

Fertigkeit	Abkürzung
PSI-Einsatz	PSE
Beschwören (Spezialbereich)	Bes
Bewegung	Bew
Binden (Spezialbereich)	Bin
Dimension (Spezialbereich)	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
PSI-Widerstand (Geistige Fertigkeit)	PSW

Zaubersprüche und Mindestwürfe	
Simpel	8..12
Einfach	13..17
Mittel	18..23
Schwierig	24..31
Schwer	32..41
Unmöglich	42+

Reichweite bei Zaubersprüchen		
Meter	RW	Mindestwurf + RW ²
0 (Berührung)	0	+0
bis PSI Meter	1	+1
bis 2×PSI Meter	2	+4
bis 3×PSI Meter	3	+9
bis 4×PSI Meter	4	+16
...
RW × 10 für MW+10 und Zauberdauerkategorie schlechter		

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

	Sofortiger Zauber	Rundenzauber	Minutenzauber	Stundenzauber	Tagezauber
Sofortiger Zauber	100%	90%	80%	70%	60%
Rundenzauber	150%	100%	90%	80%	70%
Minutenzauber	-	150%	100%	90%	80%
Stundenzauber	-	-	150%	100%	90%
Tagezauber	-	-	-	150%	100%

wird zu

Wirkungsdauer verlängern	
Typ	MW
Minuten zu Stunden	+50%
Minuten zu Tagen	+100%
Minuten zu Monaten	+150%
Minuten zu Jahren	+200%
Minuten zu Permanent	+250%

Kritische Psi-Fertigkeitswürfe	
Ergebnis < MW	Normale Kosten
Ergebnis < MW – 10	Doppelte Kosten
Ergebnis < MW – 20	Vierfache Kosten
...	...
Ergebnis ≥ MW	Normale Kosten
Ergebnis ≥ MW + 10	Halbe Kosten (abgerundet)
Ergebnis ≥ MW + 20	Viertel Kosten (abgerundet)
...	...

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

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 Zaubrerde 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 Zaubrerde 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 Zaubrerde einen 2w-Wurf gegen 12 ausführen, bei Misslingen verliert er jedes mal permanent einen Punkt seiner Psi-Kraft.
PP -40	Schlaganfall und sofortiger Todeseintritt, es ist kein Wurf mehr notwendig

Zusammenfassung des Zaubervorgangs	
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 Spruchprozenten oder sonstigen Prozentsätzen steht der Grundmindestwurf fest.
4	Der Spieler darf den Grundmindestwurf durch Ausgabe von PP bis auf 50% senken (= Mindestwurf).
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 vor oder nach dem Wurf PP auf den Wurf addiert werden. Bei erfolgreichem Widerstand wird ein Lernpunktwurf auf PSW durchgeführt. Bei einem Misserfolg tritt der Zaubereffekt ein.
8	Der Zaubrer darf einen Lernpunktwurf durchführen, wenn er PSE und die Psi-Fertigkeit erlernt hat.
9	Der Zaubrer darf, sofern er Magietheorie erlernt hat, mit Magietheorie + Psi-Fertigkeit + 2w gegen den Grundmindestwurf würfeln. Sollte er in Schritt 8 den LP nicht erhalten haben, kostet ein erfolgreicher Magietheoriwurf ALP. Ende des Zaubervorgangs, wenn Magietheorie misslang.
10	Der Zaubrer darf – sofern der Magietheoriwurf nicht erkaufte war – einen Lernpunktwurf auf Magietheorie durchführen.

Regeneration von Psi-Punkten	
Bewusstlosigkeit, anstrengende Tätigkeit, aufrechterhaltene Zauber	0 PP
Auf Reisen oder bei leichten Tätigkeiten.	1 PP / 3 Stunden
Ruhe oder Schlaf.	1 PP / Stunde
Meditation. Der Wert gibt die effektiven Stunden pro Tag an	3 PP / Stunde

Standardsprüche		
Spruch	Bereiche	Mindestwurf
Ablenkung	Kon, Sch	$12 + RW^2 + N^2 + \text{Mod.}$
Antihypnose	Hyp	$16 + RW^2 + 3 \times \text{Tiefe}$
Antimagiesphäre	Geg	$12 + \text{Radius}^2 + N^2$
Artefakt bannen	Geg	$5 + RW^2 + \text{Macht}$
Attribut erhöhen	Kör, Bew	$12 + 3 \times N + \text{Punkte über } 20$
Befehl erteilen	Kon	$15 + RW^2 + \text{Mod.}$
Blenden	Ele	$12 + RW^2 + N^2$
Buchlesezauber	Ver	$16 + RW^2 + I^2$
Dämon bannen	Geg, Bes	$RW^2 + \text{Macht}$
Ding finden	Wah	$10 + RW$
Du hast alle Zeit der Welt	Emp	$10 + N^2 + \text{Mod.}$
Elementar bannen	Geg, Ele	$RW^2 + \text{Macht}$
Elementball	Ele	$17 + RW^2 + N^2 + \text{Radius}^2$
Elementfläche erzeugen	Ele, Mat	$10 + RW^2 + 2 \times m^2$
Elementrüstung	Kör	$10 + RS^2/2$
Elementstrahl	Ele	$15 + RW^2 + N^2$
Elementvolumen erzeugen	Ele, Mat	$15 + RW^2 + 20 \times m^3$
Elementwalze	Ele	$13 + RW^2 + N^2 + \text{Größe} + \text{Mod.}$
Elementwerfer	Ele	$25 + RW^2 + N^2$
Fertigkeit vergessen lassen	Hyp	$12 + RW^2 + 2 \times N + \text{Mod.} + \text{Dauer}^2$
Flimmern	Dim	$15 + RW^2 + N^2 + \text{Kategorie} \times 2$
Formen erkennen	Wah	$13 + RW^2 + \text{Auflösung}$
Gedächtnis manipulieren	Hyp	$19 + RW^2 + \text{Tiefe}^2$
Gedanken lesen	Tel	$14 + RW^2 + \text{Tiefe}^2$
Gedanken senden	Tel	$10 + RW (\text{Bekannt: } RW \times 10)$
Gedankenschild	Geg, Tel	$14 + RW^2 + N + \text{Personen}^2$
Gefühle erkennen	Emp	$8 + RW^2 + GS + \text{Mod.}$
Gefühle senden	Emp	$6 + RW + \text{Mod.}$
Gefühle unterdrücken	Emp	$13 + RW^2 + GS$
Gefühle vermitteln	Emp, Sch	$13 + RW^2 + GS (+ GS2) + \text{Mod.}$
Gegend finden	Wah	$10 + RW (\text{kostenlos } RW \times 10)$
Gegenhypnose	Hyp	$5 + RW^2 + \text{Kraft}$
Gegenmagiefeld	Geg, Wah	$6 + \text{Radius}^2 + \text{Mod.}$
Gegenstände ablenken	Bew, Ele	$16 + RW^2 + WB^2 + AB^2 + 2 \times \text{Gew}$
Gegenstände schleudern	Bew	$15 + RW^2 + N^2 + 2 \times \text{Gew}$
Gegenstand levitieren	Bew	$12 + RW^2 + \text{Gew}/\text{GTK}$
Geist bannen	Bes	$RW^2 + \text{Macht}$
Gift neutralisieren	Reg, Kör	$15 + \text{GiftMW} + ZR^2 + \text{Mod.}$
Handlungen beherrschen	Kon	$24 + RW^2 + \text{Mod.}$
Handlungen bestimmen	Hyp	$24 + RW^2 + \text{Tiefe}^2$
Heilen von Schockpunkten	Reg, Kör	$5 + SP + \text{Mod.}$
Heilen von Wunden	Reg, Kör	$10 + TP (+2 \text{ mittel, } +5 \text{ schwer})$
Hellsicht/Hellhören	Wah, Tel	$14 + RW + \text{Mod.}$

Kategoriewert bei Spezialbereichen	
Kategorie	Wirkungsdauer in PSI
Kategorie 0	Minuten
Kategorie 1	Stunden
Kategorie 2	Tage
Kategorie 3	Monate
Kategorie 4	Jahre
Kategorie 5	Permanent

GP-Kosten bei Binden, Beschwören und Dimension	
Doppelte Psi-Kosten des Spruches	

Binden	
Mindestwurf	$10 + \text{SpruchMW} + \text{Kategorie} \times 2$
Zauberdauer	Stunden (Minuten bei Kategorie 0)
Wirkungsdauer	Abhängig von Kategorie
Widerstandswurf	Nein (eventuell bei Anwendung)
Spezialisierung	Spruch

Binden-Fertigkeitswurf	
PSE + Minimum (Binden, Magiebereich1, Magiebereich2...) + 2w	

Benutzbarkeit	MW
Allgemein benutzbar	100%
Schlüsselwort, -geste	110%
Exklusive Benutzung	130%

Exklusivität	MW
Einziges Artefakt des Zaubers	80%

Standardsprüche		
Spruch	Bereiche	Mindestwurf
Hypnose erkennen	Hyp	$15 + RW^2 + 2 \times \text{Tiefe}$
Illusion	Ill	$5 + RW^2 + \text{Größe} + \text{Mod.}$
Inkarnation senden	Tel	$11 + RW^2 + \text{Tiefe}^2$
Klauenhände	Kör	$16 + \text{Mod.}$
Lähmen	Bew, Sch	$27 + RW^2 + \text{Mod.}$
Lebewesen durchleuchten	Reg, Kör, Ver	$15 + \text{Genauigkeit} + \text{Mod.}$
Lebewesen erkennen	Wah	$14 + RW^2$
Lebewesen levitieren	Bew	$17 + RW^2 + \text{Gew}/\text{GTK}$
Licht	Ele, Nat	$12 + RW^2 + \text{Intensität}^2$
Liebeszauber	Emp	$28 + RW^2 + \text{Mod.}$
Magie erkennen	Wah	$18 + RW^2$
Magiebereich erkennen	Ver	$18 + RW^2$
Magische Hand	Bew	$14 + RW^2 + \text{Stufe} + \text{Mod.}$
Morsche Knochen, schlaffes Fleisch	Sch	$18 + RW^2 + W^2$
Naturgeist bannen	Geg, Nat	$RW^2 + \text{Macht}$
Objekt umwandeln	Mat	$18 + RW^2 + \text{Größe} + N^2$
Objekt zerstören	Mat	$10 + RW^2 + N^2$
Person finden	Wah	$10 + RW$
Pflanzenwachstum	Nat, Reg	$10 + WB + G^2 + \text{Rate}$
Rüstungsschutz	Kör, Mat	$10 + RS^2/2$
Schmerzen	Sch	$12 + RW^2 + N^2$
Schnelligkeit erhöhen	Bew, Kör	$10 + RW^2 + 2 \times N$
Schnelligkeit senken	Bew	$12 + RW^2 + \text{Abzug}/2$
Schockstrahl	Sch	$13 + RW^2 + N^2$
Schockwelle	Sch	$23 + RW^2 + N^2 + \text{Mod.}$
Schutzschild	Bew	$12 + RW^2 + N^2$
Schutzsphäre	Bew	$24 + RW^2 + N^2$
Sinn erhöhen	Kör	$8 + 2 \times N + \text{Punkte über } 20$
Sprache verstehen	Ver	$12 + 2 \times \text{Stufe}$
Spruch verstehen	Ver	$25 + RW^2$
Stillesphäre	Ele	$10 + \text{Radius}^2 + N / 2$
Telepathische Kommunikation	Tel	$16 + RW (\text{Bekannt: } RW \times 10)$
Teleportation	Bew, Dim	$24 + RW^2 + SW^2 + \text{Mod.}$
Tierfreundschaft	Nat, Emp	$22 + RW^2 + G^2/2$
Tiergestalt	Nat, Kör	$18 + N + G^2/2 + \text{Mod.}$
Tiersprache	Nat, Ver	$14 + RW^2 + IQ$
Unsichtbarkeit	Ill	$14 + RW^2 + N + \text{Mod.}$
Verbergen	Geg	$12 + RW^2 + \text{Mod.}$
Vergangenheit / Zukunft sehen	Wah, Dim	$26 + 2 \times \text{Kategorie}^2 + \text{Mod.}$
Verletzungsauswirkungen heilen	Reg, Kör	$14 + \text{Dauer} + \text{Art}$
Wetterkontrolle	Nat	$10 + RW + ST$
Zauberabwehr	Geg	$10 + \text{Kraft}/2$
Zauberreflektion	Geg	$10 + \text{Kraft}$

Beschwören	
Mindestwurf	$15 + \text{Klassenwert} + \text{Kraft} + \text{Kategorie} \times 2$
Zauberdauer	Stunden (Minuten bei Kategorie 0)
Wirkungsdauer	Abhängig von Kategorie
Widerstandswurf	Nein
Spezialisierung	Klasse

Wesen	Klassenwert	Wesen	Klassenwert
Geist	16	Träger (Dämon)	0
Kundschafter (Dämon)	4	Wächter (Dämon)	10
Kämpfer (Dämon)	14	Höher Dämon	26
Eiselementar	12	Erdelementar	12
Feurelementar	12	Luftelementar	12
Wasserelementar	12	Hoher Elementar	24
Waldgeist	22	Berggeist	22
Steppegeist	22		

Vorteile durch Rituale			
Opfer	MW	GP	
Tierblut	95%	1	
Menschenblut oder Tieropfer	90%	3	
Menschenopfer	80%	6	
Geschenke (Edelsteine, Besonderheiten)	90%	3	

Vorteile bei Elementaren		
Eis	90%	Winter, Eisregion
	80%	Gletscher, Ewiges Eis
Erde	90%	Lockeres, unberührtes Erdreich
	80%	Nach einem Erdbeben
Feuer	90%	Großes Feuer (Scheiterhaufen)
	80%	Vulkan, Feuersbrunst
Luft	90%	Hohe Windstärke (6+)
	80%	Extreme Höhe (5000m) oder Sturm
Wasser	90%	Großer See, großer Fluß
	80%	Auf dem Meer, Sturmflut, Monsun