

Die Traditionen:

Bruderschaft Akashas: Die Mystiker aus dem Osten streben nach Vollkommenheit durch Disziplin und Harmonie., **Sphäre:** Gedanken

Euthanatos: Sie streben nach Wiedergeburt. Indem Sie die Spreu vom Weizen trennen streben Sie nach einer neuen, besseren Welt.

Sphäre: Entropie

Himmlicher Chor: streben nach der Vereinigung der Welt unter dem Einen, dem alle Dinge entsprangen.

Sphäre: Kern

Kult der Ekstase: Sprengen der Grenzen der Zeit, der Gesellschaft und des Ertragbaren, **Sphäre:** Zeit

Orden des Hermes: Hermetiker, streben nach Erleuchtung durch Vervollkommenheit Ihrer Kunst.

Sphäre: Kräfte

Söhne des Äther: Visionäre und Wissenschaftler unter dem Leitstern persönlicher Theorien,

Sphäre: Materie

Traumsänger: urtümliche Schamanen

Sphäre: Geister

Verbena: Urmystiker, die die Zyklen der Welt mit denen des Fleisches verbinden. **Sphäre:** Leben

Virt.Adepten: brillante Anarchisten, verschmelzen Technologie mit Seele

Sphäre: Korrespondenz

Verlorene: freie Seher und Mystiker

Sphäre: beliebig

Freie Zusatzpunkte:

| | |
|---------------------|------------|
| Attribute | 5/1 |
| Fähigkeiten | 2/1 |
| Hintergrund | 1/1 |
| Arete | 4/1 |
| Willenskraft | 1/1 |
| Sphären | 7/1 |
| Quintessenz | 1/1 |

Magus

die Erleuchtung

Übersicht zur Charaktergenerierung

Hintergrundeigenschaften:

Arkan: Die mystische Fähigkeit nicht aufzufallen, nicht einmal bei direkter Betrachtung.

Avatar: Ihr mystisches Ich; diese Eigenschaft steht für die Macht und Persönlichkeit Ihres Avatars.

Bestimmung: manchen Magi ist großes bestimmt, und sei es nur ein großartiger Tod.

Bibliothek: Eine Sammlung magischen Wissens und nützlicher Informationen.

Einfluss: Ihr Einfluss innerhalb der Gesellschaft der Schläfer.

Knoten: Eine Quintessenzquelle die Ihnen zur Verfügung steht.

Mentor: Ihr Tutor und Hüter innerhalb der Gesellschaft der Magi.

Talisman: Ein magischer Gegenstand in Ihrem Besitz.

Träumer: Sie stehen in Verbindung mit dem kosmischen Unterbewußtsein.

Verbündete: Ihre Gefährten, von sterblichen Akolyten bis zu übernatürlichen Wesen.

Sphären:

Entropie: Beherrschung der abwärts führenden Spirale.

Gedanken: Ein Backstage-Pass für die komplexen Strukturen des Geistes.

Geister: Einblick in die Geisterwelt und ihre vielen Aspekte und Bewohner.

Kern: Beherrschung der Quintessenz, des Fundamentes des Universums.

Korrespondenz: Das Verständnis des Raumes und der Verhältnisse.

Kräfte: Beherrschung der natürlichen Elemente von Feuer bis Strahlung.

Leben: Diese Sphäre gewährt Einblick in den Aufbau des Lebens.

Materie: Ein Verständnis anorganischer stofflicher Strukturen und ihrer Veränderlichkeit.

Zeit: Zeit ist nicht unbedingt linear. Diese Sphäre erlaubt dem Magus, aus ihrem Verlauf herauszutreten.

Erfahrungspunktkosten:

| Eigenschaft: | Kosten: |
|---------------------|----------------|
| neue Fähigkeit | 3 |
| neue Sphäre | 10 |
| Willenskraft | alter Wert |
| Kenntnisse | alter Wert |
| Talente | alter Wert x 2 |
| Fertigkeiten | alter Wert x 2 |
| Attribute | alter Wert x 4 |
| Spezialsphäre | alter Wert x 7 |
| andere Sphäre | alter Wert x 8 |
| Arete | alter Wert x 8 |

Magische Unterfangen:

Einfach: **1 Erfolg**
(Veränderung der eigenen Augenfarbe, Anzünden einer Kerze, Einsatz von Gedankenmagick um jemanden in der Nähe zu erspüren, Erschaffen einer Visitenkarte)

Standard: **2 Erfolge**
(Wandel der eigenen Gestalt, Sprengung einer Öllampe, Beeinflussung der Stimmung anderer durch Gedankenmagick, Beschwörung eines Feuerballs)

Schwierig: **3 Erfolge**
(Verwandlung in etwas, das größer oder kleiner ist als man selbst, Entflammen einer Gasleitung, intensives Gedankenlesen, Beschwörung einer Kettensäge)

Beeindruckend: **4 Erfolge**
(Wandel der Gestalt anderer, Sprengung eines Hauses, Übernahme von jemandes Geist, Beschwörung von Autos, Verschwinden)

Enorm: **5-10 Erfolge**
(Verwandlung einer Person in Schlamm, Entzünden eines Panzerfahrzeuges, Löschen des Geistes einer Person, Beschwörung eines Fabelwesens, Verschwindenlassen aller Möbel in einem Haus)

Absurd: **10-20 Erfolge**
(verwandeln mehrerer Personen in Schlamm, gleichzeitiges Zünden der Bewaffnung eines Kriegsschiffes, geistige Kontrolle einer Horde Verrückter, Dämonenbeschwörung, Verschwindenlassen eines Gutshauses)

Göttergleich: **20+ Erfolge**
(Verschwindenlassen eines Wolkenkratzers, Auffinden einer Person in New York mittels Gedankenmagick, Dämonenbeschwörung aus dem tiefen Umbra, Levitieren eines Gebirges, Schaffung eines Horizontreiches)

Korrespondenzreichweiten:

| Erfolge: | Reichweite der Verbindung (entweder oder) |
|-----------------|--|
| 1 | Sichtweite/Blutsverwandtschaft; Gewebeprobe |
| 2 | Sehr Vertraut(Wohnung, Büro)/bester Freund; kostbarer Besitz |
| 3 | Vertraut (örtliches EKZ)/Mitarbeiter; Besitztum |
| 4 | einmal besucht/Bekannter; alles einmal benutzte |
| 5 | Davon gehört oder es gesehen/Fremder; beiläufig benutzter Gegenstand |
| 6+ | Irgendwo auf Erden / keine Verbindung |

Zeitreichweiten:

| Erfolge: | Zeitspanne des Effekts: |
|-----------------|--------------------------------|
| 1 | ein Jahr |
| 2 | fünf Jahre |
| 3 | 20 Jahre |
| 4 | 50 Jahre |
| 5 | 100 Jahre |
| 6+ | 500 Jahre |
| 10+ | 1000 Jahre und mehr |

Schwierigkeitsmodifikationen:

| (Minimalschwierigkeit: 3, Modifikation max. -3) | |
|---|-----------|
| Nachforschungen über den betr. Gegenstand vor der Anw. von Magick | -1 bis -3 |
| Besitz eines Gegenstandes, in dem die Essenz des Zieles pulsiert | -1 bis -3 |
| Nähe eines Knotens | -1 bis -3 |
| Verwendung eine einzigartigen Fokus | -1 |
| Verwendung eines Focus ohne Notwendigkeit | -1 |
| Einsatz von Quintessenz | -1/Punkt |
| Einsatz von Tass bei passender Resonanz | -1 |
| Einsatz von Tass bei entgegengesetzter Resonanz | +1 bis +3 |
| Schnelles Zaubern | +1 |
| Weit entferntes oder verborgenes Ziel | +1 |
| Magus ist abgelenkt | +1 bis +3 |
| Magus hat Konflikt mit seinem Avatar | +1 bis +3 |
| Dominoeffekt | +1 bis +3 |
| Monumentales unterfangen (Mond aus der Umlaufbahn) | +1 bis +3 |

Magus

die Erleuchtung

Magick-Übersichtstabellen

Fernkampfmodifikatoren:

| Ereignis: | Schwierigkeit: | Würfel: |
|-------------------------------|----------------|----------|
| Handlung ändern | +1 | |
| Ziel Bewegungsunfähig | -2 | |
| Große Entfernung | +1 | |
| Kernschuss | 4 | |
| Ziel flach auf dem Boden | +1 | |
| teilweise Deckung (Laterne) | +2 | |
| halbe Deckung (Wand) | +3 | |
| fast volle Deckung (nur Kopf) | +4 | |
| eigene Bewegung | +1 | |
| Zielen (max. Wahrnehm.) | - | +1/Runde |
| Zielfernrohr | - | +2 |
| bestimmte Körperstelle | +2 | |
| mehrere Schüsse | +1/Schuss | |
| Vollautomatik | +3 | +10 |
| Dreiersalve | +1 | +3 |
| Streufeuer | 5+1/Meter | +10 |

Ausweichen:

im Nahkampf ist die Ausweichschwierigkeit in der Regel 6; bei Schusswaffen gelten die folgenden Schwierigkeiten:

Schwierigkeit: Gelände:

| | |
|---|---|
| 2 | volle Deckung in Reichweite 1/2 Schrittes (0,5 m) |
| 4 | volle Deckung in Hecht-Reichweite (1m) |
| 6 | volle Deckung in Laufentfernung (3 m) |
| 7 | teilweise Deckung in Laufentfernung (3 m) |
| 8 | flaches, deckungsloses Gelände |

Nahkampfaffen:

| Waffe: | Schwierigkeit: | Schaden: | Versteck: |
|-------------|----------------|----------|-----------|
| Totschläger | 4 | KK | T |
| Knüppel | 4 | KK+1 | M |
| Messer | 5 | KK+1 | J |
| Florett | 5 | KK+3 | M |
| Säbel | 6 | KK+4 | M |
| Axt | 7 | KK+5 | N |

Magus

die Erleuchtung

Kampftabellen-Übersicht

Rüstung:

| Rüstung: | RW: | GE-Abzug: |
|-------------------------------|-----|-----------|
| Klasse 1 (dicke Kleidung) | 1 | - |
| Klasse 2 (wattierte Kleidung) | 2 | 1 |
| Klasse 3 (kugels.Weste) | 3 | 2 |
| Klasse 4 (Flak-Weste) | 4 | 3 |
| Klasse 5 (Vollrüstung) | 5 | 4 |

Schusswaffen:

| | Schwierigkeit | Schaden | Reichweite | Schussfolge | Magazin | Versteck |
|-------------------|---------------|---------|------------|-------------|---------|----------|
| leichter Revolver | 6 | 4 | 12 | 3 | 6 | T |
| schwerer Revolver | 7 | 6 | 35 | 2 | 6 | J |
| leichte Pistole | 7 | 4 | 20 | 4 | 17+1 | T |
| schwere Pistole | 8 | 5 | 30 | 3 | 7+1 | J |
| Gewehr | 8 | 8 | 200 | 1 | 5+1 | N |
| leichte MP* | 7 | 4 | 25 | 18 | 30+1 | J |
| schwere MP* | 6 | 4 | 50 | 21 | 32+1 | M |
| Sturmgewehr* | 7 | 7 | 150 | 21 | 42+1 | N |
| Schrotflinte | 6 | 8 | 20 | 1 | 5+1 | M |
| Schrotflinte HM | 7 | 8 | 20 | 3 | 8+1 | M |
| Armbrust** | 7 | 5 | 20 | 1 | 1 | M |

* = Salvenmodus/Vollautomatik/Halbautomatik/Streufeuer

** = kann Vampire pfählen, 5 Runden zum Nachladen