

MAGISCHE ANALYSE

Wenn nicht anders angegeben sind die Proben um die *Analyse-Schwierigkeit* erschwert. Eine vorherige *Intensitätsbestimmung* erleichtert die *Strukturanalyse* um den halben *Detailgrad* – oder eine frühere *Strukturanalyse* (eigene, magische Werk, fremde Aufzeichnungen) um ZfP*/2. Bei vielen Analysemethoden ist ein Hilfstalent mit ggf. gültiger Spez. (H:) angegeben, welches die *Strukturanalyse* für je 3 TaP über TaW 7 um eins erleichtert.

INTENSITÄTSBESTIMMUNG

METHODEN ZUR INTENSITÄTSBESTIMMUNG

ODEM ARCANUM (Grundversion)	ZfP*
dito (Var. <i>Sichtbereich, Umgebung</i>)	ZfP*/2
SICHT AUF MADAS WELT	LkP*
Magiegespür (gezielt)	TaP*
Magiegespür (ungezielt)	TaP*/2
Gespür der Keule	Gespür-Wert – Wurf
Blutblatt (<i>Pflanzenkunde</i>)	TaP*
OCULUS ASTRALIS	ZfP*

DIE PROBE

Untersuchung einzelner Gegenstände:

[Talent, Zauber, etc.]-Probe + Analyse-Schwierigkeit + sonstige Modifikatoren

Ergebnis: ZfP*

Umgebungs-Untersuchungen (Oculus; Varianten von Odem, *Magie*.): [Talent, Zauber]-Probe

Ergebnis: (ZfP* – Analyse-Schwierigkeit – sonstige Modifikatoren) / 2

SONSTIGE MODIFIKATOREN

- ◆ Je pAsP (Artefakt, Untote, ...) –1
- ◆ Je angef. 10 AsP über 30 (Zauberer, ...) –1
- ◆ Je angef. 5 AsP unter 30 (Zauber, ...) +1
- ◆ Zeit seit Zauber vergangen (x2 für einfache Präsenz¹): SR +4, Stunde +6, Tag +8, Woche +10, Monat +12, Jahr +14, Jahrzehnt +16, Jahrhundert +18

DETAILGRAD

0–2 ZfP*: Magie vorhanden? Elixier alchemist. Erzeugnis? Nicht erkannt werden: abgelaufene Zauber / Elixiere, endgült. verbrauchte Artefakte.

3–6 ZfP*: Intensitätsangaben, *Okharim-Skala*: minimal, *Bernstein* (bis 3 AsP); wenig, *Türkis* (bis 7 AsP); viel, *Onyx* (bis 15 AsP); sehr viel, *Smaragd* (bis 30 AsP); immens, *Rubin* (bis 60 AsP); immens, *Diamant* (bis 90 AsP); immens, *Karfunke* (mehr, Teclador-Effekt!). Bei Elixieren schätzen der Qualität: *schwach* (M, A, B, C, D) oder *stark* (M, C, D, E, F).

7–11 ZfP*: grobes Bild des Gewebes (Kraft um Kopf; in best. Teil des Gegenstands). *Magiekunde* gibt Rückschlüsse auf Zauberwirkung (wenn Spruch bekannt), u.a. Zauber aus Lebenskraft gespeist (*Blutmagie*) oder dämonisches Wirken?

12+ ZfP*: zusätzlich ein feiner strukturiertes Bild und evtl. Fließrichtung der Kraft: *Magiekunde* ist erleichtert und evtl. einschätzen von unbekannten Sprüchen möglich.

Magiekunde-Proben: Zuschläge sind Meistereentscheid.

STRUKTURANALYSE

ANSAMMELN VON ZfP*

- ◆ Für jede Probe Fallen Kosten (z.B. AsP) an.
- ◆ Nach jeder Analyse-Probe: *Selbstbeherrschungs*-Probe zum Fortzufahren (angefangen mit +0 und +1 für jede weitere). *Ausdauernder Zauberer* und *Konzentrationsstärke*: Bonus von 2.

- ◆ Scheitern → Abbruch Analyse (*Ergebnis*: angesammelte ZfP*). Wiederaufnahme mit ZfP*/2.

KENNTNIS VON REPRÄSENTATION UND ZAUBER

Neben hohen *Magiekunde*-Wert ist gute Bibliothek wichtig! *Magiekunde*-Proben werden nach Charakterhintergrund erschwert:

Ähnliche Rep. (Mag/Srl, Geo/Dru)	+0
Andere, weit verbreitete Rep.	+3
Fremde (Mag/Geo, Feen, Kobolde)	+3 bis +7
Untergangene (Shintr, Kophta)	+3 bis +18
Zauber (nicht bekannt)	6–Verbreitung

Regelfall: *Strukturanalyse* durch *Magiekunde* erleichtert: –1 pro 3 Punkte über TaW 7.

Fokus auf Interpretation: *Magiekunde*-Probe und –1 pro 3 TaP*. Evtl. Ansammeln und Erschwernisabbau durch Bibliothek.

STRUKTURERGEBNIS (ALLGEMEIN)

0–3 ZfP*: Offensichtliches. Allg. Informationen zur Art des Gegenstandes (Wesen). Um was für eine Klasse Zauberei handelt es sich?

4–7 ZfP*: Deutliches. Nähere Angaben zur Rep. der wirkenden Magie, Dauer der Verzauberung

8–12 ZfP*: Detailliertes. Angaben zu den Merkmalen der wirkenden Magie und Anzahl der unterschiedlichen wirkenden Zauber.

13–18 ZfP*: Verborgenes. Erkennen verschiedener Zauber, mag. Wirkungen und ihrer Intensität. Angaben zu Auslösern, Mods, Varianten, usw.

19+ ZfP*: Geheimes. Mehr oder weniger komplette Entschlüsselung.

ANALYS ARCANSTRUKTUR

*Ansammeln von ZfP** (1/2 Stunde); **H:** *Magiekunde* (*magische Analyse*); **Ergebnis:** ZfP*

OCULUS ASTRALIS

Teil 1: Intensitätsbestimmung. Unmod. Zauberprobe. **Ergebnis:** alle beobachteten mag. Phänomene: (ZfP* – *Analyse-Schw.* – sonstige Mod.).

Teil 2: Beobachtung. Sinnesschärfe-Probe.

*Ansammeln von ZfP** (1SR); **H:** *Magiekunde* (*magische Analyse*); **Ergebnis:** TaP*

BLICK DER WEBERIN / D. TAIRACHS AUGEN

Wird behandelt wie *Analys*, aber: Die ZfP* werden berechnet als LkP*+5; Mali durch Liturgie fallen zusätzlich an; *Ansammeln von LkP**: 12 KaP + 3 pro 1/2 Std. (*Andacht*).

ARTEFAKTE

ANALYSE-SCHWIERIGKEIT

- ◆ Je 2 Punkte Erschaffungs-Erschwernis +1
- ◆ Artefaktseele wehrt sich +MR
- ◆ Tarnzauber, je AsP / ZfP* +1

Nur Strukturanalyse:

- ◆ Je pAsP +1
- ◆ Je 5 Arcanovi-ZfP* +1
- ◆ Fremde Repräsentation variabel
- ◆ Misslungenes Artefakt +3
- ◆ Außerordentliche Phänomene +1 bis +5

STRUKTURERGEBNIS

0–3 ZfP*: Bindender Spruch und seine Rep. Zauber: Merkmal / Rep., falls ≥50% Anteil.

4–7 ZfP*: Alle Rep., mögl. & unverbr. Ladungen, Art der Permanenz; Anzahl Zauber, falls $Anz. \leq ZfP^*$, sonst „viele“; Gleiches für pAsP; Zauber überwiegt (50%): Wird erkannt, falls bekannt, sonst Merkmale. Okkupation?

8–12 ZfP*: Alle Merkmale, Anzahl Zauber, pAsP, Stapel & Ladungen, ggf. untergeordnete Matrices oder ruhende Kraftfäden, Stärke der Artefaktseele und Art der Besessenheit.

13–18 ZfP*: Zauber: Bekannte benennen, sonst einschätzen. Dominierende Zauber: Mods und Varianten. Intensität der Zauber (ZfP*). Art d. Aktivierung und Nebeneffekte. Artefaktseele: Charakter, Handlungsfähigkeit.

19+ ZfP*: Artefaktthese wird offenbar (wenn alle Zauber bekannt). Ggf. Schlüssel, Gesten.

ANALYSE NACH AUGENSCHHEIN

Unmodifizierte *Magiekunde*-Probe, Bonus aus *Detailgrad*; **Ergebnis:** (6–Verbreitung (Thesis)x3 ≤ TaP*, Vermutungen zu Artefakt).

ALCHIMIKA

Die Analyse-Schwierigkeit nach Trank. *Keine* Analyse pflanzliche Mixturen durch Magie.

STRUKTURERGEBNIS

0–3 ZfP*: Art, sofern Rezept bekannt, sonst Gattung. Ggf. Bestimmung des Hauptwirkstoffes.

4–7 ZfP*: Schätzen der Qualität; ggf. ein 2. Mal: *schwach-schwach* (M, A, B), *schwach-stark* (M, C, D), *stark-stark* (M, E, F). Details zum vorrangigen Wirkstoff und weiteren Substanzen.

8–12 ZfP*: Haltbarkeit. Liste der Wirk-Subst.

13–18 ZfP*: Qualität. Liste aller Substanzen, jedoch ohne Mengenangaben.

19+ ZfP*: Präzise Hinweise auf Rezeptur. Brau-Versuch gegen doppelte *Brau-Schwierigkeit*. Mit doppelten Mengen. Erfolg → reguläres Rezept.

WEITERE METHODEN (STRUKTURANALYSE)

Analyse nach Augenschein (Alchimie)

H: *Sinnesschärfe*; **Ergebnis:** TaP*/2, max. 8, aber keine genaue Zusammensetzung der Zutaten.

Laboranalyse (Alchimie, Analyse-Schw. Std.)

H: *Magiekunde* oder *Pflanzenkunde*; +3 für Erhalt der Substanz; **Ergebnis:** TaP*

Allegorische Analyse (Ritualkunde)

H: *Alchimie*; **Ergebnis:** RkP*

Infundibulum der Allweisen (Alchimie)

H: *Magiekunde* oder *Pflanzenkunde*; kein Bonus aus *Detailgrad*; **Ergebnis:** TaP*+8

ZAUBERZEICHEN

ANALYSE-SCHWIERIGKEIT

- ◆ Zeichen & Zusatzz. + Gesamt-Komplexität
- ◆ kein *Runenkunde* oder *Zauberzeichen* x2
- ◆ inaktives Zeichen +10
- ◆ *Zusatzzeichen Tarnung* +RkP*/2
- ◆ Z. gg. *Magie*, Zz. *Magiewiderstand* je +RkP*/3
- ◆ Profane Tarnung +1 bis +5

STRUKTURERGEBNIS

0–3 ZfP*: Erkennen des Grundzeichens, wenn bekannt, sonst Hauptmerkmal, wenn bekannt.

4–7 ZfP*: Erkennen von Zusatzzeichen und Identifikation, wenn bekannt. Einordnung der Wirkung des Grundz., Schätzen der urspr. WD.

8–12 ZfP*: Alle Komponententypen erkennen und alle Merkmale, wenn bekannt. Gesamt-Komplexität und Wirkungsdauer.

13–18 ZfP*: Bestimmung aller Komponenten, wenn bekannt. Grundzeichen unbekannt: Wirkung. Bestimmung des eventuellen Auslösers.

19+ ZfP*: Entschlüsselung aller Komponenten und Bedingungen (→ Rekonstruktion, Reaktivierung). Ermittlung durch unbekannte Sigillen festgelegte Nebenbedingungen.

ANALYSE NACH AUGENSCHHEIN (MAGIEKUNDE)

(ggf. Spez. *Magiehist.*); **H:** *Sinnesschärfe*; **Ergebnis:** TaP*/2, max. 8, keine Best. der Wirkungs-d.

¹ Für Dinge, die nur mit einem Kraftträger in Berührung gekommen sind.