



# Spickzettel

## „Zauber identifizieren“

für die Kampagne „Nachtfalken – Im Auftrag des Sternenkönigs“

Zauber/Rituale und Artefakte werden mit Hilfe der Fertigkeit „Arkane Kunde“ identifiziert.

### Die Probe

- Schwierigkeit (Zauber/Ritual): 15 + (dreifacher Zaubergrad)
- Schwierigkeit (Artefakte): 20 + (doppelte Artefaktqualität)
- Dauer (Zauber): sofortige Reaktion (2 Ticks)
- Dauer (Rituale/Artefakte): 10 Minuten

**Die Probe wird immer verdeckt gewürfelt!**

### Voraussetzungen

- Soll der Zauber während des Wirkens identifiziert werden? muss man den Zaubervorgang sehen können.
  - Fehlt eine der Komponenten „Geste“ oder „Formel“? so ist die Probe um -3 erschwert.
  - Fehlen beide Komponenten? ist eine Identifikation während des Wirkens unmöglich.
- Soll ein bereits wirksamer Zauber identifiziert werden? muss man das Ziel des Zaubers sehen können.
  - Zauber besitzt gut erkennbare Merkmale: -2
  - Zauber besitzt mäßig erkennbare Merkmale: -4
  - Zauber besitzt kaum erkennbare Merkmale: -6
- Soll die Funktionsweise eines Artefakts identifiziert werden? muss das Artefakt vorliegen und die Meisterschaft „Artefaktkunde“ beherrscht werden.

### Modifikatoren

- Situation:
  - Angespante Situation (z.B. Kampf): -2
  - Sichtverhältnisse: -0 bis -12
- Zauber „Magie erkennen“:
  - einfach: +1
  - verstärkt: +2
- Beherrschung der Zauberschule:
  - gar nicht: -2
  - andere Zauber aus der Schule: +0
  - genau diesen Zauber: +2
  - Meisterschaft aus der Zauberschule: +2
- Möglichkeit zur Recherche (nur Rituale/Artefakte):
  - hilfreiche Literatur o.ä. vorhanden: +2 bis +4

## Ergebnis

Erfolgsgrade	Auswirkung	Beschreibung
-5 oder weniger	Verheerend	Fehlerhafte Identifikation
-1 bis -4	Misslungen	Keine Identifikation möglich
-0	Knapp misslungen	Noch unsicher. Neuer Versuch nach 10 Ticks (bzw. 10 min für Rituale/Artefakte) möglich. Kumulativer Malus von -3.
0 bis 4	Gelungen	Grundlegende Identifikation: <ul style="list-style-type: none"><li>• Zauber/Ritual: Magieschule Grad und Typus</li><li>• Artefakt: Magisch oder nicht.</li></ul> Proben auf Bannmagie erhalten Bonus von +1. Je besser die Probe gelingt desto mehr Informationen gibt es.
5 oder mehr	Herausragend	Vollständige Identifikation: <ul style="list-style-type: none"><li>• Zauber/Ritual: Genauer Zauber + Wirkung</li><li>• Artefakt: Grober Zweck</li></ul> Proben auf Bannmagie erhalten Bonus von +3.