RITUAL GEFÄLLIG?

Dann machst du:

Achtung! XXX

Um ein Ritual durchzuführen benötigst du immer eine symbolische Verbindung zu deinem Ziel.

1 Effekt festlegen

Lege den gewünschten **Effekt** des Rituals fest:

- **Löse unmögliche Probleme** (entspricht einem **Fertigkeitenwurf** oder einer Einfachen Handlung)
- **Verändere Menschen oder Dinge dauerhaft** (legt meistens einen *Aspekt* oder eine *Konsequenz* auf dein Ziel; entspricht einem **Manöver** oder einem **Konflikt,** den du mit einem einzigen Wurf gewinnst)
- **Erlange sonst unzugängliche Informationen** (mache eine **Einschätzung** (*Assessment*, p.115)
- **Kontakt zu übernatürlichen Wesen** (überwinde die Überzeugung (*Conviction*) deines Ziels in einem **Willenswettstreit,** p.272)
- **Gib magischen Energien eine physische Form** (ähnlich wie **Beschwören** (*Evocation*), allerdings stärker und länger anhaltend, p.265)

2 Komplexität feststellen

Der Effekt definiert die **Komplexität** des Rituals.

- Ersetzt ein Ritual eine **Einfache Handlung,** entspricht die Komplexität der **Schwierigkeit der Handlung** (p. 264).
- Bei einem **Manöver,** das einer **Umgebung** oder einer Szene einen temporären Aspekt gibt, entspricht die Komplexität der **Schwierigkeit der Handlung** (siehe Einfache Handlung).
- Bei einem **Manöver** gegen eine **Person** kannst du die Komplexität selbst festlegen, solltest aber mindestens so hoch gehen, wie eine mögliche **Verteidigungs-Fertigkeit** (z.B. Überzeugung, Ausdauer) des Ziels. Du kannst so nur *temporäre* Aspekte erzeugen.
- Rituale, die einen *lang anhaltenden Effekt* auf ein Ziel haben sollen, entsprechen der verkürzten Form eines **Konflikts.** Sie können ein Ziel grundlegend verändern, ihm *lang anhaltende* Effekte und *Aspekte* verpassen, oder ihnen *Konsequenzen* aufzwingen. Die Komplexität kann **stark variieren** (p.265).
- Die Komplexität von Ritualen, denen eine Form der **Beschwörung** (*Evocation*) zugrunde liegt, entspricht mindestens der **Kraftstufe der Beschwörung,** und kann erhöht werden, wenn das Ritual besonders lange anhalten soll. (p.266)

3 Vorbereitung

Wenn die Komplexität des Rituals **größer ist,** als dein Fertigkeitswert in **Magiekunde** (*Lore*), musst du dich darauf vorbereiten.

Fluff: Im Rahmen der Vorbereitung erschaffst du ein **Zauberkonstrukt,** das die magische Energie deines Rituals enthält. Du musst den **Ritualablauf kennen,** eine symbolische Verbindung zum Ziel haben und eventuell weitere **Kraftquellen** für das Ritual auftun.
Wenn dein Fertigkeitswert in Magiekunde (*Lore*) größer oder gleich der Komplexität des Rituals ist, kannst du die Vorbereitung *rein erzählerisch abhandeln*, und gleich zum würfeln springen.

Spieltechnisch: Setze deine Aspekte ein, Schaffe Fakten, nimm Konsequenzen in Kauf, oder setze eine Szene lang aus (optional, p.268), um deinen Wurf zu verbessern. Ach ja, Menschenopfer sind immer eine Option (20 Kraftstufen!).

weiter geht's auf der Rückseite...

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 Kraftsufen, eine Mittlere (moderate) 4, eine Schwere (severe) 6, und eine Extreme (extreme) 8 Kraftstufen.

Denk daran, die Gesetze der Magie nicht zu verletzen!