

Würfe

Bei Ars Magica gibt es verschiedene Arten von Würfeln. In der Regel besteht eine Handlung immer aus der Summe aus Charakteristik + Fähigkeit + Würfelwurf. Übersteigt die Summe der Schwierigkeit der Handlung, so hat der Held Erfolg dabei. Die Differenz von Summe zur Schwierigkeit gibt an, wie gut die Handlung gelungen ist.

Schwierigkeit	Beschreibung
0	Lächerlich
3	Leicht
6	Einfach
9	Durchschnittlich
12	Schwer
15	Sehr schwer
18	Beeindruckend
21	Erstaunlich
24+	Beinahe unmöglich

Einfacher Würfel

Es wird ein zehneckiger Würfel geworfen und die Zahl gibt das Ergebnis des Wurfs an. Eine „0“ zählt hierbei als „10“.

Streswürfel

Solch ein Würfel wird benutzt, wenn der Charakter etwas unter Stress oder Anspannung erledigen muss. Dabei zählen die Zahlen „2“ bis „9“ wie angegeben. Beim Wurf einer „1“ wird der Würfel nochmals gerollt und die dabei erzielte Zahl verdoppelt (eine „0“ zählt als „10“). Fällt der Würfel erneut auf eine „1“, so wird der Würfel erneut geworfen, die dann erreichte Zahl aber mal 4 genommen. Bei einer erneuten „1“ wird das darauf folgendes Ergebnis des Wurfs mal 8 genommen, usw.

Bleibt aber der Stresswürfel beim ersten Wurf auf einer „0“ liegen, könnte es zu einem Patzer kommen. Es werden nun eine Anzahl an Patzerwürfeln gewürfelt, welche aufgrund der Handlung und Umstände vorgegeben werden. Im Regelfall ist dies 1 Patzerwürfel, es können aber auch 10 oder mehr unter sehr unglücklichen Umständen sein. Zeigt einer dieser Patzerwürfel eine „0“, so wurde der Wurf verpatzt. Zeigt keiner dieser Würfel eine „0“, so gilt das Ergebnis des Würfelwurfs einfach als „0“, was oft einen gescheiterten Wurf aufgrund des niedrigen Werts zur Folge hat.

Kann bei einem Stresswurf nicht gepatzt werden, so gilt ebenfalls, dass eine erwürfelte „0“ nichts zur Summe hinzufügt. Das Gleiche gilt, wenn aufgrund von Tugenden,

Meisterschaften oder ähnlichem die Anzahl an anwendbaren Patzerwürfeln auf 0 gesenkt wird – der Wurf kann nicht verpatzt werden in diesem Fall.

Bei einem Patzer gilt die Summe immer als „0“, zusätzlich zu weiteren Konsequenzen aufgrund des Patzers.

Patzerwürfel

Patzerwürfel stellen die Wahrscheinlichkeit dar, dass bei einer Tätigkeit etwas unglaublich Verheerendes geschehen wird. Die Anzahl der Würfel spiegelt wider, wie wahrscheinlich solch ein Unglück ist und die Anzahl an „0“ auf den Patzerwürfel zeigt an, wie schlimm die Tätigkeit wirklich ausgeht.

Es könnte auch Situationen geben, in denen zwar ein Stresswürfel gefordert wird, die Umstände aber so gut sind, dass es gar nicht zu einem Unglück kommen kann – dann kann der Erzähler auch entscheiden, dass gar kein Patzerwürfel geworfen wird.

Zeigen die Patzerwürfel drei oder mehr „0“, so heißt dies, dass etwas Schlimmstmögliches passiert ist. Stürzt er, so könnte eine „0“ angeben, dass er schon relativ früh gefallen ist. Bei zwei „0“ womöglich auf halbem Weg, bei drei „0“ war er schon beinahe am Ziel und stürzt dann erst aus großer Höhe, was sich auch im Schaden widerspiegelt.

Anzahl	Beispielsituation
1	Gute Umstände.
2	Durch Unterholz laufen.
3	Eine Klippe bei starkem Wind erklimmen.
4	Bei strömendem Regen in knöcheltiefem Wasser kämpfen.
5	Verhandlungen zwischen dem Papst, einem nur in altem Ägyptisch sprechenden Feenlord und einem gar keine irdische Sprache benutzendem Feuelementar übersetzen.
6	Die gleichen Ebenbilder vom Helden und seinen Gefährten auf einer zerbröckelnden Eisscholle während eines Schneesturms bekämpfen.
7	Eine waagrechte Klippe bei Sturm erklimmen.
8	Die Feen-Ebenbilder vom Helden und seinen Gefährten in einem Feenwald bekämpfen, wo Pflanzen die Gruppe aktiv behindern..
9	Fünf volle Krüge jonglieren, während vier Bären um den Helden tanzen.
10	Einen Zauber in der Grabeskirche zu Jerusalem wirken.

Alterung

Charaktere beginnen mit dem Altern im Winter, in dem sie 35 Jahre alt geworden sind. Zu diesem Zeitpunkt und jedes Jahr danach müssen sie auf der Alterungstabelle würfeln:

Alterungssumme:

Stresswurf (ohne Patzer) + (tatsächliches Alter/10, aufgerundet)
– Lebensumstand-Modifikator – Langlebigkeitsritual-Modifikator

Summe	Ergebnis
2 und weniger	Keine ersichtliche Alterung
3-9	Das scheinbare Alter des Charakters steigt um 1
10-12	1 Alterungspunkt in 1 beliebigen Charakteristik
13	Er erhält ausreichend Alterungspunkte in einer beliebigen, von ihm gewählten Charakteristik, um die nächste Stufe in Gebrechen zu erhalten, und er erlebt eine Krise
14	1 Alterungspunkt in Schnelligkeit
15	1 Alterungspunkt in Konstitution
16	1 Alterungspunkt in Wahrnehmung
17	1 Alterungspunkt in Erscheinung
18	1 Alterungspunkt in Stärke und Konstitution
19	1 Alterungspunkt in Geschicklichkeit & Schnelligkeit
20	1 Alterungspunkt in Ausdruck und Erscheinung
21	1 Alterungspunkt in Intelligenz & Wahrnehmung
22+	Er erhält ausreichend Alterungspunkte in einer beliebigen, von ihm gewählten Charakteristik, um die nächste Stufe in Gebrechen zu erhalten, zudem erlebt er eine Krise

Ein hoher Wurf bedeutet im Normalfall, dass die Auswirkungen des Alters eintreten, während ein solides Langlebigkeitsritual und gute Lebensweisen meist ein längeres Leben bedeuten.

Ein Langlebigkeitsritual wirkt, bis der Charakter eine Krise erleidet. Tritt diese Krise ein, so sorgt das Ritual dafür, dass der Charakter diese überlebt, aber der Zauber hört auf zu wirken und muss erneut durchgeführt werden.

Steht ein Charakter, welcher das 35 Lebensjahr noch nicht erreicht hat, unter dem Einfluss eines Langlebigkeitsrituals, so sollte er dennoch auf der Tabelle würfeln, aber bis er 35 Jahre alt ist, zählen Ergebnisse von 10 und mehr als „9“. So könnte auch mit Charakteren verfahren werden, welche Alterungsmodifikatoren anderer Quellen haben.

Alterungspunkte

In jeder Charakteristik können Alterungspunkte angesammelt werden. Übersteigt die Anzahl an Alterungspunkten die absolute Zahl in dieser Charakteristik, so sinkt diese um 1 und die Alterungspunkte darin fallen wieder auf 0 zurück.

Beispiel: Ein Charakter mit Ausdruck 2 verliert 1 von diesem, sobald er 3 Alterungspunkte darin ansammelt. Verfügt der Charakter über Ausdruck -1 und erhält seinen zweiten Alterungspunkt, so sinkt der Wert auf -2.

Gebrechlichkeit

Jeder Alterungspunkt zählt zugleich als 1 Erfahrungspunkt in Gebrechen. Dies steigt ähnlich wie eine Fähigkeit mit (neuer Wert x 5 Erfahrungspunkte). Verfügt ein Charakter über Gebrechlichkeit 4, so ist er extrem gebrechlich und muss einen Wurf auf der Krisentabelle durchführen, wenn er eine belastende Aktivität unternimmt (wie eine lange Reise oder

einen Kampf). Charaktere mit Gebrechlichkeit 5 sind bettlägerig und sterben in der Regel spätestens innerhalb der nächsten Monate. Sie können nicht durch das Eingreifen Sterblicher gerettet werden.

Lebensumstand-Modifikatoren

Diese Modifikatoren können sich addieren, falls mehrere zutreffen. So erleidet jemand, der im Gerber-Viertel einer Stadt lebt, einen Modifikator von -3.

Lebensumstände	Modifikator
Wohlhabende oder gesunde Umgebung	+2
Typischer Sommer- oder Herbstbund (Magier)	+2
Typischer Sommer- oder Herbstbund (andere Bewohner)	+1
Typischer Frühlings- oder Winterbund (Magier)	+1
Kur	+1 - +3
Durchschnittlicher Bürger	+0
Arme oder ungesunde Umwelt, wie beispielsweise in einer Stadt	-2
Leprakranker	-2
Leprakolonie	-1
Arbeit in einer Mine	-1
Arbeit oder Leben bei schlechter Umgebungsluft (z.B. als Gerber)	-1

Krisen

Kommt es zu einer Krise, wird ggf. zuerst die Verformung erhöht und dann mit folgender Summe auf der Krisentabelle gewürfelt:

Krisensumme:

Wurf + (Alter/10, aufgerundet) + Gebrechlichkeitswert

Summe	Ergebnis
8 und weniger	Bettlägerig für 1 Woche
9-14	Bettlägerig für 1 Monat
15	Mindere Krankheit, Konstitutionswurf gegen die 3+ oder CrCo-20-Ritual zum Überleben
16	Ernstere Krankheit, Konstitutionswurf gegen die 6+ oder CrCo-25-Ritual zum Überleben
17	Große Krankheit, Konstitutionswurf gegen die 9+ oder CrCo-30-Ritual zum Überleben
18	Kritische Krankheit, Konstitutionswurf gegen die 12+ oder CrCo-35-Ritual zum Überleben
19+	Tödliche Krankheit, CrCo-40-Ritual zum Überleben

Ein unterstützender Arzt (und nur einer) kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz + Medizin gegen die 6 seinen Wert in Medizin zum Konstitutionswurf des Alternden addieren, damit dieser die Krise überlebt. Patzt der Arzt, so werden vom Konstitutionswurf 3 Punkte abgezogen.

Tugenden und Schwächen, welche das Altern beeinflussen, wirken nicht bei Erholungswürfen von Krisen.

CrCo-Zauber können Krisen verzögern oder – als augenblickliches Ritual gesprochen – auflösen. Diese führen aber in der Regel zu Verformung.

Überlebt ein Charakter eine Krise, so benötigt er den Rest der Jahreszeit, um sich davon zu erholen und kann in dieser Zeit keine anderen Aktivitäten unternehmen.

Ruf

Der Ruf eines Menschen bestimmt, ob andere von ihm gehört haben – sei es zum Gutem oder Schlechtem. Er bestimmt nicht, was andere über jenen denken oder ob sie ihn überhaupt erkennen. Manchmal könnte ein sehr hoher Ruf sogar erschweren, dass man den Ruf mit der Person in Verbindung bringt, da man sich diese womöglich ganz anders vorstellt.

Jeder Ruf hat einen Bezug, eine Gruppierung und einen Wert. Der Bezug sagt aus, wofür der Ruf steht – sei es das Töten von Drachen, mächtige Feuermagie, Interpretation der Psalme o.ä. Die Gruppierung gibt an, wer primär vom Ruf gehört hat. Dies könnte die örtliche Bevölkerung, der Orden des Hermes, der Adel oder andere sein. Die Art des Rufs definiert, wie weit dieser getragen sein könnte. Der Wert eines Rufs gibt an, wie wahrscheinlich man von jenem Berufenen gehört hat.

Um zu bestimmen, ob der Ruf einem Charakter vorausseilt, wird ein Stresswurf mit dessen Rufwert gemacht. Erreicht der Wurf mindestens die weiter unten angegebene Schwierigkeit, so ist etwas über den Charakter bekannt. Je höher der Wurf die Schwierigkeit übersteigt, umso mehr hat man vom Charakter gehört. Je nachdem, ob der Ruf eher berechtigt und wahr oder aber größtenteils falsch oder übertrieben ist, wird dies auch so an andere weitergetragen – es ist nicht möglich, durch diesen Wurf den Wahrheitsgehalt eines Rufs zu bestimmen.

Verfügt ein Charakter über zwei unterschiedliche Rufe, so wird auf beide gewürfelt, ob man diesen kennt. Weiß jemand

um beide Reputationen, könnte es sein, dass er nicht weiß, welcher er Glauben schenken soll.

Erwerb und Veränderung von Ruf

Jemand erhält Ruf mit Wert 1, wenn er etwas Bemerkenswertes macht: einen Drachen töten oder Kampf überleben, einen Dämonen mit zwei Dolchhieben niederstrecken, eine sehr bewegende Predigt halten, eine schreckliche Seuche heilen, für eine Kunst berühmt sein, ein großartiges Werk schreiben, eine Grenze der Hermetik verändern, das Tribunal hintergehen, ein Gelübde brechen, Anführer von Piraten sein, usw. Alles, was die Aufmerksamkeit anderer auf den Charakter lenkt und jener Reputation nicht widerspricht, gewährt dem Charakter 1 EP darin – Ruf steigert sich gemäß der Formel: Neuer Wert x5 EP.

Möchte man eine schlechte Reputation verlieren, ist dies kein einfaches Unterfangen: Zuerst muss er etwas Ungewöhnliches und Bemerkenswertes unternehmen, wodurch er einen Ruf mit dem Wert 1 erhält. Dann muss er Handlungen unternehmen, welche speziell diesen neuen Ruf unterstützen und stärken – und nicht den schlechten Ruf im Allgemeinen nähren. Allgemeine, bemerkenswerte Handlungen ohne Bezug auf den neuen Ruf gewähren der alten Reputation EP. Sobald der neue Ruf den Wert des alten übersteigt, gewähren auch allgemein bemerkenswerte Handlungen EP in der neuen, höheren Reputation und nicht mehr der vorhergehenden. Erhält er aber darauf genug EP, um den Wert des Rufs um 1 zu steigern, kann er auch die schlechte Reputation um 1 senken.

Schw.	Örtlicher Ruf	Kirchlicher Ruf	Hermes-Ruf	Kommentar
0	Gleiches Dorf	Selbe Gemeinde oder Kloster	Gleicher Bund	Jeder in dieser Gruppe hat vom anderen gehört.
6	Gleiche Stadt	Gleiche Diözese	Gleiches Tribunal	Man weiß von der Hälfte der anderen Bewohner etwas, und von allen mit besonderem Ruf.
9	Gleiche Grafschaft	Gleiche Provinz	Gesamter Orden	Meist sind nur Leute mit besond. Ruf bekannt, aber jeder kennt ein paar andere Menschen.
12	Gleiches Land	Gesamte Kirche		Nur Menschen mit außergewöhnlichem Ruf sind anderen vielleicht bekannt.

Persönlichkeitszüge

Persönlichkeitszüge sind eine kurze Beschreibung der Persönlichkeit des Charakters und was ihn bewegt, antreibt und wie dieser in bestimmten Situationen handeln könnte. „Loyal“ und „Mutig“ sind zwei bei Groggs häufig vorkommende Züge.

Ein Persönlichkeitszug hat einen dazugehörigen Wert von -3 bis +3 (oder +6, wenn es sich dabei um eine große Persönlichkeitsschwäche handelt). In der Regel besitzt man nicht mehr als drei dieser Charakteristika. Soll darauf gewürfelt werden, so wird in der Regel nur ein einfacher Würfel mit dem

Wert des Persönlichkeitszugs kombiniert, die zu erreichende Schwelle ergibt sich aus unten folgender Tabelle.

Wechsel und Wandel von Persönlichkeitszügen

Persönlichkeitszüge können zwischen den Spielsitzungen vom Spieler eines Charakters verändert werden, wenn es dafür einen Grund gibt – dies könnte beispielsweise sein, dass er über sich hinaus gewachsen ist oder Dinge nun anders sieht.

Schw.	Mutig	Loyal	Allgemein
0	Kaum angsterregend. <i>Einem bellenden Hund gegenüber stehen.</i>	Loyalität und Selbstinteresse im Einklang. <i>Die Magier warnen, dass ein Feind plant, den Bund anzugreifen.</i>	Der durchschnittliche Mensch würde dies immer machen.
3	Ein wenig beängstigend. <i>Von einem zornigen, aber unbewaffneten Bauern konfrontiert werden, wenn man selbst gerüstet und bewaffnet ist.</i>	Nur wenig Loyalität erforderlich. <i>Die Magi nicht vor dem Bischof, der durchs Dorf kommt, denunzieren.</i>	Der durchschnittliche Mensch würde dies meist machen. Für einen Persönlichkeitszug bekannte Menschen würden dies machen.
6	Beängstigend. <i>Einem scheinbar ebenbürtigem Gegner gegenüber stehen.</i>	Durchschnittliche Loyalität. <i>Beim Bund bleiben, wenn dieser bedroht wird.</i>	In der Hälfte aller Fälle würde dies ein durchschnittlicher Mensch machen.
9	Sehr beängstigend. <i>Einem deutlich überlegenem Gegner gegenüber stehen.</i>	Loyal. Großem Reichtum und Schutz als Bestechung ablehnen.	Der Durchschnittsbürger macht dies üblicherweise nicht und sogar bemerkenswerte Leute versagen dabei.
12	Unglaublich beängstigend. <i>Einem Drachen gegenüber stehen.</i>	Sehr loyal. Unter Folter immer noch dem Bund gegenüber loyal bleiben.	Die meisten durchschnittlichen Menschen versagen dabei und sogar außergewöhnliche Bewohner tun dies nur selten.

Selbstbewusstsein

Wichtige Personen (Gefährten, Magier und zentrale NSCs) verfügen über einen Selbstbewusstseinswert und Selbstbewusstseinspunkte. Der Startwert beträgt 1, die Anzahl der Punkte beginnen bei 3, eine Höchstgrenze für diese gibt es aber nicht.

Einsatz von Selbstbewusstsein

Jemand kann einen Selbstbewusstseinspunkt einsetzen, um +3 auf einen Wurf zu erhalten. Er kann sich dazu auch entscheiden, nachdem er das Ergebnis des dazugehörigen Wurfes gesehen hat. Bei einem bereits verpatzten Wurf kann er keine Selbstbewusstseinspunkte mehr einsetzen, wohl aber bei einem Wurf mit dem Wurf Ergebnis „0“. Er kann Punkte einsetzen bis hin zu einer Anzahl gleich seinem Wert in Selbstbewusstsein. Einmal eingesetzte Punkte erholen sich nicht mehr, es können aber neue gewonnen werden. Bei Jahreszeitentätigkeiten kann keine Selbstbewusstsein eingesetzt werden.

Erhalt von Selbstbewusstseinspunkten

Am Ende jeder Sitzung vergibt der Erzähler Selbstbewusstseinspunkte – die jeder einzelne Charakter erhält,

welcher daran teilgenommen hat. Folgende Richtlinien für die Vergabe gibt es, üblicherweise sollte jeder zwei bis drei Punkte je Session erhalten:

- Charakter hat ein persönliches Ziel erreicht.
- Der Charakter hat zu einem Gruppenziel beigetragen (auch, wenn es nicht sein persönliches Ziel war).
- Der Charakter hatte Erfolg bei einer schwierigen Handlung (nur einmal pro Abend).
- Der Charakter wurde unterhaltend und gut gespielt – so, dass dies auch bei den anderen Spielern angenehm empfunden wurde.
- Bonus-Punkt, die der Erzähler für besondere Anlässe vergeben kann.

Erhöhung des Selbstbewusstseinswerts

Nur durch Langzeitereignisse kann der Wert in Selbstbewusstsein gesteigert werden, in welcher Zeit sich auch das Selbstbewusstsein und der Selbstwert des Charakters merklich steigern. Zum Beispiel gilt die mindestens 15-jährige, unbarmherzige Ausbildung durch einen Tylalus als ausreichend für den Anstieg des Selbstbewusstseins.

Größe

Die Größe beschreibt, wie groß oder sperrig ein Lebewesen oder Objekt ist. Der durchschnittlich große Mensch hat eine Größe von 0. Dieser Wert beschreibt, wie gut sich jemand gegenüber starken Winden auf den Beinen halten kann oder wie gut er Schaden widersteht.

Größe	Beispiel
-15	Insekt
-10	Maus, Elritze
-9	Fledermaus, Frosch
-8	Salamander, Kröte, Maulwurf
-7	Ratte, Kaninchen, Wiesel
-6	Eidechse, Wiesel, Drossel
-5	Hase, Kuckuck, Taube, Aal, Iltis, Schlange, Stachelschwein, Rebhuhn
-4	Giftschlange, Eule, Natter, Krähe, Hahn, Elster, Oktopus, Rabe
-3	Neugeborenes, Katze, Falke, Dachs, Ente, Karpfen, Möwe, Fischadler, Hecht, Otter

-2	Kind, mittelgroßer Hund, Biebert, Adler, Fuchs, Gans, Moorhuhn, Reiher, Reh, Lachs
-1	Heranwachsender Mensch, großer Hund, Wolf, Affe, Kranich, Gazelle, Luchs, Schaf, Storch, Schwan, Wildziege
0	Erwachsener Mensch, Schwein, Eber, Antilope, Wild, Delfin
+1	Großer Mensch, Pony, Rehbock, Steinbock, Seehund
+2	Reitpferd, Ochse, Löwe, Hirsch, Bär
+3	Auerochse, Kelpie, Zugpferd, Schlachtross, Hai, Walross
+4	Elefant
+5	Typischer Riese, Lindwurm, Killerwal
+6	Nordischer Gigant
+7	Kleiner Drache, Riese von Ad
+9	Buckelwal