IMPROVISIERTES ZAUBERN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Improvisiertes Zaubern 3
- Magie wirken 3
- Zaubersprüche 3
- Klassisches Magiesystem 4
- Beispielzauber 4
- Misserfolg 5
- Magie abwehren 5
- Regeneration 5

IMPROVISIERTES ZAUBERN

Magie ist Bestandteil vieler Abenteuer. Dieses Magie-Modul ist einfach, aber auch modular gestaltet, sodass du es leicht in dein Abenteuer einfügen kannst, ohne große Änderungen vornehmen zu müssen.

Je nach Vorliebe werden zwei unterschiedliche Anwendungen erklärt, die beide auf demselben Prinzip basieren. Zaubersprüche unterstützen sehr stark das Rollenspiel und fordern die Spieler über das simple Würfeln hinaus. Gruppen, für die das zu viel ist, finden mit dem klassischen Magiesystem eine Möglichkeit, Magie in ihren Abenteuern zu integrieren, ohne ihre Spielweise zu verändern.

Magie wirken

Um Magie zu wirken, benötigt der Charakter das Wissen-Talent Magie. Der Talentwert gibt dabei ebenfalls die Menge an Mana an, die dem Magier zur Verfügung stehen.

Möchtest du einen Zauber wirken, würfelst du den Erfolg mit deinem Magie-Talent aus. Nach der Aktion wird der Talentwert um den Würfelwurf reduziert. Alle nachfolgenden Zauber müssen mit dem reduzierten Magie-Talent bestanden werden.

Lisa spielt eine Hexe mit einem Magiewert von 80 und wendet einen ihrer Zauber an. Sie würfelt eine 16, woraufhin sie sich 16 Punkte von ihrem Talentwert abzieht. Bei ihrem nächstem Zauber wird sie gegen 64 (80-16=64) anwürfeln müssen, solange sie vorher nicht eine Ruhepause einlegt, um ihre Magiereserven zu regenerieren.

Zaubersprüche

Um einen Zauber zu wirken, musst du einen Zauberspruch dichten. Du kündigst an, was du zaubern möchtest, und präsentiert ein Gedicht, dass einem bestimmten Reimschema folgt. Für jeden Zauber, den du wirkst, musst du einen neuen Zauberspruch dichten, auch wenn du zweimal dasselbe zaubern möchtest. **Danach** würfelst du den Erfolg mit deinem Magie-Talent aus.

Die Zaubersprüche eines Magiers folgen einem bestimmten Reimschema, auf das sich Spieler und Spielleiter vor dem Rollenspiel einigen. Welches Reimschema du benutzt, entscheidest du selbst. Wenn du keine Ideen hast, wie die Zaubersprüche aussehen könnten, geben vielleicht Bibi Blocksbergs Hexsprüche (*"Ene mene mei, flieg los Kartoffelbrei! Hex hex!"*) Inspiration, Haikus (ein dreizeiliges Gedicht bestehend aus 17 Silben, wie zum Beispiel *"Kein einz'ger Schaden | für den nächsten Angriff, der | mich treffen wird!"*), Sprüche auf Latein wie aus Harry Potter (*"Expelliarmus!"*), Elfchen (ein aus 11 Wörtern bestehendes Gedicht), Limericks (ein fünfzeiliges Gedicht mit dem Reimschema aabba), ein Rapsong oder andere Reimschemata sind ebenfalls tolle Grundlagen. Mach die Wahl der Spruchform immer von dem Schwierigkeitsgrad und dem Abenteuer bzw. Setting abhängig, in dem ihr euch befindet. Ältere Spieler werden sich sicherlich an anspruchsvollere Sprüche wagen können, während Jüngere sich an einfachen Reimen versuchen.

Hinweis für Spielleiter: Es kann vorkommen, dass ein Spieler etwas zaubern möchte, das an Powerplay erinnert. Ein Beispiel: Der Spieler möchte mit einem einzigen Zauber eine ganze Gruppe Gegner auf einmal auslöschen. Es ist ratsam, solche Zauber nicht zu erlauben, sie zu erschweren oder an weitere Bedingungen zu knüpfen.

Klassisches Magiesystem

Dieses Kapitel bietet eine Alternative zu Zaubersprüchen. Wenn du dich dafür entschieden hast, mit dem vorangegangenem Zauberspruchsystem zu spielen, kannst du dieses Kapitel überspringen.

Es ist gut möglich, dass du oder einer deiner Mitspieler lieber darauf verzichtet, jedes Mal dichten zu müssen. Auch fokusieren Zaubersprüche sich stark auf den Rollenspielaspekt von Pen und Paper. Wenn du mit deiner Gruppe Magie lieber ungedichtet wirken möchtest, ist das folgende System vielleicht passender.

Zauber vorbereiten

Du teilst dein Magietalent durch 10. Der Ergebniswert gibt an, wie viele Zauber dein Magier vor Beginn des Abenteuers oder am Morgen nach dem Aufstehen vorbereiten kann. Es sollten jedoch nie mehr als 5 Zauber sein. Spieler und Spielleiter einigen sich auf die Art der Zauber und schreiben sie auf dem Charakterblatt auf.

Unvorbereitete Zauber

Du kannst auch unvorbereitete Zauber wirken, würfelst dazu auf den passenden Grundwert Wissen (+10 Mana). Nach der Aktion wird der Magie-Talentwert um die Differenz zwischen Talentwert und Würfelwurf reduziert.

Lisa möchte als nächstes ein Schloss aufzaubern, hat aber keinen passenden Zauber vorbereitet. Sie hat noch 64 Mana übrig und einen Wissenwert von 18. Sie würfelt auf 24 (18 [Grundwert] + 6 [10% von 64 Mana]). Sie würfelt eine 20, woraufhin es ihr gelingt, das Schloss zu öffnen.

Hinweis für Spielleiter: Es ist offensichtlich, dass solche unvorbereiteten Zauber deutlich gefährlicher für den Magier sind. Es ist zudem ratsam, unvorbereitete Zauber nicht zu erlauben oder sie zu erschweren, wenn der Magier seine Magiereserven bereits stark beansprucht hat.

Beispielzauber

Nachfolgend findest du einige Beispiele für Zauber, die der Charakter vorbereiten kann, obwohl jeder Spieler und Spielleiter natürlich seiner Kreativität freien Lauf lassen und eigene, passende Zauber entwerfen kann und sollte.

Zauber	Beschreibung
Leerer Schlag	Der Magier beschwört eine magische Faust, die 3W10 Schaden verursacht.
Manipulator	Das Ziel ist für 2W10 Minuten unter der Kontrolle des Magiers.
Feuerball	Der Magier beschwört einen magischen Feuerball, der das Ziel in Brand steckt und pro Runde 2W10 Schaden verursacht.
Eis-Wall	Der Magier beschwört eine magische Eis-Wand, die für 1W10 Minuten Deckung bietet oder den Weg versperrt.
?	Welche Zauber fallen dir noch ein? Trage sie ein!

Misserfolg

Schlägt die Probe fehl, wird der Magier von der Wucht des außer Kontrolle geratenen Manas getroffen und erhält Schaden in Höhe der Differenz von Würfelergebnis und Talentwert. Darüber hinaus verliert er all sein verbleibendes Mana.

Bei unvorbereiteten Zaubern gilt der errechnete Grundwert plus Mana-Bonus als Richtwert. *Wenn Lisa statt der 20 auf Schlossöffnen eine 34 gewürfelt hätte, würde sie nun 10 (34-24) Schaden nehmen und all ihr Mana verlieren, selbst wenn sie noch genug Manareserven hat.*

Magie abwehren

Nicht der Magie mächtige Wesen sind prinzipiell nicht in der Lage, Magie zu widerstehen. Sie wissen schlicht nicht, was ihnen passiert oder sehen den Zauber nicht kommen. Je nach Setting kann es auch sein, dass sie die Existenz von Magie sogar nicht anerkennen.

Anders sieht es jedoch mit anderen Magiern oder magiebegabten Wesen aus. Diese haben die Möglichkeit, dieselbe Menge Mana zur Verteidigung aufzuwenden und den Angriff zu negieren oder wenigstens abzuschwächen. Die aufgewendete Menge Mana wird dabei aus dem Manapool beider Kontrahenten abgezogen.

Lars beschwört einen Feuerball und schleudert ihn auf Chris. Lars' Angriff würde Chris 50 Lebenspunkte abziehen, doch Chris wendet seine letzten Mana-Reserven (34) auf, um sich mit einem magischen Schild zu schützen. Sein Schild bricht unter der Wucht des Angriffs zusammen, hat jedoch den Angriff weit genug blocken können, damit ihn der Angriff seines Gegners nur 16 (50-34) Lebenspunkte kostet.

Regeneration

Magie regeneriert sich in Ruhephasen bis zum Maximum des ursprünglichen Talentwertes mit 1W10 pro Stunde oder nach einer langen Rast oder einer durchschlafenen Nacht vollständig.

Hat der Magier sich verausgabt und all sein Mana verbraucht, regeneriert er nur halb so schnell bzw. während einer langen Rast nur zur Hälfte. Hat er die Hälfte seines Magiewertes erreicht, regeneriert er wieder in der gewohnten Geschwindigkeit.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Improvisiertes Zaubern – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Improvisiertes+Zaubern&oldid=28054`