

## 5 Psi-Kräfte

Dieses Kapitel soll Sie mit dem Einsatz von über-sinnlichen Fähigkeiten, Psi-Kräfte genannt, vertraut machen. Statt dem Begriff Psi-Kräfte können Sie auch Magie, Zauberei oder Hexerei benutzen, je nachdem, was Ihnen lieber ist. Im Regelwerk werden alle diese Begriffe aus Gründen der Abwechslung synonym verwendet. Die Bezeichnung Psi-Kräfte wurde deshalb gewählt, weil es normalerweise keiner Rituale, Materialien oder Gesten bedarf, um Magie zu wirken. Außerdem erlernen Zauberer prinzipiell ihre Sprüche nur über praxisorientierte Anwendung, nicht über Magierschulen, Bücher oder Schriftrollen. Zu guter letzt müssen die magischen Effekte nicht unbedingt sichtbar werden, sondern laufen oft auf rein gedanklicher Ebene ab. Sie haben als Spielleiter bzw. Spielgruppe jederzeit die Möglichkeit, die Psi-Kräfte „magischer“ zu gestalten, wenn Ihnen die Grundprinzipien zu wenig fantasymäßig erscheinen. Die ERPS-Philosophie sieht dies jedoch nicht automatisch vor, da derartige Einschränkungen die Freiheit der Spieler und ihrer Charaktere beschneiden und nicht erweitern. Diesem Prinzip der maximalen Freiheit folgen fast alle weiteren Regeln dieses Kapitels. An einigen Stellen ist es jedoch notwendig, genauere Regeln zu spezifizieren oder Vorschläge zu unterbreiten, welche die Freiheit der Spieler zwar beschneiden, die sich aber in der Praxis als empfehlenswert erwiesen haben. Fühlen Sie sich also frei, an den Ihnen genehmen Stellen Änderungen und Einschränkungen zu praktizieren.

Jeder Charakter kann Magie wirken; je nach Psi-Priorität und gelernten Fertigkeiten besser oder schlechter. Einige Spieler werden ihre Charaktere vielleicht nie Psi-Kräfte anwenden lassen, was absolut in Ordnung geht. Nur weil jeder Charakter Psi anwenden darf, heißt das nicht, daß jeder Charakter dies auch tun muß. Bedenken Sie auch, daß normalerweise die Bevölkerung einer Spielwelt ähnlich denken und handeln dürfte: Magie wird meistens Mißtrauen entgegengebracht, wenn sie nicht von Priestern oder Heilern vollbracht oder durch die Obrigkeit sanktioniert wird.

Es gibt in ERPS keine Zaubersprüche im klassischen Sinne, welche der Magier je nach Erfahrung studieren oder erlernen kann oder die er vor der Anwendung memorisieren oder von einer Spruchliste ablesen muß. Vielmehr entwickelt jeder Zauberer im Laufe seiner Karriere seine Zaubersprüche durch praxisorientierte Anwendung und mit Hilfe von Magietheorie selbst. Wie auch in den anderen Spielbereichen gilt das Grundprinzip von ERPS: Der Spieler teilt mit, welchen magischen Effekte sein Charakter mit Hilfe seiner Fertigkeiten erreichen möchte. Daraufhin gibt der Spielleiter die Schwierigkeit, also den MW, bekannt. Hat der Charakter bestimmte Effekte öfter mit Erfolg angewandt, so wird er sich darin ständig verbessern. Das Lernen von „Zaubersprüchen“ durch Lehrer ist nicht möglich bzw. gar nicht nötig, da sich jeder Charakter seine eigene Vorstellung von Magie bilden wird.

### 5.1 Psi-Fertigkeiten

Fertigkeit	Abkürzung
PSI-Widerstand	PSW
PSI-Einsatz	PSE
Beschwören	Bes
Bewegung	Bew
Binden	Bin
Dimension	Dim
Elemente	Ele
Empathie	Emp
Gegenmagie	Geg
Hypnose	Hyp
Illusion	Ill
Kontrolle	Kon
Körperbewußtsein	Kör
Materietransformation	Mat
Natur	Nat
Regeneration	Reg
Schock	Sch
Telepathie	Tel
Verständnis	Ver
Wahrnehmung	Wah

Die Psi-Fertigkeiten werden auch als Magiebereiche bezeichnet und standardmäßig mit den ersten drei Buchstaben abgekürzt (s. Liste oben). Dies dient vor allem dazu, Fertigkeitenlisten von NSC-Zauberern nicht unnötig aufzublähen.

Das „Fertigkeitenetz“ umfaßt neben den allgemeinen Zauberfähigkeiten Psi-Einsatz (PSE) und Psi-Widerstand (PSW) alle gängigen magischen Fertigkeiten, welche nach normalen Lernregeln erlernt werden.

**Psi-Einsatz** steht für die generelle Fähigkeit, magische Effekte zu wirken und ist die wichtigste Fertigkeit eines Magiers, da sie beim Zaubervorgang zur verwendeten Psi-Fertigkeit addiert wird. Merke: Zauberer verwenden bei ihren Fertigkeitwürfen also stets zwei Fähigkeiten.

- Kalman Evarus möchte einen **Feuerball** auf die zahlreich vertretene Gegnerschar zaubern. Der gewünschte Effekt läßt sich über die Psi-Fertigkeit *Elemente* erreichen. Kalman würfelt seinen Fertigkeitwurf also mit *Psi-Einsatz* plus *Elemente* plus 2w.

**Psi-Widerstand** ist im Gegensatz dazu die Fähigkeit, Zaubersprüche, welche gegen den Charakter gerichtet werden, abzuwehren. Auch hier wird immer die „ankommende“ Fertigkeit, sofern erlernt, dazu addiert.

- Der wie üblich böse gegnerische Magier möchte Sean Redwood **Schmerzen** verursachen. Dieser Effekt wird über die Psi-Fertigkeit *Schock* erreicht. Sean würfelt seinen Widerstandswurf mit *Psi-Widerstand* plus *Schock* plus 2w.

Die aufgeführten Magiebereiche decken vermutlich nahezu jede magische Aktivität ab, es steht Ihnen jedoch frei, neue Fähigkeiten in das Fertigkeitenetz aufzunehmen. Achten Sie jedoch darauf, keine Fertigkeiten zu kreieren, welche reine Spezialfälle bereits vorhandener Magiebereiche sind.

Oft ist es möglich, magische Effekte über verschiedene Fertigkeiten zu erklären. Es folgt eine kleine Beschreibung aller Psi-Fertigkeiten mit Beispielleffekten:

### **Bewegung**

Alle Effekte, die irgendwie mit Bewegungen zusammenhängen. Beispiele sind **Gegenstände levitieren, Fliegen, Schweben, Lähmen** oder **Beschleunigen**.

### **Elemente**

Magische Effekte, die in irgendeiner Art mit den natürlichen Elementen Feuer, Wasser, Luft, Erde und Eis zu tun haben. Beispiele sind **Feuerball, Wasserstrahl, Stille** oder **Elementarwesen rufen**.

### **Empathie**

Jegliche Magie, welche Gefühle manipuliert oder spürt. Beispiele sind **Gefühle senden oder empfangen, Gefühle verstärken, Liebeszauber** oder **Angst**.

### **Gegenmagie**

Jede Form des Gegenzaubers. Dazu gehören u.a. **Bannen von Magie, Austreiben von Geistern und Dämonen** und **Schutz vor Magie**.

### **Hypnose**

Effekte, welche sich mit dem Unterbewußtsein beschäftigen. Beispiele sind **Unterbewußtsein durchforsten, Beeinflussung von Lebewesen, Amnesie heilen** oder **erzeugen** und **Entspannung fördern**.

### **Illusion**

Jeder Effekt, welcher die Sinne von Lebewesen täuschen kann. Dazu gehören **Unsichtbarkeit, Töne erzeugen** oder **Tastillusionen**.

### **Kontrolle**

Mit dieser Fertigkeit können Lebewesen kurzfristig gegen ihren Willen zu bestimmten Handlungen gezwungen werden. Beispiele sind **Handlungen beherrschen** und **Befehle erteilen**.

### **Körperbewußtsein**

Diese Fertigkeit kann nur auf den Anwender selbst angewendet werden. Beispiele sind **Selbstheilung, Attribute und Sinne verstärken, Klauenhände** oder **Aussehen verändern**.

### **Materietransformation**

Jegliche Magie, welche der Umwandlung toter Materie dient. Beispiele sind **Wasser zu Wein, Metall rosten lassen** oder **Gegenstand nachmachen** oder **reparieren**.

### **Natur**

Diese Fertigkeit umfaßt Wetter- und Tierkontrolle, Pflanzen- und Kräutermanipulation. Beispiele sind **Tiersprache, Tiere rufen, Sturm, Pflanzenwachstum, Naturgeister rufen**.

### **Regeneration**

Sämtliche Zauber, welche Lebewesen heilen und wiederherstellen können. Dazu gehören **Wunden heilen, Erschöpfung lindern, Gift neutralisieren** oder **Krankheiten heilen**.

### **Schock**

Alle aggressiven Kräfte, welche Körper und Geist des Opfers beeinflussen. Beispiele sind **Schmerzen, Wunden aufbrechen, Fieber** oder **Angst**.

### **Telepathie**

Jede Magie, welche Gedanken manipuliert oder spürt. Beispiele sind **Gedanken senden oder lesen, Hellsicht** oder **Gedanken einpflanzen**.

### **Verständnis**

Jegliche Magie, die Unbekanntes erforscht und versteht. Dazu gehören **Sprache verstehen, Magiebereich erkennen** oder **Bücher schnell lesen**.

### **Wahrnehmung**

Jede Magie, welches Verborgenes entdeckt. Beispiele sind **Lebewesen erkennen, Magie erkennen** oder **Hellsicht**.

#### *5.1.1 Besondere Psi-Fertigkeiten*

Die folgenden drei Magiebereiche sind spezielle Fertigkeiten, welche nicht unbedingt von Anfang an oder für jeden Charakter erlernbar sein müssen. Sollten Sie Rollenspieler sein oder ERPS zum ersten Mal spielen bzw. leiten, empfiehlt es sich, diese Magiebereiche für Anfangscharaktere zu verbieten. Selbst erfahrene ERPS-Spieler sollten aufgrund des Charakterhintergrundes erklären können, warum dieser bereits zu Beginn seiner Karriere über Erfahrungen in speziellen Psi-Fertigkeiten verfügt.

Es ist natürlich kein Problem, diese Fertigkeiten im Laufe von Abenteuern zu erlernen. Da alle drei Magiebereiche jedoch Spezialregeln erfordern, führen Sie sie dann in Ihre Abenteuer ein, wenn Sie der Meinung sind, die Grundregeln ausreichend verstanden zu haben.

### **Beschwören**

Mit diesem Magiebereich kann ein Charakter Dämonen und Geister beschwören, bannen und zu Diensten verpflichten. Im Spruchanhang ist Beschwören detailliert beschrieben.

### **Binden**

Dieser Magiebereich dient zur Herstellung magischer Artefakte. Im Spruchanhang finden Sie nicht nur detaillierte Regeln, um eigene Artefakte herstellen zu können, sondern auch Hinweise, wie gefundene Artefakte zu verstehen und einzusetzen sind.

### **Dimension**

Diese Psi-Fertigkeit ermöglicht es Charakteren, die Grenzen zwischen den Dimensionen zu verwischen. Letztendlich ist es möglich, Zeit und Raum zu manipulieren, in neue Welten oder sogar durch die Zeit zu reisen. Dimension ist somit ein sehr mächtiger und komplexer Magiebereich und sollte nur erfahrenen Charakteren zugänglich sein.

## 5.2 Zaubervorgang

### 5.2.1 Zaubereffekt

Ein Spieler, dessen Charakter Psi-Kräfte einsetzen möchte, teilt dies dem Spielleiter mit. Er beschreibt möglichst genau, welchen Effekt er erzielen möchte und welchen Magiebereich er dazu benutzen will.

- Galion möchte einen Erdhügel hinter einem rückwärts laufenden Gegner entstehen lassen. Diesen Zauber will Galion über *Elemente* sprechen.

### 5.2.2 Effekte und Sichtweite

Es wird für die meisten Sprüche (vor allem Kampfsprüche) davon ausgegangen, daß der Zauberer sein Opfer, Ziel oder Zielgebiet sieht. Durch zusätzliche Sprüche (meistens Wahrnehmungssprüche) kann diese Beschränkung umgangen werden. Bei einigen Sprüchen (z.B. **Teleportation, Hellsicht**) sind Ziele außerhalb der Sichtweite ausdrücklich erlaubt, auch wenn dadurch der MW höher werden kann. In diesen Fällen sollte der Zauberer den Zielpunkt jedoch wenigstens kennen. Sollte dies nicht der Fall sein, wird der MW drastisch erhöht.

### 5.2.3 Standardmindestwurf

Sie als Spielleiter entscheiden nun, ob der gewählte Magiebereich paßt und geben den Standardmindestwurf bekannt. Dies ist die schwierigste Aufgabe des ganzen Zaubervorgangs. Sie können sich an den Angaben der Beispielsprüche orientieren oder einfach selbst einen MW definieren. Dabei sollten Sie darauf achten, den MW nicht zu niedrig anzusetzen, da es, wie wir noch sehen werden, für den Spieler zahlreiche Möglichkeiten gibt, diesen MW zu senken. Sie sollten aber auch keine zu hohen Mindestwürfe definieren, da dies zu Frust bei den Spielern führen kann. Im Spruchanhang werden einige allgemeine Bemerkungen zu Mindestwürfen gemacht.

Schwierigkeitsgrad für Zaubermindestwürfe			
Simpel	8..12	Schwer	24..31
Einfach	13..17	Extrem	32..41
Mittel	18..23	Unmöglich	42+

Die Bezeichnung Standardmindestwurf deutet daraufhin, daß dieser MW noch zahlreichen Änderungen unterworfen sein kann. Denken Sie sich den Standardmindestwurf eines Zaubers als den allgemein gültigen Schwierigkeitsgrad, unabhängig von der Erfahrung des Zaubers oder äußeren Einflüssen. Dieses Prinzip wird sich zwar nicht immer durchhalten lassen, erzieht Sie aber dazu, Mindestwürfe relativ objektiv anzusetzen. Nur weil es jedem Charakter erlaubt ist, jeden Zauber anzuwenden, heißt das nicht, daß er, realistisch gesehen, jeden Zauber auch schaffen kann.

- Der Spielleiter teilt Galion mit, daß die Fertigkeit *Elemente* akzeptabel sei. Der gleiche Effekt könne auch mit *Materietransformation* erreicht werden. Der Mindestwurf für einen kleinen Erdhügel wird mit 18 angegeben. Dabei sollte für die Mindestwurfvergabe unerheblich sein, daß das „Opfer“ zurückweicht und den Hügel nicht sieht.

### 5.2.4 Zauberdauer

Als Spielleiter müssen Sie sich nun Gedanken über die Zauberdauer machen. Viele Zaubersprüche können in einer Handlung gesprochen werden. Diese sogenannten **sofortigen Zauber** wendet der Magier bei seinem Initiativergebnis innerhalb einer Runde an. Charaktere mit mehreren Handlungen können in einer Runde auch mehrmals zaubern. Jeder Zauber zählt als vollwertige Handlung, d.h. ein zaubernder Spieler darf mit dieser Handlung nicht mehr angreifen, parieren oder sonstige Aktionen unternehmen (*Ausweichen* ist möglich). Ein zaubernder Charakter darf sich außerdem maximal zwei Meter in dieser Handlung bewegen. Es ist allerdings erlaubt, bei mehreren Handlungen innerhalb einer Runde, eine Handlung zum Zaubern und die anderen Handlungen zum Kämpfen zu benutzen.

Einige Zauber kosten standardmäßig mehr Zeit. Dabei kann es sich um **Rundenzauber, Minutenzauber, Stundenzauber** oder sogar noch längere Zeiträume handeln. Während der kompletten Zauberdauer ist der Zauberspruch konzentriert und handlungsunfähig. Wird der Vorgang gestört, gilt der Zauberspruch als abgebrochen. Eine längere Zauberdauer wird vor allem in den Magiebereichen *Beschwören, Binden, Dimension* und *Regeneration*, sowie bei Teamzauberei benutzt.

Zauberdauer	
Typ	Dauer
Sofortiger Zauber	Sofort bei Initiativergebnis
Rundenzauber	Psi-Kosten in Runden
Minutenzauber	Psi-Kosten in Minuten
Stundenzauber	Psi-Kosten in Stunden
Tageszauber	Psi-Kosten in Tagen

Die Psi-Kosten sind die Psi-Punkte (PP), die der Zauber kostet. Diese Kosten hängen von der Schwierigkeit ab, die Berechnung ist einfach und wird später vorgestellt (s. 5.2.8 Psi-Kosten). Merken Sie sich vorerst nur, daß z.B. ein Rundenzauber, abhängig von der Schwierigkeit, mehrere Runden dauern kann.

- Zardoz heilt wieder einmal die schwere Wunde eines Gefährten. Heilung ist standardmäßig ein Minutenzauber, die Psi-Kosten betragen (exemplarisch) drei. Der Zaubervorgang dauert somit drei Minuten, wird Zardoz in dieser Zeit gestört, gilt der Zauber als gescheitert.

Als Spielleiter haben Sie die Kontrolle über die Zauberdauer. Sie können sich an den Beispielzaubersprüchen orientieren oder Ihre eigenen Vorgaben machen. Denken Sie bei der Bestimmung der Zauberdauer einfach über den gewünschten Effekt nach. Erscheint Ihnen dieser als aufwendig und langwierig, setzen Sie eine längere Zauberdauer fest.

Kampfsprüche sollten z.B. stets sofortige Zauber sein, manipulierende Sprüche wie Heilung oder Transformation eher Runden- oder Minutenzauber. Sprüche, welche Rituale ähneln, sollten Stundenzauber sein (*Binden* und *Beschwören*).

Da die Regeln den Spielern erlauben, die Zauberdauer zu verändern (Zeit lassen senkt die Schwierigkeit, beschleunigen erhöht sie), machen Sie es selbst mit längerer Standardzauberdauer nicht unmöglich, einen Spruch auch schnell zu sprechen.

- Galions Erdhügel erscheint dem Spielleiter als Rundenzauber, würde also mehrere Runden Zauberdauer erfordern. Galion muß aber möglichst sofort handeln und beschließt, die Dauer zu verkürzen.

### Veränderung der Zauberdauer

	Sofortiger Zauber	Rundenzauber	Minutenzauber	Stundenzauber	Tageszauber
Sofortiger Zauber	100%	90%	80%	70%	60%
Rundenzauber	120%	100%	90%	80%	70%
Minutenzauber	140%	120%	100%	90%	80%
Stundenzauber	-	140%	120%	100%	90%
Tageszauber	-	-	140%	120%	100%

Wird die Zauberdauer verlängert, so wird der MW pro Kategorie um 10% erleichtert. Soll die Dauer verkürzt werden, steigt der MW um 20% pro Kategorie. Eine Verkürzung um mehr als zwei Kategorien ist nicht erlaubt, d.h. ein Stundenzauber kann niemals als sofortiger Zauber gesprochen werden.

- Galion will den Rundenzauber auf einen sofortigen Zauber verkürzen. Dies ist erlaubt und bedeutet +20% auf den MW. Der neue MW ist damit 22 (18 + 3,6 gerundet 4).

#### 5.2.5 Spruchprozente

Der zaubernde Spieler überprüft auf seinem Charakterbogen („Psi-Sprüche“), ob er bereits Erfahrung mit einem ähnlichen oder demselben Zauberspruch besitzt. Im Abschnitt „Magietheorie“ wird beschrieben, wie ein Charakter Zaubersprüche erhält und sich darin verbessert.

- Galion hat den Spruch **Elementvolumen erzeugen 90%** erlernt. Der Spielleiter entscheidet, daß dies ein passender Zauberspruch ist. Der neue MW beträgt nun 90% von MW 22, was 20 ergibt.

#### 5.2.6 Sonstige Prozente

Alle weiteren prozentualen Veränderungen werden jetzt auf den Mindestwurf eingerechnet. Dabei kann es sich um charaktertypische Modifikationen handeln (z.B. 80% auf alle Gegenmagiesprüche, dafür +10% auf alle anderen Sprüche) oder äußere Einflüsse wie Artefakte, Zauberkonzepte oder besondere Orte.

Der jetzt bestimmte Mindestwurf wird der **Grundmindestwurf** genannt. Sie sollten sich diesen Grundmindestwurf bis zum Ende des Zaubervorgangs merken.

#### 5.2.7 Senken des Grundmindestwurfes

Manchmal sind Mindestwürfe zu hoch für die Fertigkeiten eines Charakters, der Zauber wird aber dringend benötigt. In ERPS ist es möglich, vor dem eigentlichen Sprechen des Zaubers „Energie“ hineinzupumpen, um den MW zu senken. Dabei senkt jeder vorher eingesetzte PP den MW um eins. Auf diese Art darf der MW bis auf 50% des Grundmindestwurfes gesenkt werden. Für das Senken dürfen auch PP im negativen Bereich benutzt werden, was allerdings einige gravie-

rende Nachteile für den Magier mitbringt (später dazu mehr).

### Senken: Maximal bis 50% des Grundmindestwurfes

- Kalman Evarus hat für seinen **Feuerball** einen Grundmindestwurf von 27. Der Zauber ist wichtig, also senkt Kalman auf einen MW von 14 (50% von 27). Eine weitere Senkung ist unter keinen Umständen möglich. Kalman verliert auf jeden Fall erst einmal 13 PP.

Der durch das Senken entstandene **Mindestwurf** wird im folgenden auch so bezeichnet und ist endgültig.

- Galion verfügt zur Zeit über 2 PP und senkt seinen Grundmindestwurf von 20 um zwei auf den endgültigen Mindestwurf 18. Dies kostet ihn seine letzten zwei positiven PP, womit er jetzt genau 0 PP hat.

Es kann Zauber geben, bei denen eine Senkung des Grundmindestwurfes nicht erlaubt ist. In diesem Regelwerk wird dies nur für *Beschwören* empfohlen (s. Spruchanhang), Sie haben wie immer die Möglichkeit, dies zu ändern.

#### 5.2.8 Psi-Kosten

Die **Psi-Kosten** eines Zauberspruches ergeben sich direkt aus seinem MW. Die Berechnung ist einfach: Der MW wird durch 5 geteilt und dann abgerundet. Sie können auch den MW verdoppeln und die letzte Ziffer streichen, um die Kosten zu erhalten.

$$\text{Psi-Kosten} = \text{MW} / 5 \text{ (abgerundet)}$$

- Beispiel: Ein MW von 12 hat Psi-Kosten von 2 (= 12/5). Bei einem MW von 20 betragen die Psi-Kosten 4.

Sollte der Charakter zum Zeitpunkt dieser Berechnung unter null PP liegen (im sogenannten negativen PP-Bereich), werden die Psi-Kosten stets verdoppelt. Sollte der Charakter jedoch über die angeborene Fertigkeit *Psi-Routine* verfügen, wird keine Verdoppelung durchgeführt.

#### Charakter hat negative PP: Psi-Kosten × 2

Die Psi-Kosten eines Spruches betragen mindestens eins, selbst wenn der MW kleiner als 5 sein sollte (was äußerst selten vorkommen wird).

Die nun errechneten Psi-Kosten bestimmen einerseits die Zauberdauer des Spruches (s. 5.2.4 Zauberdauer) und geben die PP an, welche nach dem Fertigkeitswurf für den Spruch bezahlt werden müssen, vorausgesetzt dieser Fertigkeitswurf führt nicht zu kritischen Ergebnissen.

- Galion hat einen MW von 18 und damit Psi-Kosten von 3. Er zaubert mit aktuell 0 PP noch nicht im negativen PP-Bereich, womit die Psi-Kosten also nicht verdoppelt werden.

#### Konvention zu Psi-Kosten

Normalerweise ist es sinnvoll, jeden Grundmindestwurf, der genau durch fünf teilbar ist, um einen Punkt zu senken. Dies kostet zwar einen PP, die Psi-Kosten werden aber um einen PP billiger und die Chancen, den Zauberspruch erfolgreich zu sprechen, steigen.

Dabei handelt es sich um eine Konvention, die nicht eingehalten werden muß, wenn der Spieler dies nicht wünscht. Es gibt manchmal gute Gründe, die gegen diese „automatische“ Senkung sprechen: Durch das Senken könnte der Charakter in den negativen PP-Bereich kommen, die Psi-Kosten würden also steigen. Außerdem wird die Lernpunktchance des Zaubers natürlich verringert.

- Ein Zauberspruch mit einem Grundmindestwurf von 20 hat Psi-Kosten von 4. Wird dieser MW um eins gesenkt, kostet dies einen PP. Der neue MW hat nur noch Psi-Kosten von 3, was zusammen auch Kosten von 4 PP verursacht. Allerdings wurde die Schwierigkeit des Zaubers zusätzlich um einen Punkt gesenkt. Es ist also meistens vernünftig, in diesen besondern Fällen den Grundmindestwurf zu senken.

### 5.2.9 Zaubertfertigkeitswurf

Der Charakter wartet die nun feststehende Zauberdauer des Spruches ab, und würfelt dann seinen Fertigkeitswurf. Wird er während der Zauberdauer entscheidend gestört, muß er die Psi-Kosten nicht bezahlen, alle vorher eingesetzten PP sind jedoch verloren.

Für den Fertigkeitswurf werden zwei Fertigkeiten, nämlich PSE und der verwendete Magiebereich, addiert. Wie üblich werden Modifikationen wie z.B. Verletzungsauswirkungen auf den Wurf angerechnet.

$$\text{Zaubertfertigkeitswurf} = \text{Kraft} = \text{PSE} + \text{Psi-Fertigkeit} + \text{Modifikationen} + 2w$$

Erreicht der Charakter den MW, hat er Erfolg gehabt und sein Ergebnis gibt die **Kraft** seines Zaubers an. Wenn nicht, ist der Zaubervorgang beendet. In jedem Fall verliert der Charakter nun PP in Höhe der Psi-Kosten, außer der Fertigkeitswurf führte zu einem kritischen Ergebnis (s.u.).

### Modifikationen

Ein Charakter, der nicht über die Fertigkeit PSE oder den benutzten Magiebereich verfügt, erhält den üblichen prioritätsabhängigen Abzug auf seinen Fertigkeitswurf. Fehlen sogar beide Fertigkeiten, wird der Malus zweimal angerechnet. Im Extremfall kann ein Charakter ohne jegliche Erfahrung im Psi-Bereich (Priorität 0 und keine Fertigkeiten) einen Abzug von zehn erhalten.

*Sie können als Spielleiter auch definieren, daß die Ausübung von Magie ohne PSE nicht möglich ist und daß auch die entsprechende Psi-Fertigkeit vorhanden sein muß. Positiver Nebeneffekt: Sie erklären damit, warum nicht alle Bewohner der Spielwelt ständig Magie anwenden. Negativer Effekt: Sie verhindern die Möglichkeit eines Notzaubers in extremen Situationen. Die beste Möglichkeit liegt darin, je nach Situation und gewünschtem Effekt zu entscheiden: Spezielle Psi-Fertigkeiten sollten für Ungelernte verboten, andere in Notfällen anwendbar sein.*

Fertigkeit wird nicht beherrscht	
Prioritätsabhängiger Malus auf Fertigkeitswurf	
Priorität 2	- 2
Priorität 1	- 3
Priorität 0	- 5

Weiterhin wird der Fertigkeitswurf erschwert, wenn der Charakter zur gleichen Zeit andere Zaubersprüche

aufrechterhält (s. 5.3.1 Aufrechterhaltung von Zaubersprüchen).

- Galion verfügt sowohl über PSE (6) als auch die Fertigkeit *Elemente* (4). Er hält zur Zeit keinen anderen Spruch aufrecht und hat damit keine Modifikationen auf den FW. Er würfelt mit 2w eine 24, was als Gesamtergebnis (= Kraft) 34 ergibt. Da der Mindestwurf eine 18 war, handelt es sich um einen kritischen Erfolg (28 oder mehr).

### 5.2.10 Kritische Ergebnisse

Für jeden kritischen Erfolg beim FW werden die Psi-Kosten des Spruches halbiert, für jeden kritischen Mißerfolg verdoppelt, wobei stets mathematisch gerundet wird.

Kritische Psi-Fertigkeitswürfe	
Ergebnis < MW	Normale Kosten
Ergebnis < MW - 10	Doppelte Kosten
Ergebnis < MW - 20	Vierfache Kosten
Ergebnis < MW - 30	Achtfache Kosten
usw.	
Ergebnis ≥ MW	Normale Kosten
Ergebnis ≥ MW + 10	Halbe Kosten
Ergebnis ≥ MW + 20	Viertel Kosten
Ergebnis ≥ MW + 30	Achtel Kosten
usw.	

Sollten die Psi-Kosten durch kritische Erfolge unter 0,5 sinken, muß der Charakter keine PP für den Spruch bezahlen. Dies wird wahrscheinlich nur bei niedrigen Mindestwürfen, hohen Fertigungsstufen und einem hohen Fertigkeitswurf der Fall sein.

- Galion hat bei seinem Zauber einen kritischen Erfolg erzielt. Er verliert nur die halben Psi-Kosten an PP, was 2 PP (3 / 2 gerundet) sind. Er notiert sich auf dem Charakterbogen seine aktuellen PP von -2 und hat damit den negativen PP-Bereich erreicht.

### Patzer

Ein Patzer beim Fertigkeitswurf wird wie üblich behandelt: Der Wurf gilt stets als Mißerfolg oder verschlechtert einen Mißerfolg um eine Kategorie nach unten.

Außerdem kann der Zauberer den gerade benutzten Magiebereich für eine bestimmte Zeitspanne nicht mehr anwenden. Dieser Zeitraum hängt von der Zauberdauer und den tatsächlichen Psi-Kosten ab: Die Dauer der Sperre ist immer eine Kategorie höher als die Zauberdauer. Handelte es sich um einen sofortigen Zauber, ist der Magiebereich für Psi-Kosten Runden gesperrt, ein Minutenzauber bedeutet schon ein stundenlange Sperre usw. Die Psi-Kosten sind die letztendlich angefallenen Psi-Kosten des Spruches (womit also mehrfache Verdoppelungen aufgrund des Patzers eingerechnet werden).

- Ein Zauberer (19 PP) versucht, ein Gruppenmitglied zu heilen (**Minutenzauber**). Der Grundmindestwurf ist eine 21, welchen der Magier um zwei Punkte auf 19 senkt (damit normale Psi-Kosten: 3 PP). Er hat +6 und würfelt die **Zwei**. Das Ergebnis von 8 liegt unter dem normalen Mißerfolgsbereich von 9 bis 18 und ist deshalb ein kritischer Mißerfolg (=doppelte Kosten). Durch den Patzer wird der Mißerfolg jedoch um eine weitere Kategorie erschwert (=vierfache Kosten), weswegen die Psi-

Kosten des Zaubers 12 PP betragen. Der Zauberer hat zwar noch fünf PP für einen weiteren Versuch der Heilung, der Bereich *Regeneration* ist aber für **12 Stunden** nicht mehr einsetzbar.

#### 5.2.11 Widerstandswurf

Wenn der Zaubernde Erfolg bei seinem Fertigkeitswurf hatte, tritt der gewünschte Effekt ein. Sind Lebewesen **direkt** von dem Effekt betroffen, haben diese jedoch einen Widerstandswurf. Objekte haben normalerweise keinen Widerstandswurf, spezielle Artefakte vielleicht ausgenommen. Der Widerstandswurf wird mit

$$\text{Widerstandswurf} = \text{PSW} + \text{Psi-Fertigkeit} + \text{Modifikationen} + 2w$$

durchgeführt (mit 3w bei angeborener *Magierestenz*). Der MW ist das Gesamtergebnis des Zaubernden, also die **Kraft** des Zaubers. Ein Widerstandswurf verursacht **keine Psi-Kosten** aufgrund des Mindestwurfes.

Das Opfer erhält keinen Abzug, wenn es nicht über den Magiebereich verfügt. Die Fertigkeit PSW hat jedes Lebewesen automatisch auf Stufe 0 erlernt.

Sonstige Modifikationen (z.B. durch Aufrechterhaltung von Sprüchen oder durch Auswirkungen) werden berücksichtigt. Gelegentlich können Sie als Spielleiter auch Boni auf Widerstandswürfe geben, wenn dies durch den Hintergrund oder die Art des Charakters gut begründet ist.

Es ist dem Opfer **nach dem Widerstandswurf** erlaubt, durch Ausgabe von PP seinen Wurf zu erhöhen, um den MW möglicherweise doch zu schaffen. Dabei dürfen beliebig viele positive PP eingesetzt werden und sogar negative PP in Höhe der Fertigkeit PSW. Natürlich muß anschließend ein Auswirkungswurf auf geistige Erschöpfung (s. 5.2.14 Geistige Erschöpfung) gemacht werden, sollte das Opfer im negativen PP-Bereich sein.

*Es handelt sich um den seltenen Fall, daß der Fertigkeitswurf nach dem Wurf noch verändert werden darf. Sie können als Spielleiter auch verlangen, daß die PP vor dem Widerstandswurf eingesetzt werden müssen, dies sollten Sie aber auf jeden Fall zulassen. Bedenken Sie bitte: Nicht magisch Begabte werden alle ihre PP dazu benutzen, um sich gegen magische Angriffe zu wehren. Es gibt ihnen vielleicht die Chance, dem ersten Zauber zu widerstehen, und damit dem Zauberer zu entfliehen oder ihn anzugreifen.*

Mißlingt der Widerstandswurf, tritt der Zaubereffekt ein, im anderen Fall passiert nichts. Normalerweise haben kritische Ergebnisse beim Widerstandswurf keine besonderen Auswirkungen. Es kann aber Zauber (z.B. *Kontrolle*) oder Situationen geben, bei denen ein kritischer Mißerfolg die Empfänglichkeit des Opfers für den Zauber erhöht. Bei einem Patzer ist es dem Opfer im übrigen nicht gestattet, PP auszugeben, um den Wurf zu verbessern.

Nach einem erfolgreichen Widerstandswurf hat das Opfer natürlich eine Lernpunktchance. Bei einem erfolgreichen Lernwurf wird ein LP auf die Fertigkeit PSW vergeben.

Natürlich können Spieler jederzeit auf den Widerstandswurf ihrer Charaktere verzichten, falls es sich um einen gewünschten bzw. positiven Effekt handelt.

- Gegen Galions Erdhügel ist kein Widerstandswurf erlaubt, da es sich um einen indirekten Spruch handelt. Möglicherweise führt der Spielleiter einen *PW: Sehkraft* durch, um dem drohenden Unheil zu entgehen. Der Effekt tritt jedoch ein, der Gegner, der hinten keine Augen hat (mit Körperbewußtsein wäre ihm das nicht passiert...), stolpert über den Hügel, ist für kurze Zeit desorientiert und kann gefangen genommen werden.

#### 5.2.12 Lernwurf für den Spruch

Der Zaubernde kann bei Erfolg seines Zauberspruches, selbst wenn der Widerstandswurf erfolgreich war, einen Lernwurf durchführen. Er erhält einen eventuellen Lernpunkt immer auf die verwendete Psi-Fertigkeit.

#### **Es ist nicht möglich, durch Praxis Lernpunkte auf PSE zu bekommen!**

Hat der Zaubernde den Magiebereich nicht erlernt, darf er natürlich keinen Lernwurf durchführen. Erhaltene Lernpunkte dürfen wie üblich erst in Ruhephasen zum Steigern der Fertigkeit benutzt werden.

- Galion hat für seinen Erdhügel eine Lernpunktchance. Er würfelt unter gleichen Bedingungen wie beim Fertigkeitswurf und erzielt mit 2w eine 6. Zusammen mit *PSE* und *Elemente* ergibt dies eine 16, also weniger als den MW von 18. Galion erhält einen LP auf den Magiebereich *Elemente*. Da er eine Psi-Priorität von Eins hat, wird dieser weder verdoppelt noch halbiert.

#### **Vergabe von Lernpunkten**

Charaktere erhalten keine Lernpunkte für sinnlose Zauber. Die Anwendung von Magie in Ruhephasen oder gar zwischen Abenteuern sollte nicht mit Lernpunkten belohnt werden. Ausnahmen sind die Magiebereiche *Beschwören*, *Binden* und *Regeneration*, die selten in Aktionsphasen durchgeführt werden können.

Scheint ein Spruch für die Zukunft sinnvoll zu sein, ist der Lernwurf erlaubt. In nicht eindeutigen Fällen können Sie den Lernwurf dann zulassen, wenn gebundene Artefakt oder beschworene Wesen erstmals sinnvoll eingesetzt werden.

Vergeben Sie gelegentlich auch Lernpunkte, wenn der Lernwurf gescheitert ist. Belohnen Sie innovative Zauber oder Sprüche in wichtigen Situationen (z.B. lebensrettende Maßnahmen).

#### 5.2.13 Magietheorie und Prozente

Die wichtigste Funktion der Fertigkeit *Magietheorie* liegt darin, zu bestimmen, ob sich der Zaubernde in der Ausübung eines gerade gesprochenen magischen Effekts dauerhaft verbessern kann. Während ein erfolgreicher Lernwurf die Verbesserung des angewendeten Magiebereichs bewirkt, führt ein erfolgreicher Magietheoriewurf entweder zum Erlernen eines Zauberspruches oder, falls dieser schon erlernt war, zu seiner Verbesserung.

Zaubersprüche werden durch Beschreibung des Effekts (**Elementball**, **Magie erkennen**, **Lähmen** etc.) und eine Prozentangabe definiert, wobei nur die Werte 90%, 80%, 70%, 60% und 50% möglich sind (z.B. **Elementball 70%**).

Dabei ist der Spruchname eher eine **Spruchklasse**: Definieren Sie den Zauberspruch so allgemein wie möglich, es ist nicht notwendig, Details zu spezifizieren. Verwenden Sie beispielsweise **Elementball** statt „Feuerball mit 3w Schaden und 20 Meter Reichweite“ oder **Person finden** statt „Bestimmtes Wesen in einem Kegel von 30° und auf eine Entfernung von 20 Kilometern orten“.

Die Prozentangabe hingegen bedeutet, daß der Magier den Standardmindestwurf des entsprechenden Effekts immer auf den erlernten Prozentwert absenken kann. Ein MW von 30 würde je nach Prozenten also folgendermaßen verändert:

MW	90%	80%	70%	60%	50%
30	27	24	21	18	15

Wann wird ein Magietheoriewurf durchgeführt? Hat der Zaubernde die Fertigkeit *Magietheorie* erlernt **und** wie unter „Lernwurf für den Spruch“ beschrieben **den LP erhalten**, so hat er sofort danach einen Magietheoriewurf. Unter bestimmten Umständen ist es jedoch erlaubt, den Magietheoriewurf auch dann durchzuführen, wenn der Lernwurf nicht erfolgreich war. Dazu später mehr.

Bei einem Magietheoriewurf ersetzt die Fertigkeit *Magietheorie* die generelle Zauberfertigkeit *PSE*, die während des Zauberfertigkeitwurfes benutzt wurde.

#### **Magietheoriewurf = Magietheorie + Psi-Fertigkeit + 2w**

Dieser Wurf wird jedoch immer gegen den **Grundmindestwurf** durchgeführt, also gegen den nicht durch PP gesenkten MW. Das massive Hineinpumpen magischer Energie erhöht somit zwar die Chance, einen Zauber zu schaffen, verbessert aber nicht die Möglichkeit, Sprüche zu erlernen.

Ist der Charakter bei seinem Magietheoriewurf erfolgreich, verbessert sich der benutzte Zauberspruch um eine Prozentkategorie, also zuerst von (theoretischen) 100% auf 90%, dann von 90% auf 80% usw.

Kritische Ergebnisse beim Magietheoriewurf haben normalerweise keine Bedeutung: Nur bei einem Patzer „verliert“ der Magier seinen nächsten Magietheoriewurf (der Spieler sollte dies auf dem Charakterbogen notieren).

Der minimale Prozentsatz für einen Spruch (also eine Spruchklasse) ist 70%. Mit dem nächsten erfolgreichen Magietheoriewurf (welcher 60% bedeuten würde) muß der Zauberer den Spruch **spezialisieren**. Dies bedeutet, daß er nur den soeben gesprochenen Effekt auf den **Hauptaspekt** bezogen auf 60% bekommt, die generelle Spruchklasse bleibt jedoch bei 70%. Der „Hauptaspekt“ ist der wichtigste Parameter eines Spruches, welcher in die Schwierigkeit des Spruches eingeht, was sich am besten an einem Beispiel erläutern läßt:

- Angenommen, ein Magier hat den Zauberspruch **Elementball 70%**. Sein nächster Elementball macht 3w Feuerschaden und wird auf 20 Meter Entfernung abgefeuert. Bei einem erfolgreichen Magietheoriewurf würde der Zauberer **Elementball 3w 60%** erhalten. Der Hauptaspekt eines Elementballes ist der Schaden, nicht die Reichweite oder das verwendete Element. Den Zau-

berspruch **Person finden** müßte man auf die Person spezialisieren, die man gesucht hat, also z.B. **Kalman Evarus finden**.

Natürlich gelten Prozente einer Spezialisierung auch für alle niedrigeren Werte des Hauptaspekts. Somit würde ein **Elementball 3w 60%** diesen Prozentsatz auch für 2w- oder 1w-Elementbälle gewähren. Die Notation einer Spezialisierung führt normalerweise zu keinerlei Platzproblemen, da die allgemeine Spruchklasse klar und deutlich zu erkennen ist und somit nicht extra notiert werden muß. Nur bei einer mehrfachen Spezialisierung kann es notwendig sein, jede einzeln zu notieren. 50% ist übrigens der minimal erreichbare Prozentsatz, besser kann ein Charakter keinen Spruch erlernen.

- Tim, der Zauberer, hat auf seinem Charakterbogen **Elementball 4w 60%** notiert. Damit ist klar, daß er alle stärkeren Elementbälle mit 70% sprechen kann. Angenommen, sein nächster Elementball macht nur 3w Schaden und Tim einen erfolgreichen Magietheoriewurf, müßte er **Elementball 3w 50%** zusätzlich notieren. Diesen Spruch kann er nun auf keinen Fall mehr verbessern. Es bleiben Tim aber immer noch die Möglichkeiten, eines Tages Elementball 4w auf 50% oder auch Elementball 5w auf 60% zu verbessern.

- Galion darf einen Magietheoriewurf durchführen, da er einen LP erhalten hat. Er erreicht mit *Magietheorie* (5) + *Elemente* (4) + 2w (12) ein Gesamtergebnis von 21. Der Grundmindestwurf war eine 20, somit hat Galion Erfolg gehabt. Er verbessert **Elementvolumen erzeugen 90%** auf **Elementvolumen erzeugen 80%**. Diesen Prozentwert kann er vielleicht irgendwann auf 70% verbessern. Bis zu diesem Prozentsatz profitieren davon alle Effekte, welche ein Elementvolumen erzeugen. Die Spezialisierung würde auf das Volumen erfolgen, so daß Galion z.B. **Elementvolumen (bis zu) 1m<sup>3</sup> erzeugen 60%** erlernen könnte.

Nach einem erfolgreichen Magietheoriewurf hat der Spieler für seinen Charakter wie üblich eine Lernpunktchance. Falls erfolgreich, wird der LP auf die Fertigkeit *Magietheorie* vergeben.

- Galion würfelt beim Lernpunktwurf eine 17, was zusammen mit seinen Fertigkeiten 26 ergibt und damit viel zu hoch ist. Er erhält keinen LP auf *Magietheorie* (Ooohhh...).

Sollte der Zaubernde vor dem Magietheoriewurf bereits 50% auf den angewandten Spruch erreicht haben, darf er den Wurf trotzdem durchführen und erhält bei Erfolg einen weiteren LP auf den Magiebereich. Ein Lernpunktwurf auf *Magietheorie* ist natürlich ebenfalls erlaubt.

#### **Lernwurf und Magietheoriewurf**

Das Standardverfahren sieht vor, daß ein Magietheoriewurf nur nach einem erfolgreichen Lernwurf erlaubt ist. Dies führt zu folgenden Problemen: Erstens gibt es Charaktere, die, obwohl sie oft zaubern, über sehr wenige Psi-Sprüche verfügen, während andere Charaktere mehr Glück hatten und zahlreiche Spruchprozente erlernt haben. Zweitens ist es für erfahrene Magier nahezu unmöglich, simple Sprüche durch Praxis zu erlernen, da sie für den „erfolgreichen“ Lernwurf einen Patzer oder ähnlich niedrige Würfe benötigen.

Um dieses Problem zu lösen, wird folgendermaßen vorgegangen:

War der Lernwurf nicht erfolgreich, darf der Magiethewurf trotzdem durchgeführt werden! Bei einem Mißerfolg ist der Zaubervorgang wie üblich beendet.

Bei einem Erfolg des Magiethewurfes kann (muß!) der Magier die nächste Prozentkategorie des Spruches durch Ausgabe von ALPs „kaufen“.

Prozente kaufen durch ALP	
100% auf 90%	1 ALP
90% auf 80%	2 ALP
80% auf 70%	3 ALP
70% auf 60%	4 ALP
60% auf 50%	5 ALP

Der außerplanmäßige Magiethewurf wird nicht durchgeführt, wenn der Zaubernde nicht genügend ALPs besitzt, bereits über 50% in diesem Spruch verfügt oder der Spielleiter in dieser Situation den Wurf nicht zuläßt. Ein Lernwurf auf *Magiethewurf* ist bei Anwendung dieses Verfahrens nicht erlaubt.

Unabhängig davon gilt: Seien Sie großzügig. Gewähren Sie gelegentlich auch mal Spruchprozent bei nicht erfolgreichen Magiethewürfen, vor allem, wenn es sich um ungewöhnliche und innovative Sprüche handelt.

#### 5.2.14 Geistige Erschöpfung

Sinken die PP eines Charakters jemals auf den Wert -40 oder darunter, so stirbt er sofort an geistiger „Überladung“.

Geistige Erschöpfung	
Nach jedem Zauber, der zu negativen PP führt, mit 2w (3w bei verbesserten Psi-Auswirkungen) würfeln	
PP + Wurf	Auswirkungen
10+	Keine Auswirkungen.
9..6	-1 auf alle Fertigkeitwürfe für eine Stunde.
5..3	-2 auf alle Fertigkeitwürfe für eine Stunde.
2..0	-3 auf alle Fertigkeitwürfe für eine Stunde, danach -1 auf alle Fertigkeitwürfe für eine weitere Stunde.
-1..-5	-4 auf alle Fertigkeitwürfe für eine Stunde, danach -2 auf alle Fertigkeitwürfe für eine weitere Stunde.
-6..-10	Eine Stunde bewußtlos, danach -4 auf alle Fertigkeitwürfe für eine Stunde, danach -2 auf alle Fertigkeitwürfe für eine Stunde.
-11..-15	Vier Stunden bewußtlos, danach -4 auf alle Fertigkeitwürfe für eine Stunde, danach -2 auf alle Fertigkeitwürfe für weitere 12 Stunden.
-16..-20	Zwölf Stunden bewußtlos, danach -4 auf alle Fertigkeitwürfe für 24 Stunden, danach -2 auf alle Fertigkeitwürfe für weitere 24 Stunden. Der Zaubernde würfelt mit 2w gegen einen MW von 6. Mißlingt der Wurf, verliert er permanent einen Punkt von seiner Psi-Kraft.
-21..-25	Ein Tag bewußtlos, danach drei Tage -4 auf alle Fertigkeitwürfe, danach drei Tage -2 auf alle Fertigkeitwürfe. Der Zaubernde würfelt mit 2w gegen einen MW von 12. Bei Mißlingen verliert er permanent einen Punkt seiner Psi-Kraft.
-26..	Eine Woche bewußtlos, danach eine Woche -4 auf alle Fertigkeitwürfe, danach eine Woche -2 auf alle Fertigkeitwürfe. Jeden Tag der Bewußtlosigkeit muß der Zaubernde einen 2w-Wurf gegen 12 ausführen, bei Mißlingen verliert er jedesmal permanent einen Punkt seiner Psi-Kraft.
PP -40	Schlaganfall und sofortiger Todeseintritt, es ist kein Wurf mehr notwendig

Wird ein Charakter nach einem Zaubervorgang unter null PP notiert, so muß er mit 2w (3w bei angeborenen *verbesserten Psi-Auswirkungen*) + seine aktuellen PP würfeln und erleidet auf der Tabelle **Geistige Erschöpfung** die dem Ergebnis entsprechenden Auswirkungen.

- Galion hat nach Abschluß des Zaubervorgangs -2 PP und muß deshalb Auswirkungen auswürfeln. Er würfelt mit 2w eine 6, was insgesamt also eine 4 ergibt. Bei diesem Ergebnis hat Galion eine Stunde lang -2 auf alle Fertigkeitwürfe.

#### 5.2.15 Zusammenfassung

Zaubervorgang	
1	Der Spieler beschreibt den gewünschten magischen Effekt.
2	Der Spielleiter gibt den Standardmindestwurf, den Magiebereich und die Zauberdauer bekannt.
3	Eine Veränderung der Zauberdauer modifiziert den Mindestwurf. Nach Anrechnung von Spruchprozent oder sonstigen Prozenten steht der Grundmindestwurf fest.
4	Der Spieler darf den Grundmindestwurf durch Ausgabe von PP bis auf 50% (aufgerundet) senken.
5	Der Spieler wartet die Zauberdauer ab und würfelt anschließend mit PSE + Psi-Fertigkeit + 2w (= Kraft). Modifikationen durch fehlende Fertigkeiten oder Ablenkung beachten.
6	Der Charakter verliert die Psi-Kosten des Spruches an PP (= MW / 5 abgerundet), bei kritischen Ergebnissen mehr oder weniger. Ende des Zaubervorgangs, wenn Spruch mißlang.
7	Opfer des Zaubers machen Widerstandswurf gegen die Kraft. Es können nachträglich PP auf den Wurf addiert werden. Bei erfolgreichem Widerstand wird ein Lernpunktwurf durchgeführt. Bei einem Mißerfolg tritt der Zaubereffekt ein.
8	Der Zauberer darf einen Lernpunktwurf durchführen, wenn er PSE und die Psi-Fertigkeit erlernt hat. Ende des Zaubervorgangs, wenn der Zauberer den LP nicht erhält (Standardverfahren).
9	Der Zauberer darf, sofern er Magiethewurf erlernt hat, mit Magiethewurf + Psi-Fertigkeit + 2w gegen den Grundmindestwurf würfeln. Ende des Zaubervorgangs, wenn Magiethewurf mißlang.
10	Der Zauberer darf einen Lernpunktwurf auf Magiethewurf durchführen.

- Der Magier Judas Priest (Psi-Priorität 2) beherrscht die Fertigkeiten *Psi-Einsatz*, *Schock* und *Magiethewurf* jeweils auf Stufe 4. Außerdem verfügt er über den Psi-Spruch **Schockstrahl 90%**. In einer Kampfsituation schleudert er einem Wolf einen 3w-Schockstrahl entgegen. Der Standardmindestwurf für diesen Strahl sei eine 23, Judas hat 90% auf Schockstrahl, was einen Grundmindestwurf von 21 ergibt. Er senkt diesen um zwei auf einen MW von 19, was Judas auf jeden Fall 2 PP kostet. Jetzt würfelt der Spieler mit 2w (es fällt eine 12) und addiert PSI-Einsatz (4) und Schock (4). Damit liegt die Kraft des Spruches bei 20. Es handelt sich um einen normalen Erfolg und Judas verliert weitere 3 PP (die Psi-Kosten für einen MW von 19). Der Wolf, in Sachen Magie wie alle Tiere eher unerfahren, macht nun seinen Widerstandswurf. Er verfügt über keinerlei Psi-Fertigkeiten, kann aber versuchen nach seinem Wurf die Kraft von 20 durch Ausgabe von PP zu erreichen. Er würfelt mit 2w ein Ergebnis von 10, was nicht ausreicht, um dem Schockstrahl zu entgehen, da er nur 4 PP (seine Psi-Kraft) einsetzen könnte. Judas darf also 3w SP-Schaden anrichten und würfelt eine 22. Unabhängig vom Ergebnis des Widerstandswurfes, darf Judas einen Lernpunktwurf auf *Schock* durchführen. Dieser Wurf muß unter völlig gleichen Bedingungen mißlingen und Judas würfelt mit 2w eine 7. Zusammen mit seinen Fer-

tigkeiten ergibt dies 15, was unter dem MW von 19 liegt. Judas erhält einen LP auf die Fertigkeit *Schock*, der aufgrund seiner Priorität verdoppelt wird. Jetzt kann er versuchen, mit *Magietheorie* (4) plus *Schock* (4) seine Prozente für den Spruch zu verbessern. Der MW für *Magietheorie* ist allerdings der ungesenkte Grundmindestwurf von 21. Der Spieler würfelt mit 2w eine 16 und darf sich nun über **Schockstrahl 80%** freuen. Anschließend hat Judas noch eine Lernpunktchance auf *Magietheorie*, welche er mit einem Wurf von 5 auch wahrnimmt. Während der Spielleiter wütend seinen Wolf von der NSC-Liste streicht, freut sich Judas' Spieler über einen rundum gelungenen Zauber, in Fachkreisen auch „Grand Slam“ genannt.

### 5.3 Wirkungsdauer eines Zaubers

Jeder Zauberspruch hat eine **Wirkungsdauer**. Dabei werden zwei Gruppen von Sprüchen unterschieden: **Permanente Sprüche** oder **Aufrechterhaltene Sprüche**. Bei permanenten Sprüchen tritt die Wirkung sofort nach Beendigung des Zaubervorgangs für eine bestimmte (meistens unbegrenzte) Zeit ein.

Bei aufrechterhaltenen Sprüchen tritt der Effekt nur solange auf, wie sich der Zauberende darauf konzentriert. Nach einem Abbruch des Aufrechterhaltens stellt sich der ursprüngliche Zustand wieder ein.

- **Elementstrahl** und **Heilen von Wunden** gehören zur Gruppe der permanenten Sprüche. Auch ein Wetterzauber sorgt für eine permanente Wirkung, obwohl die Natur die Situation möglicherweise sehr schnell bereinigen wird. Illusionen, Wahrnehmungszauber oder ein zusätzlicher Rüstungsschutz sind Beispiele für aufrechterhaltene Sprüche.

#### 5.3.1 Aufrechterhaltung von Zaubersprüchen

Aufrechterhaltene Sprüche erfordern um so mehr Konzentration, je schwerer der Spruch ist. Der Magier erhält eine **Ablenkungsmodifikation** in Höhe der Psi-Kosten der Zaubersprüche, die er aufrechterhält. Es handelt sich dabei um die Psi-Kosten, die er für den Zauber auch wirklich zahlen mußte. Kritische Erfolge werden somit im Gegensatz zu den PP zum Senken des Grundmindestwurfes berücksichtigt. Diese Modifikation wird von allen Fertigkeitwürfen im Psi-Bereich, also auch von Widerstandswürfen, abgezogen, solange die Ablenkung besteht.

- Die Illusion einer Goldmünze hat den Geizhals Fétilus si drá Prodérius 2 PP (MW 14) gekostet. Da er die Illusion aufrechterhalten muß, hat er während dieser Zeit eine Modifikation von -2 auf alle Psi-Fertigkeitwürfe.

Ein Charakter kann die Aufrechterhaltung eines Zauberspruches jederzeit abrechnen. Ein Spruch kann sowieso nicht endlos aufrechterhalten werden. Er bricht in jedem Fall zusammen, sobald der Charakter schläft oder bewußtlos wird.

Außerdem gibt es eine zeitliche Beschränkung in Höhe des PSI-Attributes des Anwenders in Minuten. Nach dieser Zeitspanne muß er den Zauberspruch (um die gleiche Zeitspanne) **verlängern**. Dazu hat er zwei Möglichkeiten: Entweder er bezahlt erneut die Psi-Kosten des Zaubers (also die Ablenkungsmodifikation) oder er macht einen **Verlängerungswurf** gegen den MW des Zaubervorganges (den gesenkten MW). In diesem Fall muß er zwar keine PP ausgeben, hat aber

ein gewisses Risiko, daß der Zauber zusammenbricht. Wählt der Spieler den Verlängerungswurf, wird auf diesen Wurf die sprucheigene Ablenkungsmodifikation nicht angerechnet (die Ablenkung anderer Sprüche aber sehr wohl). Jeder kritische Erfolg beim Verlängerungswurf bedeutet zudem eine zusätzliche Verlängerung.

Bei einigen Zaubersprüchen kann der Zeitraum bis zum Verlängern kürzer sein. Bei Kontrollzaubern ist die Zeitspanne beispielsweise die Differenz der PSI-Attribute von Zauberer und Opfer in Minuten, mindestens jedoch eine Minute.

Sobald ein Charakter **negative PP** besitzt, kann er Sprüche nicht mehr so lange aufrechterhalten, die Zeitspanne verkürzt sich auf den entsprechenden **Wert in Sekunden**. Beachten Sie also, daß es sich zwar lohnt, bei aufrechterhaltenen Sprüchen den Grundmindestwurf zu senken, um die Psi-Kosten (und damit die Ablenkungsmodifikation) niedrig zu halten, der negative PP-Bereich jedoch möglichst gemieden werden sollte.

- Fétilus braucht etwas länger, um sein Gegenüber davon zu überzeugen, eine Goldmünze vor sich zu haben. Da er nur noch über einen PP verfügt, würfelt er nach 17 Minuten (sein PSI-Attribut) einen Verlängerungswurf gegen den MW von 14. Er erreicht eine 26 und kann aufgrund des kritischen Erfolgs die nächsten 34 Minuten (zweimalige Verlängerung) erst einmal ruhig abwarten.

### 5.4 Regeneration von Psi-Punkten

Verbrauchte Psi-Punkte müssen sich regenerieren, damit ein Zauberer wieder einsatzfähig wird. Solange ein Charakter bewußtlos ist, körperlich oder geistig anstrengenden Tätigkeiten nachgeht oder unter Auswirkungen durch geistige Erschöpfung leidet, regeneriert er auf keinen Fall PP. Unter geistig anstrengenden Tätigkeiten wird natürlich auch das Aufrechterhalten von Zaubersprüchen verstanden.

Bei leichter Anstrengung erhält ein Charakter **einen PP in drei Stunden** zurück. Kann er sich ausruhen oder schlafen, so erhöht sich die Rate auf **einen PP pro Stunde**. Ein meditierender Charakter erhält **drei PP pro Stunde** zurück. Die Stufe in *Meditation* (incl. Bonus oder Malus) gibt an, wie viele Stunden am Tag ein Charakter effektiv meditieren kann.

Entscheiden Sie selbst, inwieweit körperliche Verletzungsauswirkungen die Regeneration von PP behindern. Sie sollten jedoch bei gravierenden Auswirkungen (ab aktionsunfähig) keine *Meditation* zuzulassen. Unter besonderen Umständen können Sie auch einen Fertigkeitwurf auf *Meditation* verlangen, um zu bestimmen, ob der Charakter überhaupt in der Lage ist, zu meditieren (er könnte z.B. im Gefängnis an den Füßen aufgehängt sein).

Regeneration von Psi-Punkten	
Bewußtlosigkeit, anstrengende Tätigkeit, aufrechterhaltene Zauber, geistige Erschöpfung	0 PP
Auf Reisen oder bei leichten Tätigkeiten	1 PP in drei Stunden
Ruhe oder Schlaf	1 PP in einer Stunde
Bei Meditation, die Stufe gibt die effektiven Stunden pro Tag an	3 PP in einer Stunde

## 5.5 Teamzauberei

Realistisch betrachtet kann ein einzelner Zauberer nach jahrelanger Übung Standardmindestwürfe von ca. 40 beherrschen (bei einem Fertigkeitwurf mit 20+2w und Spruchprozenten). Für höhere Mindestwürfe und „große Magie“ muß auf **Teamzauberei** zurückgegriffen werden. Bei einem Teamzauber schließen mehrere Magier ihre Kräfte unter Leitung eines sogenannten **Teamleiters** zusammen. Teamzauberei ist mindestens ein Minutenzauber, die Zauberdauer kann jedoch auf Stunden oder Tage (vielleicht sogar Wochen oder Monate) ausgedehnt werden.

Jedes Teammitglied muß in der benutzten Psi-Fertigkeit **und** der Fertigkeit *Meditation* eine Stufe (Bonus zählt) in Höhe der Anzahl der anderen Teammitglieder erlernt haben.

- Wenn vier Personen zusammen einen Wahrnehmungszauber sprechen möchten, muß jeder Teilnehmer eine Mindeststufe von drei (incl. Bonus oder Malus) in *Meditation* und *Wahrnehmung* aufweisen.

*Unter besonderen Umständen können Sie als Spielleiter für jeden Teilnehmer einen Fertigkeitwurf auf Meditation verlangen, ob eine Teilnahme überhaupt möglich ist. Dies könnten Sie bei Teams verlangen, welche zum erstenmal in dieser Zusammensetzung zaubern oder bei extremen äußeren Bedingungen.*

Die Teammitglieder wählen nun den Teamleiter. Dabei wird es sich normalerweise um den Charakter mit der höchsten Erfahrung im gewünschten Bereich handeln. Der Ablauf eines Teamzaubers unterscheidet sich kaum von einem normalen Zaubervorgang:

1. Die Spieler teilen mit, welchen Effekt sie erzielen möchten, der Spielleiter definiert den Standardmindestwurf, den Magiebereich und die Zauberdauer.
2. Passende Spruchprozente des Teamleiters werden berücksichtigt.
3. Der Grundmindestwurf kann bis auf 50% gesenkt werden. Jeder Teilnehmer verliert die gleiche Anzahl an PP, die zum Senken nötig sind.
4. Der Fertigkeitwurf wird durchgeführt, wobei Ablenkungs- und sonstige Modifikationen aller Teilnehmer eingerechnet werden. Der Teamleiter bringt seinen PSE, seine Psi-Fertigkeitsstufe und 2w in den Wurf ein. Jeder weitere Teilnehmer addiert einen zusätzlichen Würfel. Würfelt der Teamleiter beim Fertigkeitwurf einen Patzer, ist der Zauber auf jeden Fall ein Mißerfolg oder wird um eine Mißerfolgs-kategorie verschlechtert.

$$\begin{aligned} \text{Teamzauber: Kraft} &= \\ &\text{PSE} + \text{Psi-Fertigkeit} + 2w \text{ (Teamleiter)} \\ &+ (\text{Teilnehmer-1}) w \end{aligned}$$

5. War der Zauber erfolgreich, gibt das Ergebnis die Kraft an, gegen die ein Widerstandswurf, falls nötig, gemacht werden muß. Alle Teilnehmer verlieren PP nach normalen Regeln.
6. Anschließend führt **das Team** einen Lernpunktwurf durch. Der LP wird im Erfolgsfall der Fertigkeit *Meditation* gutgeschrieben, sollte der Lern-

wurf sogar kritisch erfolgreich sein, wird ein zusätzlicher LP auf die Psi-Fertigkeit vergeben.

7. Jedes Teammitglied hat nach dem erfolgreichen Lernwurf einen **individuellen Magietheoriewurf** gegen den Grundmindestwurf.
  - Zwei Personen zaubern zusammen **Gedanken senden** (Magiebereich *Telepathie*). Der Teamleiter hat PSE 5, *Telepathie* 4 und *Meditation* 2, der Teilnehmer sowohl *Telepathie* als auch *Meditation* auf 2 (Stufe eins würde jeweils ausreichen). Der Grundmindestwurf ist eine 30. Um eine realistische Chance zu haben (mit 5 + 4 + 3w ist eine 27 realistisch) senken die Beiden auf MW 24, jeder verliert also 6 PP. Nach Verstreichen der Zauberdauer (4 Minuten) erreicht das Team eine Kraft von 28. Der Zauber hat geklappt (Psi-Kosten 4 PP), anschließend wird mit 9+3w der Lernwurf durchgeführt. Der Lernwurf gelingt (es wird also weniger als 24 erreicht), beide Teilnehmer erhalten einen LP auf *Meditation*. Nun dürfen beide unabhängig voneinander einen Magietheoriewurf gegen 30 durchführen. Der Teamleiter hat *Magietheorie* auf Stufe 5 (würfelt also mit 9 + 2w), der Teilnehmer hat *Magietheorie* nur auf Stufe 3 (würfelt also nur mit 5 + 2w). Der Teamleiter hat Glück, erreicht eine 35, erlernt den Spruch **Gedanken senden** auf 90% und darf sogar noch einen Lernwurf auf *Magietheorie* durchführen. Sein Kollege würfelt zu wenig und geht leer aus.

Wird ein Teamzauber aufrechterhalten, betrifft die Ablenkungsmodifikation nur den Teamleiter. Alle Werte des Spruches wie z.B. die Reichweite ergeben sich aus den Werten des Teamleiters. Soll der Zauber verlängert werden (das PSI-Attribut des Teamleiters ist natürlich maßgebend für die Zeitspanne), müssen alle Teilnehmer entweder PP ausgeben oder gemeinsam einen Verlängerungswurf durchführen. Die Teammitglieder müssen sich nach Beendigung des Zaubervorgangs nicht sehen oder innerhalb einer bestimmten Reichweite aufhalten, da sie auf magischem Weg miteinander verbunden sind. Nachteil: Dieser magische Link kann wahrgenommen werden.

## 5.6 Steigerung von Psi-Punkten

Es wird empfohlen, eine Steigerung der Psi-Punkte **nicht** zuzulassen: Normalerweise gewinnen Zauberer schnell an Erfahrung. Sie haben zwei Fertigkeiten (PSE und Magiebereich), welche sie beim Fertigkeitwurf addieren. Sie können bis zu 50% Abzüge auf Zaubersprüche erreichen und dann durch Ausgabe von PP den MW sogar noch weiter senken. Mit steigender Erfahrung werden die Psi-Kosten also immer geringer. Viele PP könnten zudem dazu genutzt werden, sehr hohe Mindestwürfe (60+) ohne größeres Risiko zu senken.

Wenn Sie eine Steigerung unbedingt zulassen möchten, müssen Sie dafür extrem hohe Kosten veranschlagen. Sie sollten außerdem keine Steigerung des PSI-Attributes, nur der PP, erlauben.

*Optional wird folgende Regel empfohlen: Sobald die Stufe in der Fertigkeit Meditation (exklusive Bonus) die Psi-Kraft übersteigt, entsprechen die PP der Meditationsstufe.*

## 5.7 Kombinationsprüche

Manchmal scheint es nötig zu sein, Sprüche unterschiedlicher Magiebereiche zu einem neuen Spruch zu kombinieren. Es gibt beispielsweise Artefakte, welche bei Berührung einen Elementstrahl abfeuern. Dies ist eindeutig eine Kombination der Psi-Fertigkeiten *Wahrnehmung* und *Elemente*. Ein nicht verbaler Kontrollzauber ist eine Kombination der Bereiche *Kontrolle* und *Telepathie*. Es handelt sich hier um sogenannte Kombinationsprüche (kurz Kombisprüche).

Die beste Lösung ist es, den Spruch über einen Bereich zaubern zu lassen und den MW deutlich zu erhöhen (+5 bis +10). Sie können als Spielleiter aber auch nach dem folgenden einfachen Verfahren vorgehen.

1. Der Spielleiter gibt an, welche Sprüche für den Kombizauber benötigt werden und deren MW.
2. Der Zaubernde rechnet eventuell vorhandene Spruchprozente in die MW ein.
3. Der Kombinations-MW ist der höchste MW aller zu kombinierenden Sprüche plus die Psi-Kosten (also MW/5) plus zwei pro jeden weiteren Spruch.

**KombiMW =**

**MaxMW + SonstSprüche × (Psi-Kosten + 2)**

- Der Kombispruch soll bei Berührung durch ein Lebewesen einen 2w-Feuerstrahl auslösen. Der erste Zauber ist *Elementstrahl* (MW 19), der zweite *Lebewesen erkennen* (MW 14). Der MW des Kombispruchs ist 19 (Maximum aus 14 und 19) + 2 (Psi-Kosten des MW 14) + 2 (ein weiterer Spruch) = 23. Angenommen der Zaubernde hätte 70% auf *Elementstrahl* (→ MW 13), so wäre der MW des Kombispruches nur noch 14 + 2 + 2 = 18.

Kombisprüche haben auf den ersten Blick nur Vorteile, da sie es ermöglichen, mehrere Sprüche innerhalb einer Aktion zu zaubern. **Sie sind allerdings nur zugelassen**, wenn sie logisch sind und echte Kombinationsmöglichkeiten bieten, die durch normalen Zaubereinsatz nicht oder nur schwer erreichbar wären. Es ist natürlich nicht erlaubt, zwei 2w-Elementstrahlen zu kombinieren, um damit einen 4w-Strahl billiger zu erzeugen. Der Spielleiter hat wie immer das letzte Wort und sollte Kombisprüche nur in besonderen Situationen oder z.B. für *Binden* erlauben.

Bei der Benutzung von Kombisprüchen gibt es allerdings unabhängig davon einige kleinere Nachteile: So wird beim Durchführen des Fertigkeitwurfes immer der Bereich mit der kleinsten Stufe zu PSE addiert, ein eventueller LP wird ebenfalls auf die niedrigste Fertigkeit vergeben (bei Gleichstand Auswahl). Ein Magietheoriewurf ist erlaubt, bei Erfolg wird immer der Spruch gelernt, der die schlechtesten Prozente in den Kombispruch einbrachte. Bei Gleichstand kann es sich der Spieler aussuchen.

- Im oberen Beispiel hat unser Zauberer die Bereiche *Elemente* und *Wahrnehmung* kombiniert. Er hat PSE auf 6, *Elemente* auf 6 und *Wahrnehmung* auf 2. Der FW wird also mit 6 (PSE) + 2 (*Wahrnehmung*) = 8 durchgeführt. Bei Erhalt des Lernpunkts muß dieser auf *Wahrnehmung* gelegt werden, ein anschließend erfolgreicher Magietheoriewurf brächte 90% auf *Lebewesen erkennen*, da *Elementstrahl* schon auf 70% liegt.

**Prozente auf Kombisprüche werden nicht vergeben.**