How to be a Hero

WILDE MAGIE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. November 2026





INHALT

Wilde Magie 3
- Modulbeschreibung 3
- Grundlagen der Wilden Magie 3
- Optionale Inhalte 8
- Anmerkungen des Autors 18

WILDE MAGIE

Modulbeschreibung

"Zunächst ist es wichtig zu verstehen, dass Magie ihrem Wesen nach flüchtig und gefährlich ist. Wenn Ihr sie nicht kontrollieren könnt, kann und wird sie Euch vernichten."

~Tolfdir

Im Modul der Wilden Magie ist die Zauberei etwas Mystisches und Unerklärliches sie ist unberechenbar, aber ebenso grenzenlos. Kein Zauber ist wie der andere und kein Zauber ist zuverlässig. Der mächtigste Magier unserer Zeit kann daran scheitern, was einem einfachen Lehrling durch puren Zufall auf Anhieb gelingt. Damit steht dieses System der Vancianischen Magie, wie sie in Systemen wie Dungeons and Dragons und Das Schwarze Auge Anwendung findet, entgegen.

Jeder Charakter, der eine magische Begabung hat, kann versuchen, jeden beliebigen magischen Effekt hervorzurufen und nur die eigene Kreativität und der Wille, ein Risiko einzugehen sind dabei die Grenze. Was ein Spieler erschaffen möchte, kann er versuchen zu erschaffen. Das kann gelingen, scheitern oder gar in einer einzigen, arkanen Katastrophe enden. In jedem Fall ist diese Art der Zauberei sehr fordernd für Körper und Geist, sodass jeder Zauber die Gefahr birgt, den Anwender auszulaugen, zu verletzen und eventuell sogar zu verhindern, dass er weitere Zauber wirken kann. Übung und Talent können dabei zwar die Chancen erhöhen, erfolgreich zu zaubern, doch ein Risiko, dass selbst einfache Zauber drastische Folgen haben, besteht immer.

Das Modul deckt die Grundlagen einer einfachen Magiemechanik ab. Zur Berechnung der Schwierigkeit von Proben werden einige wenige, simple Rechnungen benötigt, die den Spielablauf nicht zu stark verlangsamen sollten. Außerdem enthaöten sind einige optionale Inhalte, um das Modul zu erweitern und einige Vorschläge für Charakteristika, die bei der Charaktererstellung genutzt werden könnten.

Grundlagen der Wilden Magie

"Die Magie ist eine mystische Energie, deren Ursprung und Regeln niemandem wirklich bekannt sind. Anwender der Magie benötigen jedoch ein gewisses Talent, um diese Energien nach ihren Wünschen zu verändern. "

Magische Talente

Um Magie einsetzen zu können, benötigt ein Charakter die Fähigkeit "Magisches Talent" (Wissen) und muss mindestens 50 Talentpunkte in diese investieren. Magisches Talent beschreibt die Verbundenheit mit magischen Energien und die Gabe, sie zu beeinflussen. Außerdem können magisch begabte Charaktere die Fertigkeiten "Magie Erkennen" (Wissen) und "Magie Bannen" (Wissen) erhalten. Diese beiden Fähigkeiten beschrieben, wie gut ein Charakter Magie und magische Phänomene erkennen, deuten und klassifizieren kann, beziehungsweise wie gut er magische Effekte beenden oder abwehren kann.

Zauberwürfe und Arkane Missgeschicke

Möchte ein Spieler einen Zauber wirken, beschreibt er, welchen magischen Effekt er erzeugen möchte. Der Spielleiter ordnet diesen magischen Effekt dann nach Schwierigkeit in einer Skala von 1-10 ein, wobei ein simpler Effekt ein Niveau von 1 hat, ein nahezu unkontrollierbarer oder hoch komplexer Zauber ein Niveau von 10.

Schwierigkeit	Beschreibung	Erschwernis
Niveau 1	Die einfachsten und sichersten magischen Effekte, die selbst von Anfängern ohne große Schwierigkeiten erzeugt werden können.	0
Niveau 2	Einfache magische Effekte, die jedoch etwas Übung erfordern, um sie erfolgreich und sicher einzusetzen.	10
Niveau 3	Einfache magische Effekte, die Geschicklichkeit und ein grundlegendes Verständnis für Magie erfordern.	20
Niveau 4	Mittelschwere magische Effekte, die präzises Vorgehen erfordern, um sie erfolgreich auszulösen und leichter außer Kontrolle geraten.	35
Niveau 5	Mäßig komplexe magische Effekte, die ein tieferes Verständnis der magischer Prinzipien erfordern und ein gewisses Risiko mit sich bringen.	50
Niveau 6	Komplexere magische Effekte, die ein umfangreiches Verständnis der Magie erfordern und ein erhöhtes Risiko bergen.	-65
Niveau 7	Fortgeschrittene, gefährliche, magische Effekte, die Präzision, Konzentration und ein hohes Maß an magischem Talent erfordern.	80
Niveau 8	Hochkomplexe und äußerst gefährliche, magischen Effekte, die nur von erfahrenen Magiern kontrolliert werden können.	95
Niveau 9	Nahezu unkontrollierbare, kritische, magische Effekte, die immense Kräfte entfalten und für gewöhnliche Magier hochgefährlich sind.	110
Niveau 10	Extrem anspruchsvolle, beinahe unmöglich beherrschbare und potenziell katastrophale magische Effekte enormer Macht, die selbst von meisterhaften Magiern nur mit äußerster Vorsicht eingesetzt werden sollten.	130

Ob ein Zauber gelingt verrät ein Zauberwurf. Dieser Wurf geschieht auf die Fertigkeit "Magisches Talent" (Wissen) und wird je nach Schwierigkeitsstufe des Zaubers erschwert. Übersteigt die Erschwernis die Fertigkeit des Zauberers, so schlägt er automatisch fehl. Ein Zauberwurf wird trotzdem benötigt, um herauszufinden, ob der Zauber kritisch gelingt oder fehlschlägt.

Ein gelungener Zauber wirkt nach der Beschreibung des Spielers. Misslingt ein Zauberwurf, wird die Konsequenz mithilfe der arkanen Missgeschicktabelle bestimmt.

Ein kritischer Erfolg bei einem Zauberwurf führt immer zu einem erfolgreichen Zauber und löst einen kritischen Zaubereffekt aus. Hierbei darf der Spieler im Ermessensspielraum des Spielleiters beschreiben, wie der gewirkte Zauber dadurch an Stärke zunimmt, der magische Effekt mehrfach auslöst, oder komplizierter wird. Entscheidet sich der Spieler, den Zauber normal zu wirken, ohne einen kritischen Effekt auszulösen, kann der Spielleiter entsprechend andere Boni vergeben, wie beispielsweise Geistesblitzpunkte.

Ein kritischer Fehlschlag führt immer zum Misslingen des Zaubers. Um die Konsequenz zu bestimmen, würfele zweimal auf der arkanen Missgeschicktabelle, um zu bestimmen. Beide dort beschriebenen Effekte geschehen.

Bei anhaltenden Zaubern kann es sein, dass der Spielleiter nach Ablauf einer gewissen Zeit erneut einen Zauberwurf fordert, um zu bestimmen, ob der Zauberer in der Lage ist, seine Magie oder die Kontrolle über den Zauber aufrecht zu erhalten. Gelingt ihm das nicht, endet der Zauber, oder wird zu einem Wilden Zauber.

Wurf	Konsequenz
100	Der Zauberer hat großes Glück, und der Zauber stabilisiert sich von selbst. Der Zauberer darf den verpatzten Zauberwurf wiederholen.
90-99	Der Zauber verpufft ohne weitere Konsequenzen. Es tritt kein magischer Effekt auf, und der Zauberer bleibt unversehrt.
80-89	Der Zauber entfaltet seine Wirkung, allerdings wählt er ein zufälliges, anderes Ziel.
70-79	Der Zauber schlägt fehl, und der Zauberer erleidet geringfügige Konsequenzen. Dies kann leichte Erschöpfung (-10 auf Handeln oder Wissen), vorübergehende Desorientierung oder leichte Verletzungen (1W10 Schaden) beinhalten
60-69	Der Zauber misslingt deutlich, und der Zauberer erleidet moderate Konsequenzen. Dies kann zu spürbaren Verletzungen (2W10 Schaden), einer vorübergehenden Beeinträchtigung seiner magischen Fähigkeiten (-50 auf alle Zauber- und Bannwürfe) oder der Erschaffung eines unerwünschten magischen Effekts führen.

50-59	Der Zauber schlägt fehl, und der Zauberer erleidet erhebliche Konsequenzen. Dies kann zu ernsthaften Verletzungen (3W10 Schaden), einem vorübergehenden Verlust der Kontrolle über seine Magie (jeder fehlgeschlagene Zauberwurf ist automatisch ein kritischer Fehlschlag) oder der Erschaffung eines gefährlichen magischen Phänomens führen.
40-49	Der Zauber geht völlig schief, und der Zauberer erleidet schwere Konsequenzen. Dies kann zu schweren Verletzungen (4W10 Schaden), einem kurzzeitigen Verlust der Magie (keine Zauber- und Bannwürfe mehr möglich) oder der Erschaffung einer katastrophalen magischen Störung führen.
30-39	Der Zauber entgleist katastrophal, und der Zauberer erleidet verheerende Konsequenzen. Dies kann zu schweren, möglicherweise dauerhaften Schäden (5W10 Schaden), einer langfristigen oder dauerhaften Blockade des Zauberers (-50 auf alle Zauber- und Bannwürfe) oder einer verheerenden magischen Katastrophe führen.
20-29	Der Zauber scheitert dramatisch, und der Zauberer erleidet extreme Konsequenzen. Dies kann zu lebensbedrohlichen Verletzungen (6W10 Schaden), einer dauerhaften Blockade der magischen Fähigkeiten oder der Erschaffung einer katastrophalen und möglicherweise beständigen, magischen Anomalie führen.
10-19	Der Zauber detoniert und führt zu deutliche Konsequenzen im Umfeld des Ziels. Die Explosion verursacht im Umkreis von 5 Metern mal dem Niveau des Zaubers leichte Schäden an (1W10 Schaden), stört andere magische Effekte oder löst mehrere, unerwartete, magische Effekte aus.
2-9	Der Zauber eskaliert und löst eine magische Kettenreaktion aus, die den Zauberer ausbrennt. Der Zauberer wird bewusstlos. Außerdem erleidet er eine schwere Konsequenz, wie den permanenten Verlust seiner Magie, den Verlust eines seiner Sinne oder wird psychisch instabiler.
1	Der Zauberer hat absolut tragisches Pech und der Zauber reagiert chaotisch. Würfele zweimal auf der Missgeschicktabelle. Beide gewürfelten Ereignisse treten ein.

Anomalien und Wilde Zauber

Magische Anomalien sind magische Effekte, die unbeabsichtigt infolge eines arkanen Missgeschicks entstehen. Sie können mit der Natur des ursprünglich beabsichtigten Zaubers zusammenhängen, können aber auch gänzlich davon verschieden sein. Meistens haben magische Anomalien unerwünschte bis

katastrophale Auswirkungen auf den Magier selbst, oder das Ziel des Zaubers. Sie können, wie jeder andere magische Effekt durch einen erfolgreichen Bann beendet werden.

Wilde Zauber sind andauernde, magische Effekte, deren Kontrolle ein Zauberer absichtlich oder unabsichtlich aufgegeben hat. Ihr magischer Effekt bleibt bestehen, bis er gebannt wird oder von selbst endet, sollte seine Dauer begrenzt sein. Wilde Zauber können von einem Magier unter Kontrolle gebracht werden, indem ihm ein Zauberwurf gelingt, dessen Schwierigkeit dem Niveau des Zaubers entspricht, der kontrolliert werden soll (ein Zauber vom Niveau 5 kann also durch einen erfolgreichen Zauberwurf dieser Schwierigkeit unter Kontrolle gebracht werden). Sollte dem Magier dieser Wurf misslinge, kann der Spielleiter darauf verzichten, ein arkanes Missgeschick geschehen zu lassen.

Zauber Bannen und Kontrollieren

Um einen Zauber zu bannen zu können, muss ein Charakter die Fertigkeit "Magie Bannen" (Wissen) besitzen. Um zu bestimmen, ob ein Bannversuch gelingt, wird ein Bannwurf durchgeführt. Die Schwierigkeit des Bannwurfs errechnet sich wie folgt:

```
60 + "Magie Bannen" des Magiers, der den Zauber zu bannen versucht - "Magisches Talent" des Zauberers, der den Zauber gewirkt hat - (5 x Niveau des Zaubers)
```

Sollte sich eine Schwierigkeit mit negativem Vorzeichen ergeben, so schlägt der Bannversuch automatisch fehl. Ein Bannwurf ist dennoch erforderlich, um zu bestimmen, ob es zu einem kritischen Erfolg oder Fehlschlag kommt.

Ist das Ergebnis des Bannwurfs ein kritischer Fehlschlag, so misslingt der Bann und der bannende Magier würfelt auf dem arkanen Missgeschicktabelle. Ziel ist dabei der andere Zauberer. Ist das Ergebnis des Bannwurfs ein kritischer Erfolg, gelingt der Bann und der andere Zauberer würfelt auf der arkanen Missgeschicktabelle. Ziel dabei ist das Ziel des ursprünglichen Zaubers.

Schlägt ein Bannversuch fehl, so kann der bannende Magier beliebig oft erneut versuchen, den Zauber aufzulösen. Für jeden zuvor versuchten, aber gescheiterten Versuch erhält der bannende Magier einen Bonus von +10.

Rechenbeispiel

Der Meistermagier Tolfdir (Magie Bannen: 90) bringt seinen neuen Schülern das Wirken und Bannen von Zaubern bei. Dazu beauftragt er einen seiner Lehrlinge (Magisches Talent: 50), einen einfachen Feuerzauber (Niveau 3) auf ihn zu wirken. Hierzu würfelt der Lehrling auf sein Magisches Talent mit einer Erschwernis von 25 für die Schwierigkeit des Zaubers. Damit ist seine Erfolgschance 25%. Der Lehrling würfelt eine 10 und es gelingt ihm, das feurige Projektil auf Tolfdir zu schleudern. Der Magiermeister versucht, den Zauber seines Schülers abzuwehren. Die Schwierigkeit errechnet sich dafür wie folgt:

60+ Tolfdirs Wert in "Magie Bannen" - "Magisches Talent" seines Schülers + 5 x das Niveau des Zaubers.

In Zahlen sind das hier:

```
60 + 90 - 50 + 5 x 3 = 85
```

Schwierigkeit des Bannwurfes ist also 85. Tolfdir würfelt eine 32 und bannt den Feuerzauber erfolgreich.

Nun erstellt Tolfdir (Magisches Talent: 140) eine gewaltige, gleißend helle, schwebende Lichtkugel, die warmes Sonnenlicht im gesamten Raum verströmt (Niveau 5) und bittet den Schüler (Magie Bannen: 30) zu versuchen, die Kugel wieder zu entfernen. Die Schwierigkeit dessen errechnet sich wie oben, in Zahlen:

```
60 + 30 – 140 + 5 x 5 = - 75
```

Die Schwierigkeit des Bannwurfes ist –75. Damit ist der Schüler nicht in der Lage, den Zauber seines Lehrmeisters zu beenden. Dennoch führt der Schüler einen Bannwurf aus und würfelt eine 21. Der Bannversuch misslingt erwartungsgemäß. Tolfdir bittet den Schüler, es erneut zu versuchen.

Bei seinem wiederholten Versuch erhält der Schüler einen Bonus von 10 auf sein Wurfergebnis. Diesmal würfelt der Schüler eine 52. Durch den Bonus von 10 ist das Ergebnis des Bannwurfes also eine 42. Auch dieser Versuch misslingt. Erneut bittet Tolfdir den Schüler, es zu versuchen. Diesmal erhält der Schüler einen Bonus von 20 auf sein Wurfergebnis. Der Schüler würfelt eine 1. Durch den kritischen Erfolg gelingt es ihm, entgegen aller Erwartungen, den eigentlich noch immer viel zu komplexen Zauber seines Meisters zu brechen.

Da Tolfdirs Zauber durch einen kritischen Bann entfernt wurde, muss nun er ein arkanes Missgeschick auswürfeln. Tolfdir hat Glück und würfelt eine 95 auf der Missgeschicktabelle. Sein Zauber verpufft ohne Konsequenzen.

Nach der Lektion versucht sein Schüler, den Zauber seines Meisters zu kopieren. Die Erschwernis eines Niveau 5-Zaubers ist 50. Da dieser Zielwert kleiner ist, als 1, kann der Zauber nur gelingen, wenn der Schüler einen kritischen Erfolg (eine unmodifizierte 1) wirft.

Der Schüler würfelt eine 81 und der Zauber schlägt fehl.

Nun würfelt der Schüler auf der arkanen Missgeschicktabelle, um eine Konsequenz zu bestimmen. Er würfelt eine 3. Eine magische Kettenreaktion entsteht und der Schüler sinkt bewusstlos zu Boden.

Ein Mitlehrling findet den Bewusstlosen am Boden und eilt zu Hilfe. Mit einer Handbewegung versucht er ihn auf magische Art wieder aufzuwecken (Niveau 1).

Der Mitlehrling würfelt eine 1 und erreicht so einen kritischen Zauberwurf. Als der Bewusstlose wieder aufwacht, stellt er außerdem Fest, dass einer seiner verlorenen Zähne als Konsequenz des kritischen Erfolgs wieder nachgewachsen ist.

Optionale Inhalte

Diese Inhalte sind nicht zwingend notwendig, um das Modul zu spielen, helfen aber dabei, das Spielerlebnis zu erweitern. Konkret geht es hier um Zaubertricks, Arkane Foki, Spezialisierungen, Rituale und Schriftrollen. Zaubertricks lassen das zuverlässige Wirken einfacher Zauber zu, Arkane Foki und Spezialisierungen helfen beim Wirken und Bannen einer bestimmten Art von Zaubern, Rituale und Schriftrollen ermöglichen auch nichtmagischen Charakteren zu zaubern. Letztlich enthält dieser Anhang Vorschläge für Charaktereigenschaften und Nachteile.

Zaubertricks

Zaubertricks sind Vorteile, die ein Spieler bei der Charaktererstellung im Austausch für Talentpunkte erwerben kann. Die Kenntnis eines Zaubertricks erlaub es, einen ganz bestimmten, vordefinierten Effekts des Niveaus 1-3 ohne einen Zauberwurf. Welcher Effekt genau das ist, sollte mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Die dafür nötigen Talentpunkte sollten entsprechend der Schwierigkeit des Effekts ansteigen.

Arkaner Fokus

Ein Arkaner Fokus ist ein magischer Gegenstand, der einem magisch begabten Charakter ermöglicht, einen bestimmten, oder eine bestimmte Sorte magischer Effekte leichter hervorzurufen. So lange ein Magier einen solchen Arkanen Fokus benutzt, erhält er einen Bonus auf seine Zauber- und/oder Bannwürfe für diesen Zauber oder diese Art von Zauber entsprechend der Qualität des Fokus. Solche Foki können Zauberstäbe, Totems, Schmuckstücke oder auch Tattoos, eine Maschine, ein Haustier oder etwas gänzlich anderes sein. Arkane Foki erleichtern das Zaubern, ersetzen aber nicht die Anforderung, magisch begabt zu sein (anders als Schriftrollen und Rituale). Arkane Foki können bei der Charaktererstellung im Tausch gegen eine angemessene Anzahl an Talentpunkten als Startausrüstung gekauft werden, oder vom Spielleiter in der Spielwelt platziert werden.

Spezialisierungen

Eine Spezialisierung symbolisiert den Fokus auf eine bestimmte Art von Magie (z.B. Frostmagie, Illusionsmagie, Heilmagie, etc.). Ähnlich wie Zaubertricks können Spezialisierungen bei der Charaktererstellung im Austausch für Talentpunkte erworben werden. Versucht ein Zauberer, einen magischen Effekt aus seinem Spezialgebiet zu wirken, so darf er dies mit einem Vorteil tun. Dazu würfelt er zwei Perzentilwürfel und verwendet nur den niedrigeren Wurf. Außerdem können Zauber, auf die sich ein Magier spezialisiert hat nicht kritisch fehlschlagen. Ein kritischer Fehlschlag wird dadurch zu einem regulären Fehlschlag. Das gleiche gilt, wenn ein spezialisierter Magier einen Zauber aus seinem Spezialgebiet zu bannen versucht. Werden auch Rituale verwendet, so wäre auch eine Spezialisierung auf Ritualzauber denkbar.

Rituale

Rituale sind eine Art Magie zu wirken, die auch von magisch unbegabten Spielern genutzt werden können. Gleichzeitig ermöglichen sie magisch begabten Charakteren, die Risiken des Zauberns zu verringern. Um ein Ritual durchzuführen, brauchen Charaktere eine Anleitung, wie das Ritual durchgeführt wird. Sie können das Ritual einfach kennen, es in einem obskuren Buch nachschlagen oder von einem NSC angeleitet werden. Wie genau das Ritual abläuft, kann sich von Zauber zu Zauber unterscheiden und die dafür benötigten Komponenten sollten mit steigender Schwierigkeit teurer und schwerer verfügbar werden.

Die Dauer eines Rituals (unabhängig von der Vorbereitungszeit) steigt mit der Schwierigkeit des Zaubers. Pro Niveau des Zaubers benötigt ein Ritual eine halbe Stunde bis zum Abschluss. Auch ein Ritual kann misslingen. Nach dem Abschluss des Rituals wird ein Zauberwurf durchgeführt. Die Schwierigkeit entspricht:

100 – 10 x Niveau

Schlägt ein Ritual fehl, wird wie bei einem arkanen Missgeschick verfahren. Der Zauberer ist in diesem Fall nicht nur ein Charakter, sondern alle, die am Ritual teilgenommen haben.

Schriftrollen

Schriftrollen sind magische Gegenstände, die einen Zauber enthalten und begrenz oft genutzt werden können, bevor sie zerstört werden. Dabei sind sie nicht an die Form eines zusammengerollten Pergaments mit alten Schriftzeichen gebunden, sondern können jede denkbare Form annehmen. Um einen Zauber auszulösen, den eine Schriftrolle beinhaltet, muss diese genutzt werden, indem man sie öffnet, ein

Zauberwort spricht, eine Geste vollführt, etc. Auch das kann von Gegenstand zu Gegenstand unterschiedlich sein, und muss nicht immer auf den ersten Blick offensichtlich sein. Der Effekt einer Schriftrolle tritt immer ein, ohne dass ein Zauberwurf erforderlich ist.

Magische Duelle

Dieser Teil ist ein kleines addendum zu optionalen Regeln. wer kennt sie nicht, die epischen Duelle zweier Magier, deren magisches Talent in einem Kräftemessen bis auf den Tod aufeinanderprallen? Auch mit dem Modul wilde Magie ist dies möglich. Behandelt das Duell als einen regulären Fähigkeitenkontest nach dem Modul Vergleichstproben auf Magisches Talent.

Charakteristika

Hier einige Vorschläge für Charakteristika, die im Zusammenhang mit Wilder Magie stehen. Es ist denkbar, die Auswahl dieser Charakteristika an Bedingungen zu knüpfen (Bspw. "Scharlatan" ist nur verfügbar, wenn mindestens das Talent "Magisches Talent" vorhanden ist).

Elementare Affinität

Du bist eingestimmt auf eine Form der Elementarmagie und erhältst die Spezialisierung auf das gewählte Element, ohne Talentpunkte dafür auszugeben. Im Gegenzug machst du alle Zauberwürfe, die nicht in dein Spezialgebiet fallen mit Nachteil. Dazu wirfst du zwei Perzentilwürfel und verwendest das höhere Wurfergebnis (Bsp. ergibt ein Wurf von 30 und 70 beim Perzentilwürfel und eine 2 auf dem W10 ein Ergebnis von 72).

Ritualist

Du bist zwar nicht magisch begabt, dafür weißt du viel über magische Theorie. Du bist ein wandelndes Kompendium zum Thema Ritualmagie, darfst aber keine Zauber- und Bannversuche außerhalb eines Rituals machen.

Blutmagie

Du hast die Gabe, die Kraft deiner Magie im Tausch gegen deine eigene Lebensenergie zu verstärken. Wenn ein Versuch, einen Zauber zu wirken fehlschlägt, kannst du dich entscheiden, bis zu 3W10 Schaden zu erleiden, und dein Zauberwurfergebnis um die gewürfelte Augenzahl verringern. Ein kritischer Fehlschlag kann so nicht verhindert werden und ein kritischer Erfolg kann so nicht erreicht werden.

Lehrling

Deine Zauberwürfe erreichen einen kritischen Erfolg bei einem Wurfergebnis von 91-100. Im Gegenzug führt ein Zauberwurf von 1-10 zu einem kritischen Fehlschlag.

Arkaner Ingenieur

Du bist geschickt im Umgang mit magischen Gegenständen. Du erhältst einen Bonus auf die Untersuchung und Benutzung magischer Gegenstände. Benutzt du einen Arkanen Fokus, darfst du seinen Bonus verdoppeln. Im Gegenzug kannst du nur zaubern, wenn du dabei ein magisches Artefakt, eine Schriftrolle oder einen Arkanen Fokus benutzt.

Zauberbrecher

Beim Bannen und Auflösen von Zaubern erhältst du einen Bonus in Höhe der Hälfte deines Fähigkeitswertes in "Magisches Talent" (Wissen) auf deinen Bannwurf. Du erhältst einen Malus auf Zauberwürfe in Höhe deines "Magie Bannen" (Wissen) Fähigkeitswertes.

Scharlatan

Du bist kein großer Magier- das muss aber niemand wissen. Deine Talente "Magisches Talent" (Wissen), "Magie Erkennen" (Wissen) und "Magie Bannen" (Wissen) können höchstens einen Wert von 30 erreichen und dabei die Mindestanforderung für "Magische Talent" (Wissen) unterschreiten. Du erhältst zusätzliche Talentpunkte, und einen zusätzlichen Geistesblitzpunkt in der Begabung "Sozial".

Zaubervampir

Wann immer du erfolgreich einen Zauber *bannst*, den du nicht selbst gewirkt hast (Anomalien, die als Konsequenz aus einem arkanen Missgeschick entstehen zählen nicht als von dir selbst gewirkt), erhältst du einen Bonus auf deinen nächsten Zauberwurf in Höhe von 5 x Niveau des gebannten Zaubers. Deine eigenen Zauber sind im Gegenzug einfacher aufzulösen. Versucht ein anderer Magier deine Zauber zu bannen erhält er einen Bonus in Höhe von 5 x Niveau deines Zaubers.

Kampfmagier

Du bist geübt im Kampf mit Waffe und Zauber und kannst deine Waffenangiffe mit *Nahkampfwaffen* durch Magie verstärken. Du erhältst einen Bonus auf Waffenangriffe mit Nahkampfwaffen und verursachst 1W10 zusätzlichen Elementarschaden bei einem Treffer. Du erhältst im Gegenzug einen Nachteil auf alle deine Fernkampfangriffe.

Hyperfokus

Dir fällt es leicht, dich in deiner Magie zu verlieren. Du erhältst einen Bonus auf alle Zauber- und Bannwürfe in Höhe eines Zehntels deines Begabungswertes in Wissen. Im Gegenzug bist du besonders anfällig für Ablenkungen und erhält einen Malus auf Wahrnehmungs- und Handlungswürfe in Stresssituationen.

Magiesensibel

Du reagierst besonders intensiv auf Veränderungen der Magie um dich herum. Du kannst magische Energien besser spüren und erhältst einen Bonus auf "Magie Erkennen" (Wissen) und Würfe zur Identifikation von magischen Gegenständen. Umgekehrt wirkt sich Magie intensiver auf dich aus, und du erleidet zusätzlichen Schaden durch feindliche Zauber.

Arkaner Fluch

Du bist von einem Element verflucht. Dieses Element fügt dir doppelten Schaden zu, unabhängig davon, ob der Schaden magischer Natur ist, oder nicht. Im Gegenzug sind alle deine Zauber, die mit diesem Element zu tun haben leichter zu wirken. Du erhältst einen Bonus auf Zauberwürfe für dieses Element.

Mystischer Scharfsinn

Du besitzt eine besondere Intuition für magische Geheimnisse und erhält einen Bonus auf das Lösen von Rätseln und die Entdeckung von versteckten magischen Artefakten, Fallen oder Inschriften. Du erhältst einen Bonus auf alle Würfe, die damit zusammenhängen einen Bonus. Du verlierst dich oft in deinen Gedanken über derartige Phänomene. Subtrahiere 2 von deiner initiative im Kampf.

Geduldiger Zauberer

Du erhältst einen Bonus auf Zauberwürfe, um Zauber über lange Zeiträume aufrechtzuerhalten. Umgekehrt benötigst du mehr Zeit, um einfachere Zauber zu wirken und erhältst einen Malus auf Zauber, die du schnell wirken möchtest, oder die nur eine sehr kurze Wirkungsdauer haben.

Katastrophenschutz

Du bist angepasst an die harsche Seite der Magie. Du erhältst einen Bonus auf die Bestimmung des arkanen Missgeschicks, wenn ein Zauber schief geht. Durch deinen Fokus auf die Abwehr magischer Gefahren nimmst du mehr physischen Schaden durch nichtmagische Quellen.

Wilde Magie

Du hast ein Talent dafür, hinter dir aufzuräumen. Unerwünschte, magische Effekte, die aus arkanen Missgeschicken entstehen kannst du besser beenden als andere und erhältst einen Bonus auf alle Bannwürfe gegen solche Effekte. Das ist auch nötig, denn du scheinst magische Anomalien geradezu anzuziehen. Wenn du unter Stress stehst, löst du ab und zu ungewollt magische Effekte aus.

Zauberhafter Bastler

Du bist ungeschlagen im Umgang mit magischen Gegenständen und in ihrer Herstellung. Du erhältst auf einen Bonus auf die Herstellung und Verwendung selbstgebauter Artefakte, kannst aber keine Artefakte nutzen, die du nicht selbst hergestellt oder bearbeitet hast.

Fauler Zauberer

Magie ist für dich ein Spielzeug und ein Werkzeug zugleich. Du erhältst einen Zaubertrick, der die Funktion eines Haushaltsgegenstandes ersetzt (Schaufel, Feuerzeug, Bohrer, Hammer, etc.) ohne Talentpunkte dafür auszugeben, sowie einen Bonus auf alle Zauber, die die Funktion eines Haushaltsgegenstandes oder Werkzeugs imitieren. Umgekehrt erhältst du einen signifikanten Malus, wenn du physische Werkzeuge und Objekte benutzen möchtest.

Magisches Gleichgewicht

Du bist besonders gut darin, Zauber unterschiedlicher Art zu vermischen. Du erhältst einen Bonus, wenn du Zauber unterschiedlicher Art in einer bestimmten Reihenfolge hintereinander zauberst (die Reihenfolge kann vom Spieler oder Spielleiter bei der Charaktererstellung festgelegt werden, z.B. Feuer > Heilung > Illusion >...). Du erhältst einen Malus, wenn du mehrere Zauber derselben Art hintereinander wirkst (z.B. mehr als einen Feuerzauber hintereinander).

Vergesslicher Allwissender

Du erhältst einen Bonus auf alle Zauberwürfe, die mit Wahrsagerei, Blicke in die Vergangenheit oder das Erlangen von Informationen zu tun haben, bist aber sehr vergesslich und erhältst einen Malus, wenn du versuchst, dich an wichtige Informationen zu erinnern.

Energetischer Panzer

Deine Magie beschützt dich ohne dein Zutun. Du darfst beim Parieren deinen Magisches Talent (Wissen) Wert benutzen, um dich gegen physische Angriffe zu verteidigen. Deine schützende Magie blockiert nicht nur Feinde, sondern behindert auch deine eigenen Zauber. Du hast einen geringfügigen Malus auf alle Zauberwürfe.

Übernatürliche Reflexe

Du erhältst einen Bonus auf deine Initiative in der nächsten Kampfrunde, wenn deine Aktion in dieser Runde ein Zauber ist. Du erhältst einen Malus auf Initiative in der nächsten Kampfrunde, wenn deine Aktion kein Zauber oder Bannversuch ist.

Magischer Sturm

Du kannst einen Magischen Sturm entfesseln und erhältst einen geringfügigen Bonus, wenn du einen großflächigen, magischen Effekt erzeugen möchtest. Nachdem du den magischen Sturm entfesselt hast, hast du temporär einen Malus auf alle Zauberwürfe.

Mystische Bindung

Du erlernst einen Zaubertrick, mit dem du eine ganz bestimmte, magische Waffe beschwören kannst (Fernkampfwaffen werden ohne Munition beschworen). Du erhältst einen Malus, wenn du mit einer anderen Waffe als deiner beschworenen Waffe kämpfst.

Sturmläufer

Du kannst in eine magische Hast verfallen. Deine Bewegungsgeschwindigkeit ist erhöht und du erhältst einen Bonus auf akrobatische Aktionen. Nachdem dein Sturmlauf endet, lässt er dich erschöpft zurück und du hast einen massiven Nachteil auf alle Handeln- Proben, bis du dich erholt hast.

Magische Genesung

Heilmagie ist besonders wirksam bei dir. Du regenerierst 1W10 Schaden zusätzlich zu jeder magisch verursachten Heilung. Die Verwendung von Heilung dieser Art schwächt den Rest deines Körpers und verursacht einen temporären Malus auf alle Fertigkeitswürfe, wann immer du dich heilst.

Geschmeidiger Geist

Du kannst deinen Geist gegen mentale Einflüsse abschirmen und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe gegen Illusionen, Manipulationen und Kontrollzauber. Diese mentale Abschirmung kann dich auch von wertvollen Informationen isolieren, was einen Malus auf Fertigkeitswürfe zur Informationsbeschaffung verursacht.

Dämpfungsfeld

Du kannst die Magie deiner Gegner unterdrücken und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe, um magische Angriffe abzuschwächen oder zu bannen. Diese gewaltsame Dämpfung magischer Energie ist riskant und verursacht einen temporären Malus auf alle deine Fertigkeitswürfe, wenn dir ein Bannversuch misslingt.

Kraftvolle Kanalisation

Du kannst deine magische Energie stärker als andere bündeln, um mächtigere Zauber zu wirken und erhältst dadurch einen Bonus auf Fertigkeitswürfe bei hochstufigen Zaubern über Niveau 5. Die Anstrengung, auf diese Art mächtige Zauber zu wirken, erschöpft dich schneller, was einen signifikanten Malus auf alle Fertigkeitswürfe mit sich bringt, nachdem du Zauber über Niveau 5 gewirkt hast.

Kritische Kontrolle

Du bist besonders geschickt im Umgang mit kritischen Erfolgen bei Zaubern und erhält einen Bonus auf Fertigkeitswürfe, um kritische Erfolge zu erzielen. Deine Zauber lösen kritische Erfolge zwischen einem unmodifizierten Wurf von 1-5 aus. Die intensive Konzentration auf kritische Erfolge führt dazu, dass du seltener normale Erfolge erzielst, was alle deine Zauberwürfe um 20 erschwert.

Mythologe

Du besitzt ein umfangreiches Wissen über mythische Kreaturen und magische Wesen und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe zur Identifizierung und Interaktion mit solchen Wesen. Die intensive Forschung über mythische Wesen kann dich von der Realität entfremden und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe für soziale Interaktionen mit nicht-Magieanwendern.

Riskante Hexerei

Du bist bereit, unkonventionelle und riskante Zauber zu wirken, und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für magische Effekte mit hohem Risiko für dich. Die Risikofreude kann zu impulsiven und unüberlegten Handlungen führen und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe für selbstbeherrschtes

Auftreten, strategische Planung und taktisches Vorgehen.

Energiestau

Du bist in der Lage, magische Energie in deinem Körper speichern und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe zur Erzeugung von Zaubereffekten nachdem du längere Zeit nicht gezaubert hast. Der Energiestau macht dich anfälliger für ein arkanes Missgeschick. Scheitert dein Zauber, den dur mit diesem Bonus Zauberst, behandele ihn als kritischen Fehlschlag und würfele zweimal auf der Missgeschicktabelle.

Wissensdurstig

Du bist stets auf der Suche nach neuem magischen Wissen und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe zur Erforschung und Entdeckung von seltenen Zauberbüchern, magischen Artefakten und metaphysikalischen Konzepte. Die unermüdliche Suche nach Wissen kann den Charakter von anderen wichtigen Aufgaben ablenken und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe für praktische Alltagsaufgaben.

Intuitives Zaubern

Du hast eine natürlichen Instinkt für Magie und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für spontane und improvisierte Zauberei.

Die Vertrautheit mit spontaner Magie kann den Charakter weniger geduldig machen und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe für strategische Planung, Vorbereitung von Zaubern und Rituale.

Zauberhafter Visionist

Du hast ein Talent dafür, deine Vision von Magie Realität werden zu lassen. Du hast einen Bonus auf Zauberwürfe, wenn du komplexe, kreative und gut durchdachte Zauber wirken möchtest. Dein Perfektionismus verschafft dir jedoch einen Malus auf Zauberwürfe simpler, konventioneller Anwendungen der Magie.

Arkanes Auge

Du kannst dauerhaft magische Energien sehen und erhältst einen mächtigen Bonus auf Fertigkeitswürfe zur Entdeckung von magischen Fallen und unsichtbaren Zaubern. Die ständige Hellsicht macht dich empfindlich gegenüber Licht und grellen, oder besonders starken Magieeffekten. Du hast einen deutlichen Malus auf Fertigkeitswürfe in hell erleuchteten Umgebungen, bei denen du dich auf deine Sicht verlässt.

Subtile Gesten

Du kannst Zauber mit subtilen Gesten wirken und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für unauffällige und schnelle Zaubersprüche. Die flüchtigen Gesten können den Charakter in stressigen Situationen nervös machen und verursachen einen Malus auf Fertigkeitswürfe für präzise und komplexe Zaubersprüche.

Verzaubernder Blick

Du besitzt einen faszinierenden und betörenden Blick und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für soziale Interaktionen und Überzeugungsarbeit. Der verzauberte Blick lässt dich oberflächlich und leichtgläubig werden und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe für Einschätzung von Charakteren und Durchschauen von Täuschungen.

Resonanzverstärker

Du bist ein lebender Verstärker arkaner Energien. Wann immer du von einem Zauber beeinflusst wirst, den du nicht selbst erzeugt hast (magische Anomalien als Folge arkaner Missgeschicke zählen als nicht von dir selbst erzeugt) erhältst du einen Bonus auf alle Zauber- und Bannwürfe. Wann immer du von mehr als

einem Zauber, oder einem deiner eigenen beeinflusst wirst, erhältst du einen Nachteil auf alle Zauber- und Bannwürfe.

Ätherischer Schutzschild

Du kannst einen temporären magischen Schutzschild erschaffen und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe zur Abwehr von magischen Angriffen. Der Ätherische Schild verbraucht viel magische Energie und verursacht einen Malus auf alle Proben während er aktiv ist, und einige Zeit nachdem der Schild abklingt.

Mystische Aura

Du strahlst eine mysteriöse Aura aus, die dich unangreifbar erscheinen lässt. Feinde zögern, dich anzugreifen und du erhältst einen Bonus auf Einschüchterungsversuche und Motivieren. Die mystische Aura kann genauso auch misstrauische Blicke und Feindseligkeit in anderen hervorrufen und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe für alle anderen soziale Interaktionen außerhalb von magischen Kreisen.

Reflektierende Psyche

Du hast einen Vorteil auf Bannversuche von Bewusstseinsbeeinflussenden Zaubern, die sich gegen dich richten. Scheitert ein Zauberer, einen solchen Effekt gegen dich zu wirken, oder kannst du seinen Zauber erfolgreich bannen, wird er selbst von seinem eigenen Zauber getroffen. Dabei ist es gleich, ob der Tauber positiver oder negativer Natur ist.

Okkultes Gedächtnis

Du hast ein unglaubliches Gedächtnis für magische Fakten und Zauber. Du kannst komplexe Zauber leicht erlernen und behalten und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für das Erinnern von Zaubern, Ritualen und magischer Theorie. Das arkane Gedächtnis kann die Erinnerung an alltägliche Dinge beeinträchtigen und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe für einfache Wissensfragen und Fakten.

Magische Absorption

Du kannst magische Energie aus der Umgebung absorbieren und erhältst einen Bonus auf Proben zur körperlichen und geistigen Erholung und zur Heilung und Regeneration von negativen Konsequenzen deiner Zauber. Die Absorption kann instabile Magieeffekte auslösen und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe, um magische Kontrolle zu bewahren. Wenn du erschöpft bist, oder unter den Konsequenzen deiner Zauber leidest, hast du einen Malus auf alle Zauberwürfe.

Schwebende Präsenz

Du kannst fast geräuschlos gehen und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Tarnung und Schleichen. Die schwebende Präsenz macht es schwierig, Aufmerksamkeit zu erregen, selbst wenn sie gewünscht ist und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe für laute oder energische Aktionen.

Arkaner Zorn

Du kannst in Zeiten der Not in deiner Wut eine mächtige Energiequelle erschließen und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für mächtige und verzweifelte Zauber. Der arkane Zorn kann dich in deiner Kontrolle der Magie unvorsichtig machen und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe für subtile und präzise Zaubersprüche. Nachdem du von deinem Zorn Gebrauch gemacht hast, kannst du vorrübergehend keine Zauber wirken oder bannen.

Tierzunge

Du kannst eine magische Verbindung zu Tieren und Tierwesen aufbauen und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für das Beschwören und Kontrollieren solcher Kreaturen. Die Tierbindung kann den Charakter emotional beeinflussen und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe für rationale

Entscheidungen während der Anwesenheit von Tieren.

Phasenverschiebung

Du kannst zeitweise in eine andere Dimension oder Phase übergehen und erhältst vorrübergehend einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für das Entkommen aus gefährlichen Situationen. Die Phasenverschiebung kann den Charakter vorübergehend von deinen Verbündeten trennen und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe für alle Interaktionen mit der Physischen Welt, auch kurze Zeit nach Abklingen der Verschiebung.

Verzauberungsmagnet

Du ziehst magische Effekte an und erhältst einen Bonus auf positive oder neutralen Zaubereffekten. Sie sind weitaus effektiver bei dir. Deine Eigenschaft kann auch, wenn du negativen oder gefährlichen magischen Effekten ausgesetzt bist, wirken und verursacht einen Malus auf Bannwürfe, um dich von ihnen zu befreien.

Tränkebrauer

Du bist besonders gut im Brauen von Tränken und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für die Herstellung und Anwendung von magischen Tränken. Negative Effekte, die durch Tränke und Gifte (auch natürliche, wie Giftpilze oder schimmliges Essen) wirken bei dir ebenfalls deutlich stärker.

Eiserner Magen

Du bist Resistent gegen magische und natürliche Gifte, auch solche, die du isst oder einatmest. Du hast einen Bonus auf Würfe, dich vor ihren Auswirkungen zu befreien oder sie zu ignorieren. Gleichzeitig bist du ebenfalls nicht in der Lage, von heilenden oder positiven Tränken zu profitieren.

Gedankenschild

Dein Geist wehrt sich instinktiv gegen Telepathie und du hast einen signifikanten Vorteil, dich gegen Gedankenkontrolle oder das Lesen deiner Gedanken zu verteidigen. Gleichzeitig kannst du, selbst wenn du es zulassen willst, keine telepathische Verbindung aufbauen, oder die Gedanken anderer Lesen oder beeinflussen.

Vertrauter Geist

Du hast einen treuen Verbündeten in Form eines magischen Geschöpfs oder Wesens. Du erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe, wenn du mit deinem Vertrauten zusammenarbeitest. Der Vertraute Begleiter kann in Gefahr geraten oder Schwächen zeigen, die dich beeinträchtigen, und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe, wenn dein Vertrauter verletzt oder du von ihm getrennt wirst.

Zeitverzerrung

Du kannst Zeit in begrenztem Umfang intuitiv manipulieren, um schneller zu handeln, Angriffen auszuweichen oder Zeit zum Nachdenken zu bekommen. Du erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe, um solche zeitlichen Effekte zu nutzen. Die Zeitmanipulation kann die Realität um dich herum instabil machen und zeitliche Anomalien verursachen. Außerdem erhältst du bei jeder Anwendung einen Malus auf Fertigkeitswürfe, um die Kontrolle über die Umgebung zu behalten.

Nekromant

Du hast eine Bindung ins Reich der Toten und erhältst einen Bonus auf Zauberwürfe, um untote Kreaturen zu erwecken oder zu kontrollieren. Die Verbindung zur Nekromantie dich mit morbiden Gedanken oder negativen Energien belasten und verursacht einen Malus auf Fertigkeitswürfe, um moralische Konflikte zu überwinden oder soziale Situationen zu lösen.

Göttliche Führung

Du erhältst gelegentlich Inspiration und Führung von einer höheren Macht und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe, Zauber- und Bannwürfe in kritischen oder aussichtslosen Situationen. Die Inspiration ist unvorhersehbar und kann dich auch im Stich lassen, wodurch du einen Malus auf Fertigkeitswürfe in weniger bedrohlichen Situationen erhältst.

Eiserner Wille

Du besitzt eine außergewöhnlich starke Willenskraft, die dich resistenter gegen magische Einflüsse macht und dir das Zaubern erleichtert. Deine Sturheit verbietet es dir, Geistesblitze in der Begabung "Sozial" zu verwenden. Stattdessen erhältst du für jeden Geistesblitzpunkt, den du dadurch nicht nutzen kannst einen Geistesblitzpunkt für die Begabung "Wissen".

Seelenleser

Du besitzt die Fähigkeit begrenzter Telepathie, wodurch du die Emotionen und Gedanken anderer leicht zu erkennen sind und du erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe, um Lügen zu entlarven, Motive zu verstehen oder Manipulationen zu erkennen. Das Eindringen in die Seelen anderer ist nicht willkürlich und kann dich mit traumatischen Erlebnissen oder moralischen Dilemmata konfrontieren, was einen Malus auf Fertigkeitswürfe für die eigene emotionale Stabilität verursacht.

Aurenseher

Du kannst die magischen Auren anderer sehen und die Stimmungen oder Gesundheit von Lebewesen durch ihre Aura wahrnehmen. Du erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe, um versteckte Informationen oder Personen zu erkennen und kannst die Gesundheit und den Emotionalen Zustand problemlos bewerten. Die ständige Wahrnehmung von Auren kann dich überreizt und gereizt machen, was einen Malus auf Fertigkeitswürfe für Geduld oder Diplomatie verursacht. Außerdem erhältst du einen Malus auf alle Wahrnehmungsproben in großen Menschenmengen.

Schattentänzer

Du hast eine magische Begabung dafür in den Schatten zu verschwinden und erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe, um unsichtbar zu werden, durch undurchdringliche Dunkelheit zu reisen oder mit Schattenwesen zu kommunizieren. Die ständige Verbindung zu den Schatten kann dich in depressive Stimmungen stürzen oder von der Realität entfremden, was einen Malus auf Fertigkeitswürfe für zwischenmenschliche Beziehungen bedeutet.

Traumwandler

Du kannst in die Träume anderer eindringen und Traumwelten kontrollieren, Alpträume verursachen oder in den Träumen anderer mit ihnen kommunizieren. Die ständige Wechselwirkung mit den Träumen anderer kann dich verwirren, was einen Malus auf Fertigkeitswürfe für die Unterscheidung zwischen Realität und Traum verursacht. Außerdem sind derartige, nächtliche Aktivitäten fordernd für den Geist. Nutzt du deine Gaben als Traumwandler, erwachst du ausgelaugt, anstatt erholt.

Chaosbringer

Du kannst chaotische Energien bündeln und erhältst die Fähigkeit, magische Anomalien auszunutzen, Verwüstung zu verursachen oder die Ordnung zu stören. Wenn du zauberst kannst du dich bei einem geglückten Zauberwurf entscheiden, keinen Zaubereffekt auszulösen und stattdessen so oft auf der arkanen Missgeschicktabelle zu würfeln, wie das Niveau des Zaubers wäre. Du erleidest dadurch keine Nachteile, aber hast die Chance, eine oder mehrere magische Anomalien zu erschaffen. Außerdem kannst du mithilfe eines erfolgreichen Bannwurfs magische Anomalien unter deine Kontrolle bringen. Die

Verwendung chaotischer Magie kann den Charakter unberechenbar und rücksichtslos machen. Würfele deshalb bei einem Fehlschlag deiner Zauber immer doppelt auf ein arkanes Missgeschick und löse beide Effekte aus.

Anmerkungen des Autors

Dieses Modul ist geschrieben, um dem Spielleiter und dem Spieler möglichst viel Freiheit bei der Ausgestaltung der Regeln zu gewähren. Deshalb gibt es keine Listen vorgefertigter Zauber, sodass kreative Ideen und Risikobereitschaft des Spielers belohnt werden. Die Zauberei in diesem System soll absichtlich etwas Gefährliches sein, dass mitunter üble Konsequenzen haben kann, wenn sie daneben geht. Das System ist darauf ausgelegt, diese Konsequenzen nach Bedarf anzupassen, sodass Erschwernis der Zauber und Art und Schwere der Konsequenzen jederzeit angepasst werden können. Es ist die Aufgabe des Spielleiters die Regeln geschmackvoll, aber fair so auszulegen, dass Magie nicht zur Allzweck- Wunderwaffe wird, die jegliche anderen Talente obsolet macht, aber gleichzeitig attraktiv genug bleibt, dass sich der ein- oder andere Spieler dafür entscheidet, einen magisch begabten Charakter zu spielen. Im Anschluss findest du einige Vorschläge, wie Zaubereffekte eines jeweiligen Niveaus möglicherweise aussehen könnten. Die Schwierigkeit der Zauber ist so angepasst, dass ein Anfänger (Magisches Talent 50) Zauber der Niveaus 1-4 wirken kann, aber spätestens bei Niveau 5 auf seine Grenzen stößt. Ab Niveau 8 soll selbst ein Experte der Magie (Magisches Talent 100) Schwierigkeiten haben, den Effekt erfolgreich auszulösen. Sollte ein Spieler tatsächlich alle 400 Talentpunkte, die er nach den Standardregeln bei der Charaktererstellung verteilen kann, in die Begabung Wissen stecken, und "Magisches Talent" ebenfalls auf Stufe 100 bringen, so landet er bei einem Gesamtwert von 140. Ein solcher Charakter hat also beim Zaubern einen Niveau 10 Zaubers eine zehnmal höhere Chance, dabei erfolgreich zu sein, als jeder andere Charakter mit 130 oder weniger Punkten in "Magisches Talent". Für all die, die Kopfrechen schon immer gehasst haben (was den Autor dieses Moduls mit einschließt), lässt sich der Rechenaufwand im Übrigen auch einfach mit Programmen, wie einer Spreadsheet Software (Excel. Libre Office Calc) in einem Klick umgehen. Die Grenzen für die Schwierigkeit wurden erstellt, um Magie zu etwas seltenem, wenn auch vorhandenen zu machen, und mit dem Gedanken, dass einige Spieler sich auf eine bestimmte Art der Magie spezialisieren werden, können aber jederzeit auf jedes vorstellbare Setting angepasst werden.

Ich freue mich sehr über Feedback zum Modul.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. November 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. Wilde Magie – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Wilde+Magie&oldid=35569`