

Regeln für „Quick-Weristan“ (v1.61-DE)



Webseite zum Spiel

Quick-Weristan (auch „Quickistan“) ist die simple und schnelle Variante von Weristan. Mehr zum Spiel und zur Spielwelt erfährt man auf den Seiten www.quickistan.com und www.weristan.com.

Rollen für Spieler(innen)

SC = Spieler-Charakter = eine der „Hauptrollen“ im Spielgeschehen, wird von 1 Spieler(in) gespielt
SL = Spielleiter(in) = „Moderator(in)“, kennt die Story, evtl. Rätsel und „Nicht-Spieler-Charaktere“ (NSC)

Die SL geben die Situation vor, mit der die Geschichte (Story oder „Abenteuer“) beginnt. Spieler(innen) können dann Aktionen ankündigen und (je nach Erfolg oder Misserfolg) verändert sich dann die Geschichte entsprechend. Diplomatie, Problemlösung und Kampf gegen Monster/Feinde sind typisch.

Charakterblatt (Quickblatt)

Eine A5-Seite, auf der alle Eigenschaften eines Charakters in Form von Zahlen oder Text festgehalten werden. Die bekanntesten Eigenschaften sind die fünf Eigenschaften INT (Intelligenz), CHA (Charisma), DEX (Geschick), STR (Stärke) und LVL (Level). Es gibt aber auch ganz simple Informationen wie „Alter“, „Haarfarbe“, „Augenfarbe“, und so weiter. Im Web gibt es das „Quickblatt“ und die 20 Beispiel-Charaktere:

www.quickistan.com/de/quickblatt und www.quickistan.com/de/charaktere.

Regel: Proben

Auf die Eigenschaften, die durch Zahlenwerte dargestellt werden, können Proben verlangt werden. Wenn zum Beispiel ein Spieler-Charakter einen schweren Gegenstand zur Seite schieben will, wird dabei eine STR-Probe (Probe auf Stärke) gewürfelt. Dies geschieht mit einem W20 (20-seitigen Würfel). Wenn ein Magier einen Zauber sprechen will, wird eine INT-Probe (Probe auf Intelligenz) fällig. Wenn ein Dieb eine Wand empor klettern will, wird auf seine DEX geprobt. Wenn jemand eine Person aus der Story beeinflussen möchte, wird eine CHA-Probe (Probe auf Charisma) nötig. Wenn jemand seine Weisheit/Erfahrung unter Beweis stellen will oder muss, wird eine LVL-Probe abgelegt.

Bei Quickistan gibt es zudem noch die „Ressourcen“ (Reichtum, Kontakte, Rezepte, Zauber), auf welche ebenfalls eine Probe abgelegt werden kann.

Die Eigenschaft „Narben“ (auch eine Zahl von 0 bis 20) verändert übrigens das Charisma: In zivilisierten Gegenden wird das Charisma reduziert um diese Zahl. Beim Umgang mit kriegerischen Barbaren-Kulturen steigt das Charisma um diese Zahl (statt zu sinken). In aufgeklärten/intellektuellen Kreisen haben Narben meist keine Wirkung auf das Charisma.

Ablauf einer Probe: Es wird der 20er-Würfel (W20) gewürfelt. Ist die erwürfelte Zahl auf dem W20 kleiner oder gleich dem Wert (z.B. in der Eigenschaft STR), so gilt dies als Erfolg. Ist die erwürfelte Zahl höher als der Wert, so gilt dies als Misserfolg. Eine 20 ist immer ein Misserfolg. Eine 1 gilt als besonderer Erfolg (kritischer Erfolg) mit grandiosen Auswirkungen. Eine 20 gilt als schrecklicher Misserfolg, aber nur, wenn der Wert kleiner als 20 ist (wer bei Wert 23 eine 20 würfelt, hat einen normalen Misserfolg).

Es gibt des öfteren besonders schwierige Proben. Diese erhalten einen Abzug auf die Probe. So ist eine „STR-Probe minus 5“ eine Probe auf die STR, aber zusätzlich ist der Wert für diese Probe um 5 reduziert. Eine „DEX-Probe plus 3“ ist hingegen eine Probe auf die DEX(+3), also auf einen erhöhten Wert. Dieser erhöhte Wert stellt also eine Probe unter besonders günstigen Umständen dar.

INT, CHA, DEX oder STR können pro LVL um +1 verbessert werden, aber nur bis zum 2-fachen Startwert!

Regel: Glück

Charaktere, die von Spieler(innen) gespielt werden und auch einige mächtige Schurken haben einen besonderen Vorrat namens GLÜCK. Dieser kann investiert werden, um bestimmte Effekte zu bewirken:

- Probe zum ersten / zweiten / dritten Mal wiederholen: -1 / -2 / -3 GLÜCK (viertes Mal ist unmöglich)
- einen Gegenstand finden, den man benötigt: -1 bis -20 GLÜCK (je nach „Mächtigkeit“ des Objektes)
- lebensgefährlicher/kritischer Situation auf wundersame Weise entkommen: alles GLÜCK (mind. 1)

Erholung von GLÜCK: vollständige Aufladung zu Beginn eines neuen „Kapitels“ oder durch eine Fee/Quelle

Regel: Besitz

Ein jeder Charakter kann bis zu 20 Dinge besitzen. Darunter können auch „Lasttiere und Fahrzeuge“ sein, die dann wiederum noch mehr Ausrüstung transportieren können, falls 20 Dinge nicht reichen. Es sind 20 Posten im Inventar, damit man in bestimmten Situationen einen Gegenstand auswürfeln kann („zufälliger“ Tausch und Geschenke sind ein zentraler Bestandteil der meisten Kulturen in Weristan).

Wichtig: Es spielt keine Rolle, wie die Gegenstände im Inventar gelagert werden – Rucksäcke, Geldbeutel, Fässer, Flaschen, Gürtel – wir gehen davon aus, dass genügend Behälter vorhanden sind.

Die Zusammensetzung des Inventars sollte höchstens dem Wert in „Reichtum“ entsprechen. Wer viel Besitz hat, sich aber nicht wie ein „echter Reicher“ benimmt, wird schnell von Stadtwachen ausgefragt.

Regel: Besonderheiten

Je nach Art, Kultur und Beruf des Charakters kann dieser gewisse „Besonderheiten“ haben. Auch dies steht auf dem Charakterblatt (Quickblatt). Im komplexeren System von „Weristan“ (nicht „Quick“) gibt es statt der „Besonderheiten“ eine Liste mit „Vor- und Nachteilen“.

Regel: Kampf

Es kann vorkommen, dass Monster, Raubtiere, Räuber/Piraten und feindselige Krieger den Weg der „Helden“ kreuzen. Möglicherweise sind unsere „Helden“ ja selbst Piraten oder Räuber – wie dem auch sei, es kann zu Kämpfen kommen. In den folgenden Regeln wird die Vorgehensweise dargestellt:

Für einen Angriff benötigt man einen „Angriffswert“. Dieser bestimmt sich aus der DEX (Geschick) und dem Angriffs-Bonus bzw. Angriffs-Abzug der Waffe. Hat ein Kämpfer eine DEX von 19 und benutzt ein Schwert (Angr +1), dann hat er einen Angriffswert von 20. Außerdem kann es sein, dass durch Besonderheiten des Charakters der Angriffswert noch höher ist. Ein Bogenschütze bekommt zum Beispiel einen Bonus der Art „+4 auf Bögen“ (nochmals +4 falls irgendein Bogen benutzt wird). Eventuell gibt es noch weitere Boni und Abzüge, z.B. -10 für „Kampf in totaler Finsternis“. Auf den finalen Angriffswert wird dann eine Probe durchgeführt – bei Erfolg gilt dies als „möglicher Treffer“. Bei einem kritischen Erfolg (also einer gewürfelten 1) gilt dies automatisch als Kopftreffer.

Um sich zu verteidigen wird ein „Abwehrwert“ ermittelt. Üblicherweise wird als Grundlage wieder die DEX verwendet (diesmal die halbe DEX, abgerundet). Darauf werden noch Boni von Waffen/Schilden gepackt. Es gibt auch Waffen, die einen Abzug auf die Abwehr bringen. Außerdem gibt es zwei Arten, den Angriff abzuwehren: Entweder „Block“ oder „Ausweichen“. Für den „Block“ wird ein Schild oder eine Waffe benutzt. Für das Ausweichen braucht man etwas Platz (nach hinten, bei Stichen auch zur Seite) und muss sich bewegen können (wer im Sattel/Stuhl sitzt, kann nur mit Kopf/Armen ausweichen) – wer umzingelt ist, kann nicht ausweichen! Die Probe wird wie eine normale Probe gewürfelt – bei Erfolg wird der Angriff abgewehrt. Bei einer gewürfelten 1 darf sofort ein Gegenangriff durchgeführt werden – dies ist wie ein normaler Angriff.

Kommt ein Treffer durch die Abwehr, steht noch die Rüstung zwischen Waffe und Haut. Für eine Rüstung gibt es Angaben in dieser Art: „Schutz 5, bei 1 bis 18“. Das bedeutet: diese Rüstung mindert den Schaden durch die Waffe um 5, mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 bis 18 auf dem W20. Um direkt die Lücke in einer Rüstung anzuvisieren ist hier -18 auf den Angriff nötig. Eine Rüstung mit 1 bis 20 bietet vollständigen Schutz (keine Lücken vorhanden). Es können auch mehrere Rüstungen getragen werden und für jedes Rüstungsteil wird dann einzeln gewürfelt (Beispiel: Kettenhemd, Unterkleidung, Armschienen), bis eine davon schützt. Man sollte aber bedenken, dass (vor allem im Sommer) ein Kämpfer mit vielen Schichten Rüstung ins Schwitzen kommt und dann ohnmächtig wird (die SL entscheiden hier nach eigenem Ermessen).

Ein Helm wird nur bei einem Kopftreffer benötigt (1er Erfolg beim Angriff oder -10 auf Angriff um Kopf zu treffen). Treffer im Kopfbereich können sichtbare Narben schaffen (SL bestimmt, um wie viel „Narben“ erhöht wird). Außerdem kann es bei Kopftreffern zu Gedächtnislücken kommen (ärgerlich für Magier).

Auf jeden Fall kann der Vorrat an LEBEN sinken, wenn Schaden entweder eine Lücke trifft oder so hoch ist, dass die Rüstung nicht den ganzen Schaden abwehren konnte. Wenn jemand auf Null runter ist, ist der Kampf für diesen Kämpfer vorbei. Falls ein Kämpfer durch Treffer auf „minus LEBEN“ runter wäre, geht seine Seele direkt in die Nachwelt oder Zwischenwelt (Rückkehr als Geist möglich). Normalerweise ist für den Tod eines Kämpfers jedoch ein „Todesstoß“ nötig (jemand beugt sich über den besiegten Kämpfer und beendet mit der Waffe dessen Leben – aus „besiegt“ wird somit „getötet“).

Besonders starke/große Gegner können besondere Situationen hervorrufen (manch ein Schlag eines Riesen ist so mächtig, dass ein Zwerg mehrere Meter weit fliegt, sobald eine STR-Probe -10 versagt). Es kann auch sein, dass Schilde oder Lanzen oder Rüstungen brechen – SL entscheidet ob und wann.

Gegen manche Angriffe kann eine Rüstung weniger Schutz bieten: Ein Wasserstoß kann zum Ertrinken führen und nur eine Luftblase oder ein zwergischer Taucheranzug schützt. Jedoch ist es auch möglich, dass Rüstungen vollständig schützen: Eine Turnierrüstung mit Stechhelm kann einen Blitzschlag abwenden („Eisenkäfigeffekt“), eine Drachenrüstung schützt vor Flammen (aber nicht vor Dauerhitze).

Auch wenn eine Rüstung nicht durchdrungen wird, können Schäden auftreten: Ein Kämpfer, der mit einer dicken Rüstung durch einen Brand marschiert, wird schon nach wenigen Sekunden Schaden durch Hitze nehmen. Auch bei einem Sturz aus großer Höhe oder beim Fall in ein Gewässer schützen Rüstungen nicht.

Die meisten Arten (und auch viele Tiere/Monster) haben auch „natürliche Waffen“. Im Charakterblatt gibt es einen Abschnitt, der die Kampfwerte des Charakters beschreibt, wenn waffenlos gekämpft wird.

Erholung von verlorenem LEBEN: +1 pro 8 Stunden Schlaf (eventuell mehr in luxuriösen Schlafstätten)

Regel: Magie

Soll ein magischer Effekt ausgelöst werden, muss der Spieler / die Spielerin / der SL / die SL zuerst erklären, was dieser magische Effekt bewirken soll und von welcher Sorte der Zauber ist.

Dann muss der Charakter in seinem/ihrem Gedächtnis kramen, ob er/sie/es diesen bestimmten Zauber kennt. Dazu wird eine Probe auf die Ressource „Zaubersprüche“ durchgeführt. Bestimmte Bücher oder Berufe können Boni bringen für diese Probe (ein Buch der Feuermagie gibt +8 für Feuerzauber).

Einen Zauber zu sprechen, erfordert immer eine INT-Probe. Je nach Grad des Zaubers: -1 bis -20 auf die INT-Probe. Es werden Kosten in Form von MAGIE bezahlt. Den Zauber bereit zu machen dauert üblicherweise 3 Runden (Schnellzauber: 1 Runde). Man kann mehrere Zauber bereithalten für später.

Hier sind ein paar Beispiele für Zauber und deren Kosten:

- elementare Schadenszauber: Luftstoß, Wasserstrahl, Meteor oder Steinf Faust, Feuerlanze
Kosten: 1 MAGIE = 2 Schaden (wird eventuell durch bestimmte Rüstung verringert)
- anti-elementare Schadenszauber: Blitz, Giftwolke, Eisenrost, Eishauch
Kosten: 1 MAGIE = 2 Schaden / Eisenrost: 1 / 2 / 3 MAGIE für Dolch|Speer / Schwert / Zweihänder
- Verwandlung: selbst (kein Problem) oder Gegner (darf STR-Probe für Abwehr machen)
Kosten: 1 / 2 / 3 / ... MAGIE für 1 / 4 / 9 / ... Stunden
Kosten x2, falls eine besonders kleine oder große Form gewählt wurde (darf nicht zu groß/klein)
Kosten halbiert, falls nur bestimmte Körperteile verzaubert werden sollen
STR-Probe (Abwehr) schwieriger machen: -1 / -2 / -3 / ... MAGIE für -1 / -2 / -3 / ... auf STR-Probe
- sonstige Effekte: SL entscheidet
Beispiel: Luftmagie, um fliegen oder tauchen zu können (-1 / -2 / -3 MAGIE für 1 / 4 / 9 Stunden)
Beispiel: Buff „flinken Fußes“ (Luftmagie / Blitzmagie), -1 / -2 / -3 MAGIE für 1 / 4 / 9 Minuten
Beispiel: De-Buff „schwerer Arm“ (Metallmagie / Erdmagie), -X MAGIE für -X DEX, ca. 1 Minute
Beispiel: Untoten als Knochenmarionette erheben: -1 / -2 / -3 MAGIE pro 1 / 4 / 9 Stunden

Mächtige Magie, auch „Rituale“ genannt, dauern Tage, Wochen, Monate bis der Zauber anfängt zu wirken. Rituale kosten große Mengen MAGIE, die man schrittweise einfließen lässt. Die ausgelösten Effekte können gewaltig sein (je länger das Ritual dauert, je mehr MAGIE investiert wurde, desto mächtiger die Wirkung).

Effekte, die mittels Magie unmöglich sind: (direkte) Gedankenmanipulation, Buffs auf Eigenschaften

Erholung von ausgegebener MAGIE: +1 pro 8 Stunden Schlaf (eventuell mehr bei magischen Quellen)

Regel: Götter

Priester(innen) benötigen sogenannte „Prinzipien-Energie“. Diese muss zu ihrem Gott passen. Die Prinzipien-Energie wird vor allem in Gläubigen gespeichert, aber in schwächerer Form auch in allen Lebewesen, die einer bestimmten Tätigkeit nachgehen. Eine Person, die sich einen Tag lang gemäß dem Prinzip betätigt, bringt +1 auf die jeweilige Prinzipien-Energie der Gruppe (+2 bei gläubigen Bewohnern). Auch einige Orte, die früher Stätten okkultur Macht waren und auch Friedhöfe können noch Prinzipien-Energie haben.

Das besondere dabei sind Buffs auf INT, CHA, DEX, STR, LVL, Kampf-Werte (je nach Gottheit):

Ein Buff kostet 1, 2, 3, 4 für +1, +2, +3, +4 wenn der Gott „spezialisiert“ ist (nur ein Prinzip darstellt).

Ein Buff kostet 2, 4, 6, 8 für +1, +2, +3, +4 wenn der Gott „allumfassend“ ist (alle Prinzipien abdeckt).

Der Buff wirkt, bis die aktuelle Tätigkeit (z.B. Bau, Kampf, Rede) endet oder der Träger des Buffs einschläft.

Für jeweils (INT) Punkte verbrauchter Prinzipien-Energie wird die INT des Priesters um 1 gesenkt. Die Heilung tritt von selbst ein (+1 wieder zurück pro Tag). Solange die INT unter dem Normalwert liegt, ist der Priester / die Priesterin einem leichten Wahn verfallen (Halluzinationen/Messias-Syndrom).

Für Tätigkeiten, die dem „Wesen der Gottheit“ genau entsprechen, werden die Kosten nochmals halbiert. Für Tätigkeiten, die dem Wesen der Gottheit (ihren Dogmen) widersprechen, gelten generell die doppelten Kosten und es kann dazu kommen, dass das Schicksal seltsame Wege findet, um sich zu rächen.

Regel: SL entscheidet

SL hat prinzipiell das letzte Wort. SL kann Regeln anders interpretieren. SL kann jederzeit Regeln einführen.

Zusatzregeln

Zusatzregel: Kampf – 1er-Treffer (Alternativen zum Kopftreffer mit 1 / -10)

(Fällt eine 1 während eine -10er Attacke gewürfelt wird, darf man zwei dieser Effekte gleichzeitig wählen!)

- Der Schaden, der durch die Rüstung dringt, wird verdoppelt.
- Normaler Angriff, ABER: Eine zweite Aktion mit dieser Hand ist sofort möglich (aber keine weiteren). Üblicherweise kann ein Kämpfer mit jeder bewaffneten Hand einmal angreifen oder etwas tun.
- Für je 4 Punkte Waffenschaden wird mindestens 1 Punkt Schaden durch Erschütterung angerichtet, der Rüstung durchdringt (Erschütterung: Giftpfeile durchdringen die Rüstung trotzdem nicht).
- Der Getroffene muss eine Probe auf DEX würfeln, um auf den Beinen zu bleiben (braucht in seinen Zügen erfolgreiche DEX-Probe zum aufstehen – falls Probe mit 1 gelingt: kostet keine Zeit, sofort).
- Der Getroffene muss eine Probe auf STR würfeln, um nicht um 1 Körperlänge des Angreifers nach hinten getrieben zu werden (oder geworfen zu werden – bei sehr großer STR / Körperlänge des Angreifers). Der Zurückgetriebene ist 1 Runde bewegungslos (Abwehr-Proben normal möglich).
- Der Getroffene muss eine Probe auf INT würfeln, um sich von einer heftigen Erschütterung zu erholen und sich zu konzentrieren (bei Misslingen der Probe braucht der Getroffene eine ganze Runde ohne jede Abwehr oder Bewegung, um wieder am Kampf teilzunehmen). Kopf muss erreichbar sein.

Zusatzregel: Grimoire Nr.1 (Auswahl einiger Zauber)

Achtung: In der Spielwelt gibt es keine Zauber für direkte Gedankenmanipulation und Attribut-Buffs!

Nicht alle Magier kennen jede Magie (Nachweis: Besitz von Zauberbuch oder „Zauber“-Probe geschafft).

Grad	Zauber (MA-Kosten)
1	Magie erspüren (1), magisches Kerzenlicht (1 p.Std), Erfrischung +1LE (1), Magieschild (1 p.Min)
2	Nebelschleier (2), Buff „flinker Fuß“ (1 p.Min), 2Sch-Elementzauber (1), Luftblase (1 p.Std)
3	magisches Lampenlicht (1 + 1 p.Std), 3m-Radius-Schutzblase (1 + 1p.Std), Geister rufen (3)
4	Untoter (1 p.Std), magische Stille (1 p.Min), 4Sch-Elementzauber (2), 20kmh-Luftteppich (1 p.Std)
5	Heilung (1 p.LE), Eigenverwandlung (1 p.Std), 5er-Steinhaut (1 p.Min), +1-Flammenwaffe (1 p.Min)
6	Feuerball (6), magischer Lichtstrahl (3 + 1 p.Std), 6Sch-Elementzauber (3), Geister bannen (6)
7	Magie untersuchen (3), Eigenteleport (4), Debuff „schwerer Schwertarm“ (-X für DEX-X)
8	magische Dunkelheit (1 p.Min), Versteinern (2 + 1 p.Person, Abwehr: DEX), 8Sch-Elementzauber (4)
9	Unsichtbarkeit (1 p.Person), Fremdverwandlung (1 p.Std, Abwehr: STR), Dämonen rufen (9)
10	Meteor (10), Doppelgänger-Illusion „Doppi“ (1 p.Std), Gift stoppen (6), 10Sch-Elementzauber (5)
11	Genesung (11 + 1 p.Person), Gruppenteleport (3 + 1 p.Person), +2-Flammenwaffe (2 + 1 p.Min)
12	4Sch-Kettenblitz (4 + 1 p.Person), 12Sch-Elementzauber (6), Feuer-Elementar (3 + 1 p.Min)
13	Artefakt erstellen (3 + Zauber), 3m-Radius-Schutzkuppel (3 + 1p.Std), 30kmh-Luftteppich (1 p.Std)
14	6Sch-Kettenblitz (6 + 1 p.Person), Krankheit stoppen (8), Wasser-Elementar (2 + 1 p.Min)
15	Doppi-Stundenhorde (1 p.Doppi), Steingolem (4 + 1 p.Min), Giftöl-Anti-Elementar (4 + 1 p.Min)
16	Aus dem Ei erneuert* (9) – Person legt Ei, schlüpft mit heilem Körper neu, Metallgolem (8 + 1 p.Min)
17	Ei-Erneuerungen (10 + 1p.Person), 7m-Radius-Schutzkuppel (7 + 1p.Std), Rostwolke (1 p.Person)
18	Hochartefakt erstellen (nach Wirkung), Blitz-Geisterwolke (1 p.Runde), Dämonen bannen (18)
19	13m-Radius-Schutzkuppel (13 + 1p.Std), 50kmh-Luftteppich (1 p.Std), Weltenportal (1 p.Runde)
20	Meteorschauer (20), Erdbeben (20), Alter stoppen (1 p.Tag), Wiederbelebung (1 p.Std nach Tod)

Grad: nur wenn LVL auf Grad oder höher ist, Zauberprobe um Grad erschwert / Kosten: „wirkt zum Quadrat“
 Beispiel: Versteinern (Grad 8) erfordert INT-Probe minus 8, Kosten: 2 + (1 / 2 / 3 /...) für 1 / 4 / 9 /... Personen
 (also 3 / 4 / 5 für 1 / 4 / 9 Personen), die Versteinern wirkt „einige Zeit“ (z.B. eine STR-Probe pro Stunde)

Zusatzregel: Grimoire Nr.2 (Auswahl einiger weiterer Zauber)

Achtung: In der Spielwelt gibt es keine Zauber für direkte Gedankenmanipulation und Attribut-Buffs!
Nicht alle Magier kennen jede Magie (Nachweis: Besitz von Buch oder „Zauber“-Probe geschafft).

Grad	Zauber (MA-Kosten)
1	Geringer Rost (1) – Dolch / Speer / 5 Pfeile (max. ½ Pfund), Wasserfass füllen (1), Luftsturz (2)
2	Blitzsprung (3) – schneller Teleport an nahen Ort, kalte Keramiken (1 p.Minute), Brandöl (1 p.Pfund)
3	Magie spenden (-1 für +1), Mittlerer Rost (2) – Schwert / Schiene / 20 Pfeile (2 Pfund)
4	Kleine Standbild-Illusion (1 p.Std), Schmiedefeuer (1 p.Stunde), kaltes Schmieden (1 p.Minute)
5	Großer Rost (3) – Zweihänder / Helm / 60 Pfeile (6 Pfund), Erze finden (1 p.Std), Wand* (1 p.Minute)
6	Magiequelle (1) – erweitert MA von Freund um eigene MA bis Hand losgelassen, Luftdiener (1 p.Std)
7	Warzenfluch (1 p.Jahr, Abwehr: CHA), Meister-Rost (1 p.Pfund) – auch Teilflächen (z.B. von Gitter)
8	Meditation (1) – wandelt pro Stunde 1LE in 1MA um, Große Standbild-Illusion (1 p.Minute)
9	Kleine Bewegtbild-Illusion (1 p.Std), Windtelekinese (1 p.Pfund), Objektverformung (1 p.Minute)
10	Magieraub (1 p.Punkt, Abwehr: INT-10), Feuerhülle (1 p.Minute) – gegen waffenlose Attacken
11	Zeitverlangsamung (1 p.Runde) – erlaubt 2 Züge statt einem, Luftsprung (1 p.Meter), Kälte (1 p.Std)
12	Feuerwelle (13) – 8/4/2/1 Schaden in 3/6/9/12 Meter Distanz, Metallsortierung (1 p.Pfund)
13	Zeitsprung (1 p.Runde), Dreifach-Artefakt (3x Artefaktkosten), Lehmhaus (1 p.Stunde)
14	Große Bewegtbild-Illusion (1 p.Minute), Siebenfach-Artefakt (7x Artefaktkosten), 4m-Wand* (1 p.Std)
15	Fernteleport (1 p.100Meilen) – Ort zuvor gesehen oder sehr genaue schriftliche Angabe mit Höhe
16	Chaos-Zone (1W20) – Zone mit zufälligen Effekten (Dunkelheit, Blitze, Dämonen, Kirschtorten, ...)
17	Zeitportal (1 p.Jahr) – Zeitmagie ist selten (Götter und Dämonen wachen über Verbreitung+Einsatz)
18	Jahrhundertportal (10) – 100 bis 999 Jahre, Monatsrhythmus-Artefakt (7 + Artefaktkosten)
19	Jahrtausendportal (15) – 1000 bis 9999 Jahre, Tagesrhythmus-Artefakt (23 + Artefaktkosten)
20	Urzeitportal (20) – beliebige Zeit > 9999 Jahre, Permanenz-Artefakt (77 + Artefaktkosten)

* die „Wand“ besteht aus einem der (Anti-)Elemente und ist normalerweise 2x2 Meter breit / 0,2 Meter dick-
Grad: nur wenn LVL auf Grad oder höher ist, Zauberprobe um Grad erschwert / Kosten: „wirkt zum Quadrat“
Beispiel: Fernteleport (Grad 15) erfordert INT-Probe minus 15, Kosten: 1 / 2 / 3 /... für 100 / 400 / 900 /... km

Zusatzregel: Inventar (Zufallstausch/Geschenk, Koboldklau, Feengeschenk)

In der Spielwelt Weristan gibt es bei geselligen Zusammenkünften einen Brauch, der auf dem gesamten Kontinent in der einen oder anderen Form so praktiziert wird – den „Tausch unter Freunden“. Dabei wird entweder zum Beginn oder zum Ende einer Zusammenkunft auf eine Sache gedeutet, die der Gast vom Gastgeber gerne hätte – dieser hat dann das Recht, auf einen Gegenstand zu deuten, den er vom Gast gerne hätte. Besonders charismatische Gäste können mit einem freundlichen Lächeln (CH-Probe) einen zweiten Versuch erhalten – der Gastgeber muss ein anderes zufälliges Etwas im Inventar des Gastes wählen: Dies erfolgt immer zufällig: W20-Wurf, dann den Gegenstand im Inventar an Position 1 bis 20 im eigenen Inventar tauschen. Falls man einen Behälter oder ein Lastentier erwischt, wird innerhalb des Unter-Inventars noch einmal gewürfelt (also z.B. für die Position 1 bis 20 im Rucksack). Das „Geschenk“ funktioniert ähnlich.

In Weristan gibt es gierige kleine Kobolde. Diese klauen mit Vorliebe Sachen von Reisenden und vor allem von solchen, die unter freiem Himmel nahe einer Koboldstätte übernachten. Es wird zufällig ausgewählt, wer aus der Gruppe das Pech hat, beklaut zu werden (kann auch mehrfach geschehen, falls hier viele oder sehr gierige Kobolde leben). Dann wird mit 1W20 ein Gegenstand an zufälliger Stelle geklaut/verschleppt.

Feengeschenke sind hingegen ein seltener Glücksfall. Auch hier wird zufällig bestimmt, wer aus der Gruppe von diesem Ereignis getroffen wird (kann auch die beste CH-Probe der Gruppe sein). Eine Fee oder ein Hutzelmännchen (Geschenkwichtel) legt an Position 1 bis 20 (mit W20 bestimmen) einen weiteren Gegenstand ab, der dem ursprünglichen exakt gleicht. Zauberer können oft noch Spuren von Feenmagie erkennen.

Zusatzregel: Zauberhilfen (Edelsteine, Zauberbücher) und (Anti-)Elemente

Edelsteine können beim Zaubern helfen, wenn sie die Haut der Zaubernenden berühren beim Zaubern. Wie gut das geht, hängt vom Wert ab: Wenn ein Edelstein mit 4 Punkten helfen soll, muss er mindestens 4 x 4 Goldmünzen wert sein (also 16 bis 24, denn ab 25 würde der Stein mit 5 Punkten helfen). Größere Edelsteine haben einen Wert von „Karat zum Quadrat“ – ein Stein mit 5 Karat ist also so viel Wert wie 25 mal der normale Edelstein (der 1 Karat wiegt) und es werden somit 25 Edelsteine ins Inventar gelegt, wenn jemand einen 5-Karat-Stein findet. Der Edelstein verliert beim Zaubern einen Teil seiner Struktur (ein 1-Karat-Stein zerfällt zu buntem Staub und ein 5-Karat-Stein zerbröseln nach der 25ten Anwendung ebenfalls).

Aquamarin, Wassermagie (Wert: 5)	Kann 2 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 2 erleichtern.
Bernstein, Blitzmagie (Wert: 20)	Kann 4 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 4 erleichtern.
Blutstein, Heilung/Metallmagie/Blutmagie (Wert: 20)	Kann 4 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 4 erleichtern.
Calcit, Luftmagie (Wert: 5)	Kann 2 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 2 erleichtern.
Diamant, Schadenszauber (Wert: 100)	Kann 10 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 10 erleichtern.
Lapislazuli, Wassermagie (Wert: 10)	Kann 3 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 3 erleichtern.
Magnetit, Metallmagie (Wert: 40)	Kann 6 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 6 erleichtern. Auch als Bauteil für Nordweiser und Kompass.
Obsidian, Erdmagie (Wert: 1)	Kann 1 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 1 erleichtern.
Pyrrhotin, Metallmagie/Dämonen (Wert: 5)	Kann 2 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 2 erleichtern.
roter Jaspis, Feuermagie (Wert: 5)	Kann 2 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 2 erleichtern.
Rubin, Feuermagie (Wert: 50)	Kann 7 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 7 erleichtern.
Saphir, Wassermagie (Wert: 50)	Kann 7 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 7 erleichtern.
versteinertes Holz, Erdmagie (Wert: 5)	Kann 2 MAGIE ersetzen (max. 50%) oder um 2 erleichtern.

Zauberbücher erhöhen für die Art der Magie, die in ihnen erklärt wird, den Wert der Ressource „Zaubersprüche“ um einen bestimmten Wert. Um benutzt zu werden, muss das Buch im Inventar liegen (also einen der 20 Plätze belegen). Ein Foliant ist ein besonders dickes Buch, das meist 3 oder 4 Gebiete beschreibt.

Buch: Allgemeine Dämonologie (Zaubersprüche +8)	Buch: Allgemeine Zeitmagie (Zaubersprüche +8)
Buch: Allgemeine Feuermagie (Zaubersprüche +8)	Buch: Allgemeine Artefaktmagie (Zaubersprüche +8)
Buch: Allgemeine Erdmagie (Zaubersprüche +8)	Buch: Allgemeine Nekromantie (Zaubersprüche +8)
Buch: Allgemeine Wassermagie (Zaubersprüche +8)	Buch: Allgemeine Sonnenmagie (Zaubersprüche +8)
Buch: Allgemeine Luftmagie (Zaubersprüche +8)	Buch: Allgemeine Nachtmagie (Zaubersprüche +8)
Buch: Allgemeine Eismagie (Zaubersprüche +8)	Buch: Foliant der Elemente (Zaubersprüche +8)
Buch: Allgemeine Metallmagie (Zaubersprüche +8)	Buch: Foliant der Anti-Elemente (Zaubersprüche +8)
Buch: Allgemeine Giftmagie (Zaubersprüche +8)	Buch: Foliant der Schwarzmagie* (Zaubersprüche +8)
Buch: Allgemeine Blitzmagie (Zaubersprüche +8)	* enthält: Dämonologie, Nekromantie, Nachtmagie

Die 4 **Elemente** und die 4 **Anti-Elemente** lassen sich wie folgt beschreiben:

- Feuer – Feuer, Hitze, Lava, Eifer, Wut, Liebe, Hass, Chaos, Dämonen, Drachen, Körperwärme
- Erde – Erde, Felsen, Festigkeit, Härte, Stabilität, Schwere/Gewicht, Schutz, Ackerboden, Mist
- Wasser – Wasser (aber nicht Blut/Pflanzensaft/...), Nebel/Wolken, Regen, Wellen (+/-), Schwimmen
- Luft – Atemluft, Wind, beschleunigte Bewegung, Leichte/Schwerelosigkeit, Botschaft, Flug, Sprung
- Blitz – Blitze, Gewitter, Elektrizität, Geschwindigkeit, Wachsein, Intelligenz, Unruhe, Polarlichter
- Giftöl – tiefschwarzes Öl, entflammbar bis explosiv, auch als Nebel oder Käfer/Schlange, Krankheit
- Metall – Metalle, Schwere/Gewicht, Ableitung von Blitzen, Spiegel, Reichtum, Schutz, Waffen, Gerät
- Eis – Eis, Schnee, Kälte, Verlangsamung, Gefangenhalten, Stabilität, Kunst, gedämpfte Gefühle

Einige Ausprägungen der Elemente haben weitere, spezielle Bedeutungen: So ist (Queck-)Silber bei Verwandlung, Werwesen, Vampiren von Bedeutung. Rost gilt als metallisch, aber auch als blutbildend/heilend.