

**ZAUBER
IN DER WELT VON
MALMSTURM**

Angeregt durch eine Forendiskussion haben wir eine kleine Spielhilfe für den angehenden Zauberer in der Welt von Malmsturm zusammengestellt. Diese Spielhilfe richtet sich vor allem an Umsteiger und Fate-Neulinge, die bisher noch keine Erfahrung mit narrativen Regelsystemen wie Fate gemacht haben oder bisher gewohnt waren, Zaubersprüche aus einer vorgefertigten Liste auszuwählen.

DIE KURZE VERSION

Es folgt eine kurze Liste mit Fragen, die ihr im Geiste oder auch in kurzer offener Diskussion am Spieltisch mit Ja oder Nein beantwortet könnt.

siehe Malmsturm – Die Fundamente S. 150

siehe S. 151–153

siehe S. 177 sowie bei der jeweiligen Tradition.

- ◆ *Kann ich Absicht, Ziel, Weg und Mittel des Zaubers in der Fiktion beschreiben?*
- ◆ *Dient der Zauber nicht dem Zweck zu teleportieren, durch die Zeit zu reisen oder in die Zukunft zu blicken?*
- ◆ *Passt das beschriebene Mittel zu meiner Tradition (oder kann es zumindest glaubhaft in ihrem Sinne interpretiert werden)?*
- ◆ *Kann ich den Zauber mit einer der 4 Aktionen (Überwinden, Erschaffen eines Vorteils, Angreifen, Verteidigen) abbilden?*

Falls ihr alle Fragen mit Ja beantwortet habt, ist alles bestens und ihr könnt die Würfel rollen lassen.

Falls ihr eine Frage mit Nein beantwortet habt, ist der Zauber problematisch. Je nach Situation solltet ihr noch einmal nachbessern oder ihr lasst den Zauber dennoch zu. In letzterem Fall sollte die Spielleitung aber eine saftige Schwierigkeit ansetzen, weil der Zauber sich im Grenzbereich der Magie bewegt.

Falls ihr mehr als eine Frage mit Nein beantwortet, solltet ihr definitiv nochmal nachbessern.



DIE LANGE VERSION Bei Fate sind die Genre- und Setting-Konventionen genauso wichtig wie die Regeln. Die ersten drei Fragen dienen dem Zweck, dies zu überprüfen. Nur die vierte Frage beschäftigt sich mit den Regeln. Es folgt eine kurze Diskussion der vier Fragen und wie ihr auftretende Probleme lösen könnt.

KANN ICH ABSICHT, ZIEL, WEG UND MITTEL DES ZAUBERS IN DER FIKTION BESCHREIBEN ? Die Begriffe Absicht, Ziel, Weg, Mittel, und Preis beschreiben die Mechanismen, nach denen Zauberei in der Welt von Malmsturm funktioniert. Sie dienen euch als Hilfe um einen Zauber zu entwerfen und begrenzen auf der anderen Seite aber welche Zauberwirkungen überhaupt möglich sind. Den Preis müsst ihr nicht vorher festlegen, da dieser normalerweise erst später bezahlt wird. Wenn ihr diese Frage mit Nein beantwortet, solltet ihr definitiv noch mal nachbessern, da der Zauber einfach unvollständig beschrieben ist.

siehe S. 104–105, 153, 180–187

DIENST DER ZAUBER NICHT DEM ZWECK ZU TELEPORTIEREN, DURCH DIE ZEIT ZU REISEN ODER IN DIE ZUKUNFT ZU BLICKEN ? Teleportation, Zeitreisen und Zukunftsvisionen sind sowohl in der Welt von Malmsturm als auch allgemein am Spieltisch problematisch. Wenn ihr diese Frage mit Nein beantwortet, ist der Zauber bedenklich. Hier sollte die Spielleitung abwägen, ob sie den Zauber verbietet oder eine saftige Schwierigkeit – wir empfehlen Episch (+7) oder Legendär (+8) – für die erfolgreiche Ausführung des Zaubers festlegt.

PASST DAS BESCHRIEBENE MITTEL ZU MEINER TRADITION? Das Mittel der jeweiligen Tradition ist eine narrative Einschränkung, dient aber auch dem Nischenschutz der anderen Spielercharaktere. Wenn ihr diese Frage mit Nein beantwortet, besteht die Gefahr, dass der zaubernde Charakter in der Nische der anderen Spielercharaktere wildert. Falls ihr nur einen der Zauberei fähigen Charakter in der Gruppe habt, kann die Spielleitung unter Umständen die Zauberwirkung gegen eine deutliche Erhöhung der Schwierigkeit zulassen. Falls andere Traditionen (große und kleine) in der Gruppe vertreten sind, solltet ihr noch mal nachbessern oder noch besser dem Charakter mit den passenden Fertigkeiten das Rampenlicht geben.

KANN ICH DEN ZAUBER MIT EINER DER 4 AKTIONEN (ÜBERWINDEN, VORTEIL ERSCHAFFEN, ANGREIFEN, VERTEIDIGEN) ABBILDEN? Auf der Regelebene bewirken Zauber in den allermeisten Fällen eine der folgenden Dinge:

- ◆ *Sie räumen Hindernisse in der Fiktion aus dem Weg und/oder entfernen Situationsaspekte (Überwinden).*
- ◆ *Sie verändern die Fiktion und/oder schaffen neue Fakten, indem sie Situationsaspekte ins Spiel bringen (Erschaffen eines Vorteils).*
- ◆ *Sie fügen einem Ziel geistigen oder körperlichen Schaden zu (Angreifen).*
- ◆ *Sie beschützen ein Ziel vor schädlichen Einflüssen (Verteidigen).*

Falls der Zauber wirklich mit keiner der obigen Wirkungen abgebildet werden kann, müsst ihr den Zauber noch mal anpassen oder euch eine eigene Regelung ausdenken.

EIN PAAR WORTE ZU DEN TRADITIONEN *Man könnte hier anmerken, dass jemand, der erfolgreich und bewusst die Vorgaben seiner Tradition verletzt oder überschreitet, möglicherweise in Zukunft Probleme haben könnte, diese zu praktizieren, da das nötige Urvertrauen in die »Wahrheit« seiner Tradition gelitten hat. Andererseits könnte dies auch der Beginn des langen harten Weges zu Beherrschung einer zusätzlichen *zweiten* großen Tradition sein – ein Akt, der nicht zuletzt so schwer ist, weil er voraussetzt, dass man zwei konkurrierende Weltbilder mit gleicher Überzeugung und Achtung ihrer jeweiligen Paradigmen vertritt ohne dabei langsam wahnsinnig zu werden ...*