

Schicksalstinte

In KanThaiPan wurde vor ungefähr 800 Jahren, als die schwarzen Adepten erschienen eine weitere Zauberart erfunden. Diese ist jedoch äußerst selten und ein Spieler kann sich glücklich schätzen hat er diesbezüglich einen Lehrmeister gefunden. Es handelt sich um die Magie der Schicksalstinte. Will ein Spieler diese lernen und hat er einen Lehrmeister gefunden, muss er erst die 17 Buchstaben der geheimen Schrift, die eigens für diese Zwecke erfunden wurde, lernen. Er muss zwar nicht alle lernen, da er auch mit weniger als 17 Buchstaben Zauber wirken kann, ein Minimum liegt aber bei 10 Buchstaben (Die Lernkosten sind unten angegeben). Wenn ein Spieler die Buchstaben gelernt hat darf er sich als Eingeweihter betrachten (Es gibt Abzüge auf den EW:Zaubern, wenn ein Spieler mit weniger als 10 Buchstaben versucht zu Zaubern und zwar -1 pro 2 Buchstaben unter 10).

Anschließend, nach vielen weiteren Jahren Studium bei seinem Meister, bis er ihn für würdig empfunden hat, kann der Spieler *Schreiben mit Schicksalstinte* erlernen. Mit dieser Fähigkeit ist es ihm gegeben die 17 Buchstaben richtig anzuwenden und mit ihnen ganze Sätze zu formulieren, damit sie ihre Zauberkraft entfalten können. Natürlich könnte der Zauberer, die magischen Zeichen mit irgendeiner Tinte auf Papier pinseln, allerdings bringt das nicht den gewünschten Effekt. Nur wenn die richtigen Zeichen mit der richtigen Tinte auf Papier gemalt werden kann danach die Zauberkraft ausgelöst werden.

Wir alles richtig gemacht ist der Anwender in der Lage das Schicksal zu beeinflussen. Er kann es leicht zum guten oder zum schlechten hin wenden. Er kann aber auch die magische Kraft darauf konzentrieren sich bei einer bestimmten Situation „vorprogrammierte“ Hilfe zu geben (In Form von Zuschlägen auf alle EW, WW und PW). Will der Anwendende z.B. die Zukunft leicht verändern gibt es keine wirklichen Regeln dafür. Der Spielleiter muss sich den Erfolgswert für *Schreiben mit Schicksalstinte*, sowie die Menge der gelernten Buchstaben angucken und ein Resultat ziehen. Anfänger bringen es gerade Mal dazu, dass wenn ihnen ein Ast auf den Kopf gefallen wäre dieser nicht ihn, sondern jemand feindlichen, sofern in der Nähe, trifft. Wirklich gute, die das Dao erkannt haben, dass einer der unsterblichen Mandarine nicht ihn (sofern der das vorhatte), sondern sich selbst verzaubert. Oder kann der Schwerthieb eines SaMurai sich selbst treffen, anstatt den Zauberkundigen im *Schreiben mit Schicksalstinte*. Will der anwendende z.B. Zuschläge auf eine bestimmte Situation bekommen erhält er: +1, wenn er mindestens 10 Buchstaben gelernt hat, +2 wenn er mindestens 13 Buchstaben gelernt hat, +3 wenn er mindestens 15 Buchstaben gelernt hat und +4 wenn er alle Buchstaben gelernt hat. Bei den PW sieht das so aus: -5, -10, -15 und -20.

Vorgegangen wird folgendermaßen: ShenSoAYeen (13 gelernte Buchstaben, Schreiben mit Schicksalstinte+16) fürchtet eine Unterhaltung mit seinem Onkel, da dieser sehr sauer auf ihn ist. Er will ihn mit seiner Fertigkeit *Beredsamkeit* beschwichtigen, da sein Onkel seine einzige Geldquelle ist. Also begibt er sich ans Werk. Zuerst malt er die nötigen Zeichen mit Schicksalstinte auf ein Blatt Papier (EW:Schreiben mit Schicksalstinte). Danach geht er zu seinem Onkel und verbrennt über einem Feuer, als dieser gerade nicht hinschaut, das Blatt Papier (Dadurch wird der Zauber ausgelöst). Da der vorher fällige EW:Schreiben mit Schicksalstinte geglückt ist wird die Magie frei und beginnt ihr Werk. Der anschließende EW:Beredsamkeit gelingt (Er erhält +2) und ShenSoAYeen konnte sich bei seinen Onkel wieder einmal eine Ausrede verschaffen. Komisch! (Mit einer vorgefertigten Papierrolle kann immer nur eine Fertigkeit „verbessert“ werden. Übrigens kann man das alles auch ins Gegenteil verkehren).

Erlernen von Schicksalsbuchstaben

In61, Wk21

25: ZAU aus KanThaiPan - **50:** ZAU - **100:** ZKÄM

Mit *Erlernen von Schicksalsbuchstaben* kann ein Abenteurer die 17 magischen Zeichen lernen. Diese sind nötig, um mit Schicksalstinte arbeiten zu können. Für jeden einzelnen Buchstaben muss die Fertigkeit einzeln gelernt werden. Man beherrscht den Buchstaben dann automatisch und es ist kein EW fällig.

Schreiben mit Schicksalstinte

In61, Zt21 Erfolgswert+6 (+8/+20)

100: ZAU aus KanThaiPan - **200:** ZAU - **400:** ZKÄM

Mit *Schreiben mit Schicksalstinte* in Verbindung mit *Erlernen von Schicksalsbuchstaben* ist ein Abenteurer befähigt Schicksalsmagie zu wirken. Er kann die Zukunft leicht beeinflussen und sie zum Guten oder Schlechten wenden.

Schreiben mit Schicksalstinte+6

+7,+8	50
+9,+10	100
+11 bis +14	200
+15 bis +18	400
+19,+20	800