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/significant) Milestone erreicht, kannst du deine Verzauberten Gegenstände komplett überarbeiten oder sie durch neue mit anderen Fähigkeiten ersetzen.

Hier geht's lang für Verzauberte Gegenstände!

FOKI & CO. – Basteln leicht gemacht

Verzauberte Gegenstände

Verzauberte Gegenstände speichern Zaubersprüche und können sie bei Bedarf wieder abgeben.

Wenn du einen Verzauberten Gegenstand erschaffen willst, lege zunächst den **Effekt** des Zaubers fest, wobei er aus den Bereichen **Beschwörung** *(Evocation)* und **Thaumaturgie** *(Thaumaturgy)* stammen kann. Der Effekt darf nur so hoch sein, wie deine Fertigkeit **Magiekunde,** und du darfst ihn **nur einmal pro Spielsitzung** einsetzen (danach muss sich der Gegenstand wieder aufladen).

Wenn du die Kraftstufe des Zaubers um eins (oder mehr) reduzierst, darfst du dein Zauber **ein weiteres Mal** (oder öfter) pro Spielsitzung einsetzen.

Eine Verringerung der Kraftstufe um eins ermöglicht es auch **anderen Personen** außer dir, den Verzauberten Gegenstand zu nutzen.

Verzauberte Gegenstände mit Verteidigungskräften (die z.B. Rüstungsschutz geben oder blocken) aktivieren sich im Ernstfall automatisch, hierzu ist **keine** gesonderte Aktion nötig.

Wenn alle ‚normalen' Einsätze eines Gegenstandes aufgebraucht sind, kannst du ihn dennoch weiter verwenden, wenn du pro Einsatz **einen Punkt Geistigen Stress** in Kauf nimmst.

Neue Slots

Mit neuen Slots kannst du entweder

- **einen neuen** Verzauberten Gegenstand mit einem neuen Effekt erschaffen,
- die **Kraftstufe** eines bestehenden Verzauberten Gegenstandes um 1 erhöhen, oder
- die Anzahl der möglichen **Einsätze** eines Gegenstandes um 2 ausbauen.

Ein Verzauberter Gegenstand sollte nie mehr Kraftstufen/Boni besitzen, als der doppelte Wert in **Magiekunde** *(Lore)* (des **Erschaffers** des Gegenstandes – denk dran, dass auch andere dir Verzauberte Gegenstände geben können).

Spezialisierungen beim Erschaffen von Magischen Gegenständen:

- **Frequenz:** erhöhe die Anzahl der Einsätze eines Gegenstands pro Spielabend um 1.
- **Stärke:** erhöhe die Effektstärke des Gegenstands um 1.
- **Fokus:** erhöhe die Anzahl der Slots, die ein einzelner Fokusgegenstand beinhaltet, um 1.