



RESONANTE ARBEIT

Metaresonanz	Harmonie erzeugen - die Resonanz auf sich selber einstimmen
Resokinese	Materie mit der Resonanz synchronisieren
Resogyrie	Materie durch die Resonanz divergieren
Resopathie	Geist mit der Resonanz harmonisieren
Resokalie	Dissonanz erzeugen - die Resonanz mit sich verschlingen

DIE HAND

Glieder		1	2	3	4
Finger/Sehnen					
I MR	Analyse Harmonisieren	Spüren	Suchen Ableiten	Erkennen Nivellieren	Aufheben
II RKi	Bewegen Wirken	Animieren Oberfläche	Temperatur Form	Töne Wettereffekte	Klima
III RG	Aufbau Wandel Energie	Erfassen Farbe Lenken	Festigkeit Material Umwandeln	Unterstützen Phasen Erzeugen	Ändern Lösen
IV RP	Beeinflussen Kontakt	Sinne Erfassen	Emotion Anrufung	Denken Beschwören	Erinnerung Seele
V RKa	Hüllen Ladung	Illusion Fügen	Aura Festigen	Feldeffekt Reservieren	Beleben

GRADE

Kraft			Entfernung/Geschwindigkeit		Dauer	
Stecknadel	mm ²	Gramm	Selbst	Statisch	Sofort	Sekunden
Faust	cm ²	Unze	Aura	Schnecke	Kurz	Minuten
Arm	dm ²	Pfund	Armlänge	Schleichen	Mittel	Stunden
Mensch	m ²	Zentner	Wurfweite	Gehen	Lang	Tage
Haus	dam ²	Tonne	Sichtweite	Rennen	dauernd	Bedingung
Dorf	hm ²	Hügel	--	Fliegen	Leben	Kreatur
Stadt	km ²	Berg	Sympathetisch	Rasen	Ewig	Anker

ZAUBERWERT

ZW + 3 für Finger/Sehnen, wenn nicht eigene Art der Spezies
 Pro Glied: + 1/4/12/24 jeder Grad: + 3
 Zentrierung: - 3 pro erfolgreicher Einheit
Äußere Dissonanz erschwert den Wurf, wird durch Kompensation minimiert

ZEITBEDARF

6 + Summe Grade sanft x 4, Dissonanz halbiert
 dazu hart : 3, Dissonanz + 1W12/Zehnerstelle des ZW
 3 x Summe Glieder zehrend x 2, Dissonanz in innere umgewandelt

DISSONANZ

Summe Glieder = äußere Dissonanz
 + Resokalie: #(Glieder)²
 + eigene permanente Dissonanz
 (Alleinige) Sehne der eigenen Tradition halbiert
Verfehlung Zielwert generiert 1 : 1 innere Dissonanz und Schaden

FAUSTREGEL

Ein Zauber ist am einfachsten zu wirken, wenn das Ziel:
 Wenig verändert wird (KRAFT)
 Die Wirkerin selbst ist (ENTFERNUNG)
 Der Zauber nicht lange wirken muss (DAUER)