

# Magie für FATE

## einfach, effektiv, universal.

v1.1 - 2014, by BeePeeGee - DEUTSCHE ÜBERSETZUNG.

Dies ist ein Magie-System, das eine ähnliche Eleganz und Einfachheit wie das restliche Fate / Fate Core / FAE System anstrebt.

## Konzept & Charakteraspekt

Magie-Praktizierende sollten in ihrem *Konzept* ihren Zugang zur Magie beschreiben. Für geringere Praktizierende reicht ein anderer Charakteraspekt aus.

Beispiele:

- *Zauberer des Wukahn-Ordens 3. Grad (Konzept)*
- *Tochter einer Deirdra-Hexe (Charakteraspekt)*

Für manche Spielercharaktere (SCs) können magische Fähigkeiten durch die Charakterklasse implizit angenommen werden (z.B. Elfenmagie). Dennoch sollten ernsthafte Praktizierende ihren Zugang ausdrücklich in einem Aspekt erwähnen.

## Fertigkeiten & Fertigkeitenpyramide für Magie

Folgende Möglichkeiten werden vorgeschlagen, um magische Fähigkeiten als *Fertigkeiten* in der *Fertigkeitenpyramide* abzubilden:

- "normale" *Wissen/Magie* Fertigkeit
- "normale" Fate Core Fertigkeiten (z.B. "Schiessen" für Feuerball)
- *Magie-Bereich* Fertigkeiten (z.B. "Naturmagie", s.u.)
- *Zaubertyp* Fertigkeiten (z.B. "Transformiere", s.u.)

Im Prinzip können diese Vorschläge einzeln oder kombiniert in der Fertigkeitenpyramide aufgeführt werden, um Magie abzubilden.

Sollte eine Magiefähigkeit nicht in Deiner Fertigkeitenpyramide auftauchen, könnte das bedeuten, dass Du entweder keinen oder nur eingeschränkten Zugang zum entsprechenden Zauberspruch hast.

Dies solltest Du mit Deinem Spielleiter (SL) besprechen und Dich grundsätzlich an Deinem Konzept bzw. Charakteraspekt orientieren.

## Einfache Wissen oder Magie Fertigkeit

Wenn Du eine einfache *Wissen* oder *Magie* Fertigkeit einsetzt (oder mit Standard-FC-Fertigkeiten kombinierst), solltest Du eine gewisse Vorstellung über Deine Zauberfähigkeiten haben. Diese kann entweder durch Deinen Charakteraspekt oder darüber hinaus durch Magie-Bereiche (s.u.) beschrieben werden.

## Standard Fate Core Fertigkeiten

Es werden einfach Standard *Fate Core Fertigkeiten* für Magie eingesetzt.

Beispiele:

- *Eine Tür mit Magie überwinden? - Athletik*
- *Magiefeld erspüren? - Wahrnehmung*
- *Magische Blitze abfeuern? - Schiessen*
- *Zauberschleier nutzen? - Heimlichkeit*
- *In Geist Deines Gegners eindringen? - Wille*

## Magie-Bereich Fertigkeiten

Die *Magie-Bereiche* beschreiben grob die Felder, in denen Dein SC Magie praktiziert.

MAGIE-BEREICHE (Magic Domains):

- **Energiemagie (Magic Force)**  
(Energie, Licht, Element:Feuer/Luft, kinetische Energie)
- **Naturmagie**  
(Pflanzen/Kräuter, Heilung, Lebenskraft, Element:Erde/Wasser,Tiere)
- **Mentalmagie (Mind Magic)**  
(Gedankenkontrolle, Sinnes-/Geistestäuschung, Zauberschleier)
- **Geistermagie (Spirit Magic)**  
(Geist/übernatürliches Wesen beschwören, Prophezeiung, Hellsichtigkeit)
- **Alchemie**  
(Materie verwandeln, Objekt verzaubern, Zaubertrank herstellen)
- **Verwandlungsmagie (Transfiguration)**  
(Formwandler, Fertigkeit erhöhen, Aussehen verändern)
- **Metaphysik**  
(Teleportieren, Astralportal öffnen, astrale Projektion, Realität manipulieren)

Verschiedene Magier nutzen den gleichen Magie-Bereich auf unterschiedliche Weise.

So kann z.B. ein Schamane "Naturmagie" einsetzen, um Menschen zu heilen. Ein Nekromant hingegen würde mit (Anti-) "Naturmagie" Pflanzen zum Welken bringen und Dir die Lebenskraft aussaugen.

## Zaubertyp Fertigkeiten

Mit etwas Fantasie können *alle* Zaubersprüche grundsätzlich mit *fünf Zaubertypen* assoziiert werden.

ZAUBERTYPEN (SPELL TYPES):

- **Magie:Spüre** (etw. existierendes; ohne es zu verändern)
- **Magie:Kontrolliere** (etw. existierendes; durch eigenen Willen)
- **Magie:Verwandle** (etw. existierendes in etw. anderes)
- **Magie:Neutralisiere** (etw. existierendes in Nicht-Existenz; verringern)
- **Magie:Erzeuge** (aus Nicht-Existenz in etw. existierendes; erzeugen/beschwören; aus Nichts oder anderer Dimension; vergrößern/vermehrten)

Ähnlich wie bei FAE Methoden geht es dabei eher darum, *wie* die Zaubersprüche ausgeführt werden. D.h. beim Anwenden von Magie musst Du Dich fragen: *Welcher Zaubertyp ist am wichtigsten, um genau diesen Zauber durchzuführen?*

Zum Würfeln nimmst Du die entsprechende Zaubertyp Fertigkeit. Wenn dieser Zaubertyp nicht in Deiner Fertigkeitenpyramide auftaucht, gehst Du einfach von +0 aus.

"Magie:Erzeuge" wird sicherlich öfter verwendet werden ("Erzeuge Blitz/Pflanzenwachstum/Zauberschleier, beschwöre Geist...").

Für manche Sprüche sollte man sich genau angucken, wie der Zauber vollbracht wird. Zum Beispiel kann "Levitation" einfach als "Erzeuge/kontrolliere kinetische Energie in Objekt" abgebildet werden.

Es kann auch mehrere Möglichkeiten geben, einen Zauberspruch abzubilden. In diesem Fall dient Dein Konzept oder relevanter Aspekt als Orientierung.

So könnte z.B. Illusion durch "Kontrolliere Geist", "Transformiere/kontrolliere Licht & Klang" oder "Erzeuge magisches Feld der Illusion" abgebildet werden.

Du kannst alles hier vorgestellte gerne verwenden, anpassen und damit experimentieren.

Viel Spaß!

2014, BeePeeGee.

## Stunts

Mit *Stunts* kannst Du Deine in der Fertigkeitenpyramide definierten Magie Fertigkeiten verfeinern.

Beispiele:

- *Da ich ein Silfa-Elf bin, bekomme ich +2 auf "Naturmagie" in den nördlichen Wäldern.*
- *Da ich ein Nekromant bin, bekomme ich +2, wenn ich die Zaubertyp Fertigkeit "Magie:Neutralisiere" destruktiv einsetze.*
- *Da ich ein Vuksha-Priester bin, darf ich pro Sitzung einen Vuksha-Dämonen beschwören.*

## FAE Umsetzung

Um Fate Accelerated Edition (FAE) zu spielen, kannst Du einfach die *Magie-Bereiche* (s.o.) benutzen, ohne Dich um weitere Details zu kümmern.

Gib einfach 1-3 Magie-Bereiche an, die dem Konzept bzw. Charakteraspekt Deines SCs entsprechen.

Beispiele:

- *Zaubermeister (Energiemagie, Mentalmagie, Alchemie)*
- *Illusionist (Mentalmagie, Energiemagie)*
- *Druide (Naturmagie, Geistermagie, Energiemagie)*
- *Formwandler (Verwandlungsmagie, Metaphysik)*
- *Orakel (Geistermagie, Mentalmagie)*
- *Hexe (Alchemie, Geistermagie, Naturmagie)*

Vermeide es, mehr als drei Magie-Bereiche pro Charakteraspekt anzugeben. Nutze bei Bedarf weitere Charakteraspekte oder Stunts.

In der Beschreibung sollte der wichtigste Magie-Bereich betont (z.B. unterstrichen) werden

## Schlussbemerkung

Zuletzt noch ein Verweis auf die *Silberregel* (Fate Core):

*Lasse Dich nicht durch die Regeln davon abhalten, das zu spielen, was erzählerisch Sinn macht.*

Anstatt zu sagen "diesen Zauberspruch habe ich nicht", könntest Du auf kreative Weise erreichen, dass Dein Charakter bekommt, was er will und dass gleichzeitig das Spiel ausgewogen bleibt.

Beispiele:

- *Du möchtest diesen mächtigen Spruch aussprechen, der Dich überfordert?*  
- *Wie wäre es mit zusätzlichem Stress?*
- *Du möchtest einen verbotenen Zauber durchführen?*  
- *Das kostet Dich einen Fate-Punkt - und Dein Erstgeborenes!*

Das Fate System bietet eine Vielzahl an Mechaniken, um Magie in Deinem Spiel zu erweitern und balanciert zu halten.

### MAGIE ERWEITERN & BALANCIEREN:

- Schwierigkeit erhöhen
- Erfolg mit Haken
- Fate-Punkt einsetzen
- Stress / Konsequenzen auf sich nehmen
- Verpflichtung gegenüber Magie-Schule
- Zusätzliche Anforderungen