

ZAUBEREINSATZ und AUSWIRKUNGEN

Ermittlung der Effektrunde	Sofortwirkung	Ein Zauber, dessen Einsatzzeit gleich Null ist wirkt, bevor ein anderer Charakter eine Aktion durchführen kann. [Meisterentscheid: ggf. haben dem "Opfer" benachbarte C einen Takt. Vorteil]
	10-Sekunden Wirkung	Zauber mit einer Einsatzzeit die exakt durch 10 teilbar ist, werden in der Effektrunde wirksam, unmittelbar bevor der Zauberer am Zug ist vor seiner nächsten Aktion. In allen anderen Fällen tritt die Wirkung am Rundenende ein. Werden in einer Runde mehrere Zauber wirksam, so bestimmt die Reihenfolge: 1. Einsatzzeit/10 [Restwert] 2. Initiativwert des Zauberwirkers 3. Zufallswurf
Mehrere Zauber - Wirkungsreihenfolge		1. Automatische Unterbrechung [Niederschlag, Amputation - Meisterentscheid!] => sofortiger Erfolgswurf: EF/F = Unterbrechung oder Meisterentscheid!
Störung Ein Zauberer muss sich bis zum Wirksamwerden auf seinen Spruch konzentrieren.		2. Mögliche Unterbrechung => sofortiger Erfolgswurf: EE=keine Störung / E=EMS-Malus (-5 bis -20) / F=harmloser Abbruch / EF=sofortiger Rückschlag
Entwicklung der Zauber		3. Leichte Störung => ggf. Erfolgswurf (Meisterentscheid): F/EF=EMS-Malus (-5 bis -20) Meisterentscheid!
		Zauber werden entwickelt (gesteigert) durch 2 Arten (keine FPP !)
		1. Studientag [mind 8+Spruchstufe Stunden] = 1 Wurf
		2. Zauberanwendung = 1 Wurf

ERLERNEN EINES ZAUBERS

Forschungszielstufe (FZS)	Der Forschungsversuch erfordert einen Fertigkeitwurf gegen die FZS Fertigkeitsbasis des zu erforschenden Spruches (modifiziert um).
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esoterischer Wissensfaktor (EWF): davon 1/10tel, max FB von 1. 2. Studienbedingungen (Labor): Meister legt ggf. EMS-Abzug fest 3. Zeitfaktor: 48h/Zauberstufe; ggf. EMS-Malus durch Meister 4. Fokus/Sanktum: sofern vorhanden und die Konvokation stimmt. 5. Aurale Interferenz: ggf. Einwirkung durch Magie (Zauber, Artefakt, etc.) 6a. Eigenständigkeitsfaktor: Anhebung um FB wegen persönl. Beziehung 6b. Lehrmeisterfaktor: 2xFl des Lehrmeisters, max FB des Spruches 6c. Schriftwerksfaktor: Tabelle Shek-Pvar 13
Forschungswurf	

GÖTTLICHE INTERVENTION und RITUALE

Frömmigkeitspunkte <small>(göttl Karma) sammeln</small>	Start 5W6	Besuch des Hochamtes (80%/2)
	Gebet/Meditation (20%/1)	Bes. einer festl. Messe (90%/5)
	Fasten/Gebet (50%/2) +++	Dienstleistungen (90%/3)
	Beichte/Busse (80%/2)	Opfer (variabel)
	Messebesuch (30%/2)	Mission (variabel)
Intervention	1. Wunsch formulieren	
	2. Grundkosten: kleine I:5FP, mittlere I:10FP, große I:20FP	
	3. freiwilliger FP-Einsatz (max 50% der verfügbaren FP)	
	4. freiw. Zus. Ritual (EF=-20/F=-5/E=+5/EE=+20)	
	5. Interventionswurf (max +50 durch Mod.fik.)	
	6.1 Intervention: 2. Wurf ohne Mod.fik. zur Klärung der Bedingungen	
6.2 keine Intervention: 2. Wurf ohne Mod.fik. zur Klärung ob Vergeltung geübt		