bewirken keinen kumulativen Rückstoß
- → Verteidigungsmodifikator = -(n (Kugel Anzahl) +1)

Feuermodus: (S.180ff.)

Nahkampf: (S.187ff.)

- [Kampffertigkeit + Geschicklichkeit] gegen [Reaktion + Intuition]
- Differenz der Reichweiten, wird als Bonus für Verteidiger (A<V) oder als Malus (A>V) für die Verteidigungsprobe verrechnet.
- Nahkampfmodifikatoren
- Waffenloser Schaden beträgt (STR)G
- Mehrere Angreifer Gleichzeitig: Einfacher Bonus oder Teamwork

Verteidigung (S.189f.):

Fernkampf, Normal [REA + INT] oder Volle Abwehr [REA + INT+ WIL] -10 Init.

Nahkampf: Normale oder andere Unterbrechungshandlung – 5 Initiativeergebnis

- Parieren: [REA + INT + Nahkampffertigkeit] benötig Nahkampfwaffe
- Blocken: [REA + INT + Waffenloser Kampf]
- Ausweichen: [REA + INT + Akrobatik]
- Volle Abwehr [REA + INT+ WIL] -10 Init.

Verteidigungsmodifikatoren + Deckung: Siehe Tabelle S. 191

Besondere Handlungen: (S. 191-196)

Überraschung: Überraschte Charaktere nehmen nicht wahr, außer wenn sie unter Schutz des Zaubers oder Adeptenkraft Kampfsinn stehen, nehmen sie wahr (offen oder verdeckt). Diese Situation wird mittels der Überraschungsprobe regelt.

Alle Teilnehmer Probe: [REA+ INT], bei Kampfsinn +3 Würfel. Bei einem Fehlschlag wird das Initiativeergebnis um 10 gesenkt. Der Charakter gilt dann als Überrascht und darf keine Verteidigungsprobe mehr ausführen. Charakter, die einen Hinterhalt planen und ihre Handlung verzögern, während sie auf das Auftauchen des Zieles warten, erhalten einen Würfelpoolbonus von +6 auf ihre Überraschungsprobe.

Heilung: (S. 205ff.)

Zuerst Körperlicher dann Geistiger Schaden, wird geheilt

Erste Hilfe: Körperlichen oder Geistigen Schaden zu heilen. Diese Fertigkeit wird kann ohne oder einen Medkit ausgeführt werden und muss innerhalb einer 1 Stunde ausgeführt werden. Der Charakter legt dann eine Probe auf [Erste Hilfe + Logik (2)] ± Heilungsmodifikatoren ab. Jeder Nettoerfolg **über** den Schwellwert von 2, senkt den Schaden um 1 Kästchen. Aber wenn der Patient eine Ganzkörperpanzerung trägt, halbiert sich der Effekt. Diese Fertigkeit kann nur einmal bei bestimmten Satz von Verletzungen angewendet werden. Sie kann nicht eingesetzt werden, wenn bereits magisch geheilt wurde.

Natürliche Genesung: Ausgedehnte Probe, bis keine Würfel mehr, dann endet sie automatisch. Die Charaktere müssen dabei jeweils ruhen und jeder Erfolg senkt den Schaden um 1 Kästchen.

- G-Schaden Ausgedehnte Probe [KON + WILL (1Stunde)]
- K-Schaden Ausgedehnte Probe [KON*2 (1Tag)]

Medizin: Beschleunigt Natürliche Genesung. [Medizin + Logik] Jeder Erfolg erschafft den Patienten ein Würfelbonus von +1 für Genesungsproben.

Magische Heilung: Körperlicher Schaden, pro Erfolg bei der Spruchzauberei wird 1 Kästchen K-Schaden geheilt. Schaden durch Entzug kann nicht magisch geheilt werden.

Überschüssiger Schaden > Konstitution→ **TOD**

MAGIE [S. 276FF.]

Es gibt drei von Magie Kategorien: Hexerei, Spruchzauberei und Antimagie.

Kraftstufe, dieser Wert gibt die magische Macht des Gegenstands oder Wesen an.

Astrales Limit: Der Geist ist zugleich Werkzeug und Limit im Astralraum. Das Astrale Limit ist zugleich das Geistige oder Soziale Limit, je nachdem was höher ist

Entzug: Der Entzugscode bei Hexerei- und Verzaubernproben ist in der Beschreibung des entsprechenden Zaubers, Rituals oder Alchemischen Erzeugnisses angegeben. Bei *Beschwörungsproben* entspricht der Entzug der *doppelten Anzahl an Erfolgen* (NICHT Nettoerfolgen). Entzug verursacht grundsächlich Geistigen Schaden, kann es nach Situation auch körperlichen verursachen. Entzug wird jeweils mit einer Entzugswiderstandsprobe wiederstanden. Jeder Erfolg senkt um 1. Übriger Entzug wird als Geistiger oder Körperlicher Schaden verzeichnet. Er kann nur durch Genesung geheilt werden, also keine magische Heilung oder Medkit´s.

Traditionen: Hermetische Magie[Logik], Entzug: Willenskraft + Logik

Schamanen[Charisma], Entzug: Willenskraft + Charisma

Magische Refugien; ist eine stationäre Sammlung von Symbolen, Schriften, Fetischen und anderen mystischen Dingen, die Zauberern hilft, ihr Wissen festzuhalten. Sie ermöglichen

Fähigkeiten zu verbessern und Magie auszuüben. Man braucht sie, um Zauber zu lernen, Rituale durchzuführen und Foki herzustellen. (Mindestens ein Zimmer groß) Sie sind nicht transportable, man kann aber durch Reagenzien temporär errichten.

Zur Errichtung eines dauerhaften Refugiums, braucht es Materialien, die zur Tradition passen und je Kraftstufe*500 Nuyen kosten. Ein temporäres Magisches Refugiums kann mittels, der entsprechenden Anzahl vom Dram-Reagenzien in Höhe der angestrebten Kraftstufe hergestellt werden.

Magische Wahrnehmen: Magie ist selten unauffällig. Erfolgsprobe [Wahrnehmung+ Intuition] Der Schwellenwert ist gleich die Differenz der Fertigkeitsstufe des Magieanwenders minus Kraftstufe des Effekts. Wenn keine Fertigkeit im Spiel ist, beträgt es mind. 6 minus Kraftstufe. Charaktere, die eine magiebezogene Aktions- oder Wissensfertigkeit besitzen, erhalten einem Wurfelbonus von +2 auf diese Wahrnehmungsprobe.

Hexerei: Zauber wirken (Spruch- & Ritualzauberei) oder Antimagie

I. Auswahl des Zaubers, Mehrere Zauber: Würfelpool austeilen [Spruchz. + Magie]
II. Auswahl des Zieles: Je nach Zauber Sehen(natürliche Sicht) oder Berühren(Waffenlosen Angriff), Flächenzauber: bestimmtes Ziel oder Punkt in Raum wirken, wenn nicht anderes beschrieben Kugelform, Radius=Kraftstufe
III. Auswahl der Kraftstufe, muss Ansagen welche Kraftstufe, diese dient als Limit für Spruchzaubereiprobe. Ein Charakter kann Zauber mit einer Kraftstufe bis zum Doppelten seines Magieattributs wirken. Wenn Anzahl an Erfolgen, die nach Einrechnen des Limits werten darf sein Magieattribut übersteigt, verursacht der Entzug körperlich Schaden.
IV. Zauber wirken: Komplexe Handlung, Charakter legt eine Probe auf [Spruchzauberei + Magie(Kraftstufe)] ab (mit Berücksichtigung weiterer Modifikatoren), oder Schnellzaubern: Einfache Handlung, aber +3 Entzug widerstehen muss
V. Zauberwirkung bestimmen: Die genauen Effekte eines Zaubers sind in seiner Beschreibung angegeben [S.280-290]. Einige Zauber erfordern eine Vergleichsprobe, bevor die Wirkung bestimmt wird, anderen kann das Ziel sogar ausweichen
VI. Entzugswiderstand: Dieser hängt von der gewählten Kraftstufe und angegeben Berechnung ab, er beträgt aber mind. Immer 2, Würfelpool je nach Tradition vom Charakter. Verletzungs- oder sonstige Modifikatoren gelten für die Entzugswiderstandprobe nicht
VII. Andauernde Effekte: Charakter den Zauber aufrechterhält, erhält so lange auf alle Proben eine Würfelpoolmodifikation von -2 und ist kumulativ für jeden weiter Zauber

Physische Zauber: verwandelt Mana in Energie und/oder Materie in der physischen Welt, wie z.B. H_2O_s, Säure, O_2, Hitze, Licht usw. Energie und Materialien bleiben nur temporär, bis zum Ende des Zaubers bestehen. Physische Zauber können nur auf der physischen Ebene gewirkt werden und dort lebende und unbelebte Ziele beeinflussen

Manazauber: dieser Typ von Zauber, kann selbst auf der physischen Ebene nur lebendige Dinge mit einer Aura oder astral aktive Entitäten(Geister/Foki) beeinflussen. Manazauber können sowohl Ziele auf der physischen als auch auf der Astralebene beeinflussen, aber nur, wenn der Zauberer sich auf derselben Ebene sie sein Ziel befindet

Zauberkategorien:

- Heilzauber: beeinflusst Zustand und Leistungsfähigkeit
- Illusionszauber: Täuschen, Dinge unsichtbar zu machen, Sinne zu verwirren
- Kampfzauber
- Manipulationszauber: Umgebung auf verschiedene Art und Weise zu verändern und zu formen
- Wahrnehmungszauber

Widerstehen von Zauber

Heilzauber: gesenkte Essenz beachteten

Manaillusionen: Willenskraft + Logik

Physische Illusionen: Logik + Intuition

Direkte Kampfzauber: Vergleichende Probe Spruchzauberei + Magie gegen KON (Phy.) oder WILL (Mana), verstärkt um Antimagie. Ziel erhält keine zusätzliche Schadenswiderstandprobe.

Indirekte Kampfzauber: Vergleichende Probe Spruchzauberei + Magie gegen REA + IN (verstärkt Antimagie). DK gleich Kraftstufe, Konstitution + modifizierter Panzerung

Wahrnehmungszauber

Aktiv: Vergleichende Probe Spruchzauberei + Magie gegen WILL+ Logik, Magische Opfer 2*Kraftstufe, mundane Objekte ihren Objektwiderstand (S. 290)

Passiv: Solange der Zauber aufrechtgehalten wird, wird das Geistige Limit bei Wahrnehmungsproben mit dem betroffenen Sinn durch die Erfolge bei Spruchzaubereiprobe ersetzt.

Beschwören; Kunst des Rufens, Entlassens, Verbannens, Bindens und Befehligens von unabhängigen Wesen aus den Metaebenen, die man auch Geister nennt.

Herbeirufen: Komplexe Handlung; Geist wird nach Erlebligen seiner schuldigen Dienste oder spätestens, wenn Sonne auf- oder untergeht

I. Auswahl von Art und Kraftstufe des Geistes; nur seiner Tradition zur Verfügung steht. Die Kraftstufe darf nur maximal doppelte des Magieattributes sein. Geister haben pro volle 3 Punkte bei der Kraftstufe eine Zusätzliche Kraft
II. Versuch des Herbeirufens; Beschwörer legt Vergleichende Probe auf [Herbeirufen+ Magie(Kraftstufe)] gegen Kraftstufe des Geistes ab. Wenn der Beschwörer keine Nettoerfolge erzielt, kommt der Geist einfach nicht. Ansonsten erscheint der Geist im Astralraum und schuldet ihm(Beschw.) Dienste, in Höhe der Nettoerfolge.
III. Entzugswiderstand: Beschwörer muss immer Entzug hierbei widerstehen. Die Höhe des Entzuges entspricht der doppelten Anzahl an Erfolgen (nicht Nettoerfolgen), die der Geist bei der Vergleichenden Probe erzielt hat (mind. 2). Wenn Kraftstufe vom Geist höher als das Magieattribut des Beschwörers, wird der Entzug auch körperlich

Binden: um einen Geist, der bereits herbeigerufen ist. In längerfristige Dienste zu zwingen. Dieses dauert pro Kraftstufe des Geistes Stunden und kostet (Kraftstufe des Geistes *25) an Dram Reagenzien, die dadurch verbraucht werden. Die Probe ist eine Vergleichende Probe

auf [Binden + Magie(Kraftstufe)] gegen die Kraftstufe des Geistes *2. Der Entzug entspricht der doppelten Anzahl der Erfolge des Geistes, aber mind. 2. Zusätzlich Nettoerfolge über den ersten hinaus ergeben zusätzliche Dienste des Geistes, werden dazu addiert zu den offen.

Der Geist dient bis der seine Dienste erledigt hat, auch über Sonnen- bzw. Untergang. Ein Beschwörer kann in Höhe seines Charisma Attributs Geister an sich binden.

Antimagie [S.294]: Zauberabwehr und Bannen von Zaubern

Zauberabwehr wird gegen gegnerische Zauber eingesetzt, die auf den Zauberer selbst oder auf Ziele innerhalb seines Blickfelds gewirkt werden, die er mit Zauberabwehr schützen will. Diese erfordert eine Freie Handlung oder eine Unterbrechungshandlung (wenn keine Freie Handlung übrig & senkt Initiativeergebnis sofort um 5). In jeder Kampfrunde hat der Zauberer einen Würfelpool in Höhe seiner Fertigkeit Antimagie für die Zauberabwehr zur Verfügung. Einige oder alle Würfel zur Abwehr eines Zaubers und er kann auswählen viele Leute durch die Abwehrwürfel geschützt werden. Er kann gleichzeitig eine Anzahl von Personen gleich seinem Magieattribut schützen. Diese Würfel erhöhen bei allem ausgewählten Zielen den Würfelpool für Zauberwiderstandsproben. Diese Abwehr funktioniert sowohl gegen Spruchzauberei als auch gegen Rituale mit Zauberkomponente und Alchemische Erzeugnisse, bei denen ein Zauber ausgelöst wird.

Zauber Bannen; dient dazu einen aufrechterhaltenen oder intensivierten Zauber zu kontern zu können. Zum Bannen wird eine Vergleichende Probe auf [Antimagie + Magie(Astral)] gegen Kraftstufe des Zaubers + Magie des gegnerischen Zauberers (+ ausgegebenes Karma bei intensivierten Zaubern) abgelegt. Dafür kann noch zusätzlich ein zur Kategorie des zu bannenden Zaubers passender Antimagiefokus verwendet werden. Jeder Nettoerfolg senkt die Erfolge, die der Zaubernde bei seiner Zauberprobe hatte. Der Charakter muss danach Entzug widerstehen, als hätte er den Zauber selbst gewirkt.

Verzaubern [S.304ff]

Alchemie: Gegenstände mit Zaubern zu belegen, die zu einem späteren Zeitpunkt wirken. Alchemische Erzeugnisse wirken allgemein weniger stark als die normalen Zauber, sind aber häufig vielseitiger einsetzbar. Alchemische Erzeugnisse haben eine Aura mit der astralen Signatur ihres Erschaffers, die im Astralraum sichtbar ist, Die Alchemische Versionen der Zauber müssen separat gelernt werden. Das Alchemische Erzeugnis ist temporär und seine Wirksamkeit legt fest, wie viele Stunden die Magie halten kann.

Foki: Anders als andere magische Gegenstände ist ein Fokus sehr mächtig, wiederverwendbar und an seinen Besitzer gebunden. Fokus ist ein Gegenstand, der mit einer komplexen, permanenten Verzauberung belegt ist, die langsam aufgebaut und mit Karma vollendet wird. Die Fokusformel wird, wie alle magischen Formeln, mit der Fertigkeit Arkana hergestellt. Man diese auch Fokusformeln in Magieläden und bei Tailskrämern kaufen.

Adepten [S.308]

Kraftpunkte für Adepten, diese erhalten sie bei der Charaktererschaffung in Höhe ihres Magieattributes. Magieradepten müssen sie zusätzlich mit Karma erwerben.

Manche Kräfte müssen aktiviert werden und andere sind permanent aktiv.

Wenn Entzug [Konstitution+Willenskraft], Geistig,

Astrale Welt [S.311ff]

Astralebene oder Astralraum genannt, diese ist emotional aufgeladenes Negativ der physischen Welt. In ihr sind nur lebende und von Mana durchdrungene Dinge real, und physische Objekte werfen nur eine Art Schatten.

Die allgemeine Aura von Lebewesen (Lebenskraft) erleuchtet die astrale Welt zu jeder Zeit mit einen sanften Licht, Dinge, die nur auf der physischen Ebene existieren, können auf der Astralebene gesehen und gehört werden. Diese sind aber verschwommen und leise, da der emotionale Kontext von Wesen und Dingen sich im Astralraum deutlicher bemerkbar macht als Licht und Schall.

Auren und Astrale Gestalten

Lebende Wesen sind meistens nicht auf der Astralebene aktiv, erzeugen dort aber immer noch eine Reflexion ihrer selbst (Aura). Diese Aura erscheint als glänzendes, pulsierendes, farbenfrohes Abbild ihres zugehörigen Wesens. Alle unbelebten Objekte sehen auf der Astralebene wie blasse Abbilder ihrer selbst aus: Diese sind grau, leblos und nicht greifbar.

Alles, was auf der Astralebene aktiv ist (Geister, aktivierte Foki, Dualwesen, astrale projizierten Zauberern usw.) hat eine greifbare astrale Gestalt. Diese Gestalten sind farbenprächtiger und heller als Auren (im astrale Sinne „real“ sind)

Astrale Signaturen

Im Allgemeinen hinterlassen Zauberer, die einen Zauber wirken oder Ritual durchführen, ihren astrale Fingerabdruck darauf. Dieses wird auch Astrale Signatur genannt und auf allem hinterlassen, was durch magische Fertigkeiten oder Fähigkeiten beeinflusst wurde.

Diese Signatur kann durch die Fertigkeit Askennen entdeckt werden. Sie bleibt für eine Anzahl von Stunden gleich der Kraftstufe des magischen Effekts (des Zaubers, Critterkräfte, des Astralkampfs usw.) bestehen, nachdem der Effekt geendet hat. Die astrale Signatur eines Zaubers kann sowohl an dem Ort, an dem er gewirkt wurde, als auch am Ort seiner Wirkung entdeckt werden. Semipermanente Objekte wie Alchemische Artefakte und Watcher haben auch eine astrale Signatur, solange sie bestehen. Permanente magische Objekte z.B. Foki, Magische Refugien und Kreise, tragen immer eine astrale Signatur ihres Besitzers.

Ein Spieler kann versuchen, eine astrale Signatur mit einer Probe auf [Askennen + Intuition(Astral)(3)] zu lesen. Ein Zauberer, der astrale wahrnimmt, kann eine temporäre astrale Signatur (z.B. Zauber) „verringern“ oder ihr verblassen beschleunigen, indem er eine Komplexe Handlung aufwendet, um die Haltbarkeit der Signatur um 1 Stunde zu verringern. Dazu ist keine Probe Notwendig. Diese Handlung kann so oft wiederholt werden, bis die Signatur verschwunden ist. Aber bei diesen behandelten Signaturen, kann erkennen, dass sie manipuliert wurde.

Astrale Wahrnehmung

Erwachte Charaktere können die Astralebene von der physischen Welt aus wahrnehmen. Sie ist der wichtigste **Sinn**, mit dem man Auren und andere Dinge in der astralen Welt als Überlagerung der physischen Welt „sehen“ kann.

Das Aktivieren oder Deaktivieren der astralen Wahrnehmung ist eine Einfache Handlung. Unter den Meta Menschen sind nur Zauberer und Adepten mit der entsprechenden Kraft, zur

Astralen Wahrnehmung fähig. Mit der Fertigkeit Askennen kann man die „Farben“ und „Leuchtkraft“ einer Aura interpretieren und deshalb was für den Gesundheits- und sonstige Zustand des Beobachteten herausfinden. Wenn der Charakter astral wahrnimmt, wird er dann zum einem **Dualwesen**, weil er gleichzeitig auf astralen und physischen Ebene vorhanden ist.

Als Dualwesen kann man mit astralen Objekten, auch im Kampf, interagieren. Wenn astral wahrnimmt, während man versucht andere mundane Aufgaben zu erledigen, resultiert zum einen Würfelpoolmodifikation von -2 für Handlungen auf der physischen Ebene.

Um eine Aura zu interpretieren, ist eine Erfolgsprobe auf [Askennen + Intuition(Astral)] erforderlich (Siehe Tabelle „Askennen“ S. 312 unten).

Objekte, die weder lebend noch magisch sind, haben keine Aura, sie sind nur graue Schatten ihrer physischen Gestalt. Sie können aber durch den Kontakt mit Auren temporär geprägt werden.

Astrale Projektion

Das Bewusstsein wird in eine astrale Gestalt transferiert und kann den dann Körper verlassen. Dazu ist eine Komplexe Handlung erforderlich. Ein projizierender Zauberer kann mit großer Geschwindigkeit durch die Astralebene reisen und wird **nicht** von materialen Hindernissen wie Wänden, Böden oder Personen (wenn nicht Dualwesen) aufgehalten. Der Körper bleibt in einen komaähnlichen Zustand liegen, während die astrale Gestalt durch Äther sich bewegt. Körper und Geist sind immer noch verbunden, deshalb geht Schaden von astral auf den Köper über. Nur Vollzauber können projizieren.

Während der Projektion, verwendet man immer astrale Wahrnehmung. Damit Zauber treffen können (während projiziert), muss das Ziel ebenfalls auf astralen Ebene (Dualwesen) sein, eine Aura reicht nicht aus.

Was im Astralraum gezaubert wird, bleibt im Astralraum und was auf physischen Ebene gezaubert wird bleit auch dort. Die einzige Ausnahme sind Dualwesen, die von beiden Seiten getroffen werden können.

- Astrale Gestalten Gedankenschnell bewegen, Ort nahe nur wenige Sekunden
- In Alle 3 Dimensionen bewegen, ohne g, Maximale 80 km Hoch(Gaiasphäre)
- Nur astrale Gestalten können andere astrale Gestalten bremsen und beeinflussen
- Astrale Gestalten können **nicht** durch die Erde reisen
- Aktive Waffenfoki können astrale Gestalten verletzen, weil selbst auf der Astralebene anwesend sind.
- Gegen astrale Gestalten wirken nur Manazauber
- Maximal Magie* 2 Stunden projizieren, darüber **TOD**
- Physische Wesen können spüren, wenn eine astrale Gestalt durch ihre Aura gleitet. [Wahrnehmung + Intuition(Geistig)(4)], Erwachte +2 Würfelpoolbonus

Manifestieren: Eine rein astrale Gestalt kann mit der physischen Welt interagieren, indem sie sich manifestiert. Die astrale Gestalt wird auf der physischen Ebene Sicht- und Hörbar, durch Willenskraft. Dazu ist eine Komplexe Handlung notwendig. Durch das Manifestieren erscheint ein geisterhaftes Bild, der astralen Gestalt, und kann frei mit physischen Charakteren kommunizieren. Der manifestierte Charakter kann nicht körperlich mit der interagieren. Dieser Zustand ist eine rein geistige Erscheinungsform, daher kann man auch hier keine Ziele auf der physischen Ebene mit Zaubern treffen oder von Zaubern von der

physischen Welt getroffen werden. Technologische Geräte können die manifestierten Gestalten nicht detektieren. Im Manifestierten Zustand befindet sich man immer noch auf der Astral Ebene. Maximaldauer des Manifestierens ist Magie * 5 Minuten.

Astralkampf

- ♥ Funktieren wie Nahkampf auf der physischen Ebene
- ♥ Astrale wahrnehmende und Dualwesen benutzen ihre Körperliche Attribute und Fertigkeiten, um Ziele mit einem physischen Körper zu bekämpfen
- ♥ Kampf gegen rein astrale Gestalten: [Astral + Willenskraft]
- ♥ Astral projizierende Charaktere benutzen ihre Geistigen Attribute statt den Körperlichen und die Fertigkeit: Astralkampf
- ♥ Im Astralraum funktionieren keine Fernkampfwaffen; nur mit waffenlos, aktivierten Waffenfoki oder Manazaubern angreifen
- ♥ Waffenlose Angriffe im Astralraum werden als Vergleichende Probe auf [Astralkampf+Willenkraft(Astral)] gegen [Intuition + Logik] (Verteidiger)
- ♥ Astrale Angriffe mit Waffenfoki werden als Vergleichende Probe auf [Astral+Willenkraft(Astral)] gegen [Intuition+ Logik]
- ♥ +1 Schadencodes pro 1 Nettoerfolg, Schaden entweder Geistig oder körperlich, Auswahl von Angreifer getroffen

Astrales Spurenlesen

Fast alles Magische (Geister, Zauber, Foki und Magische Refugien) hat eine astrale Verbindung zu dem, der es beschworen/hergestellt hat. Aktive Zauber sind mit ihrem Wirker verbunden, Geister mit ihrem Beschwörer, astral projizierende Zauberer mit ihrem Körper, Foki und magische Refugien mit den Zauberern, die sie aktiviert haben.

Erwachte Wesen, die die astrale Signatur einer solchen astralen Gestalt askennen können diese Verbindungen durch die Astralebne zu ihrem Ursprung zurückverfolgen.

Ausgedehnte Probe auf :[Askennen + Intuition(Astral)(5, 1 Stunde Intervall) (S. Tabelle Astrales Spurenlesen S. 314)

Manabarrieren [S.315]

Manabarrieren sind magische Wände, die Magie und astrale Gestalten bremsen oder aufhalten. Diese Barrieren könne entweder auf der physischen oder Astralebene bestehen, manche von ihnen sind auch Dual und existieren auf beiden Ebenen.

Manabarrieren auf der physischen Ebene sind unsichtbar (außer astrale Wahrnehmung), bilden aber für Zauber, manifestierte Wesen, Geister und aktivierte Foki feste Barrieren.

Manabarrieren auf der astralen Ebene sehen aus wie feste, verschwommen durchsichtige Wände. Diese Barrieren halten astrale Bewegungen auf und erzeugen einen Sichtverhältnismodifikator gleich ihrer Kraftstufe. Duale Manabarrieren sind auf beide Ebene gleichzeitig aktiv und wirken auf beiden Ebenen wie Manabarrieren.

Wer versucht, einen Zauber durch die Barrieren hindurch zu wirken, muss mit der Kraftstufe der Barriere fertig werden. Diese Kraftstufe wird als Bonus für Verteidigungs- oder Widerstandsproben von Zielen dahinter dazu addiert. Wenn der Zauber normalerweise nicht

mit einer Vergleichenden Probe ausgeführt wird, wird die Spruchzaubereiprobe zu einer Vergleichenden Probe gegen die Kraftstufe der Barriere.

Sie behindern niemals ihren Erschaffern der problemlos durch sie sehen, zaubern, sich bewegen kann und dies auch andere Charakteren gestatten kann.

Überwinden:

- Manabarriere hat jeweils Struktur- und Panzerungsstufe gleich ihrer Kraftstufe. Die Barriere regeneriert jede Kampfrunde wieder ihre volle Strukturstufe
- 1. Gewalt: Der Erschaffer einer Manabarriere wird sich jedes Angriffs dagegen sofort bewusst.
- 1.2 Gewalt: Zerstörung der Quelle
- 2. Durchbrücken: Vergleichende Probe [Magie + Charisma] gegen Kraftstufe der Barriere *2. Wenn Nettoerfolge erzielt werden, diffundiert der Angreifer durch und für jeden Nettoerfolg darüber, kann er einen Freund, Geist, aktivierten Fokus, aufrechterhaltenden Zauber oder eine andere astrale Gestalt mitnehmen. Bei Gleichstand scheitert dieser Versuch

<u>Initiation:</u>

Die Initiation erlaubt es einen Charakter, stärkere Magie (Metamagie) zu wirken und sein Magieattribut über das natürliche Maximum von 6 zu steigern.

1. Erhöhtes Magieattribut: Magieattribut + Initiationsgrad
2. Zugang zu den Metaebenen
3. Kosten: 10+(gewünschte Grad*3) Karma Punkte
4. Metamagie: Jedes Mal neuer Grad: lernt er eine neue Metamagieatrix

Matrix

Gitter: Die Verbindungen, die von Matrixanbietern angeboten werden. Öffentliches, Lokales, globales Gitter

GOD: Grid Overwatch Division; eine Organisation, die von Konzerngerichthof unterhalten wird und die Matrix überwachtet. Die Sicherheit Innerhalb von Hosts wird von deren Besitzern geregelt. Jedes Gitter (sogar das öffentliche) hat eine dafür zuständige Unterabteilung, die finaziell und personell unabhängig von GOD ist. Die Unterabteilungen auch demiGODs genannt, überwachen ihre Gitter halten Ausschau nach Fehlverhalten und illegalen Aktivitäten.

Host: Ein selbsterhaltender Ort in der Matrix. Host haben keine physischen Ort, sie existieren nur in der Matrix. Hosts sind virtuelle Orte. Von außen sind Hosts große Gebäude in der elektronischen Landschaft. Die Größe und virtuelle Schwebehöhe eines Hosts geben die Wichtigkeit und den Einfluss in der realen Welt wieder. Ein Host kann innen viel größer sein als außen. Die innere Ikonographie eines Hosts ist nur intern geregelt.

Icon: Die virtuelle Repräsentation eines Geräts, einer Persona, einer Datei oder eines Hosts in der Matrix.

Persona: Ein User, Agent oder ein anderes autonomes oder semi-autonomes Icon in Matrix

Personal Area Network PAN: Alle Geräte, die als Slaves mit einem Kommlink oder Cyberdeck verbunden sind.

Matrix Authentication Recognition Keys {Markend}: Eine Marke ist das Mittel, mit dem die Matrix die Rechte von Personas an Geräten, Dateien, Hosts und andere Personas regelt. Normalerweise sind Marken nur für den sichtbar, der sie platziert hat. Um andere Marken auf einem Icon zu sehen, muss man das Icon analysieren. Das Sehen einer Marke vermittelt aber nicht automatisch eine Information über den Urheber.

Bevölkerung in der Matrix: Jedes Icon in der Matrix steht für eines von sechs Dingen: eine Persona, ein Gerät, ein PAN, eine Datei, einen Host oder eine Marke.

Direktes Neuralinterface {DNI}, verbindet das Gehirn mit elektronischen Geräten. Um die VR benutzen zu können braucht man en DNI (mit Sim-Modul), aber es kann einem auch in der AR Dienste leisten. Man erhält DNI wenn man eine Datenbuchse, ein Kommlink, eine Riggerkontrolle oder ein Cyberdeck implantiert hat.