

Optionale Regel: Keine Machtpunkte

Wenn dir das System mit den Machtpunkten und dem Seelenopfer nicht zusagt kannst du auch entscheiden einfach ohne Machtpunkte zu spielen.

Aber Achtung! Magier sind mit dieser optionalen Regel wesentlich mächtiger da sie nicht mehr an das Limit mit den Machtpunkten gebunden sind.

Der Magier besitzt keinerlei Machtpunkte stattdessen werden die Machtpunktkosten einer Macht durch zwei geteilt (abgerundet) und als Malus von der Zauber-Probe abgezogen.

Beispiel: *Die Macht Panzerung kostet 2 Machtpunkte. Das bedeutet einen Malus von -1 (2 : 2 = 1).*

Der Magier muss nun eine Zauber-Probe von 4 mit einem Malus von -1 ablegen, damit die Macht gewirkt werden kann.

Bei einem **Erfolg** wurde die Macht wie im Buch beschrieben aktiviert. Bei einer **Steigerung** wurde der gesteigerte Effekt, sofern vorhanden, aktiviert.

Bei einem **Fehlschlag** so wird die Macht nicht aktiviert und alle durch den Magier aufrecht erhaltenen Zauber sind sofort beendet.

Liegt das Endergebnis der Probe **bei 1 oder niedriger** (nach Berücksichtigung aller Boni und Mali) erhält er zusätzlich 2W6 Schaden.

Pro Macht die **aufrechterhalten** wird erhält der Magier einen -1 Modifikator auf seine Zaubern-Proben.

Mächte können solange aufrechterhalten werden wie der Magier es möchte. Spätestens aber wenn er das Bewusstsein verliert (Schläft, Außer Gefecht, etc.).

Wird der Magier in seiner **Konzentration gestört** – erhält eine Wunde, Erschöpfungs-stufe oder wird angeschlagen– muss er eine Verstands-Probe ablegen. Gelingt ihm diese nicht so enden sofort alle aufrechterhaltenen Mächte.

Wichtig ist das hier schon Wund-/Erschöpfungsmodifikationen eingerechnet werden weswegen er die Verstand-Probe ablegen muss.

Der Magier kann sich auch eine Runde lang **vorbereiten**. Das bedeutet das er eine Runde lang keinerlei Aktion ausführt und sich auch nicht bewegt. Will er bei seiner nächsten Aktion eine Macht wirken, ignoriert er zwei Punkte an Abzügen.

Wenn er keine Macht wirkt, geht die Vorbereitung verloren.

Modifikationen

Einige Gegenstände und Settingregeln müssen für diese optionale Regel nochmal geändert werden.

Geister herbeirufen

Der Malus richtet sich nach den Machtpunkten die die Geister kosten würden:

Watcher	0
W4 Geister	-2
W6 Geister	-3
W8 Geister	-4
W10 Geister	-5
W12 Geister	-6

Ein großer Geist verdoppelt den Modifikator. Was bedeutet das große Geister einen Malus gleich ihrer Stufe erzeugen.

Ansonsten bleibt der Vorgang des Bindens gleich. Geister mit eigenen Mächten haben auch keine Machtpunkte und erhalten stattdessen den entsprechenden Malus auf ihre Probe.

Ausrüstung

Einige magische Ausrüstungsgegenstände müssen etwas anders gehandhabt werden:

Krafftfokus

Preis: Stufe x 25.000 Y
Verfügbarkeit: -2E

Der Krafftfokus negiert Abzüge auf die Zaubern-Probe gleich seiner Stufe.

Geisterfokus

Preis: Stufe x 10.000 Y
Verfügbarkeit: -1E

Der Geisterfokus negiert Abzüge auf die Zaubern-Probe gleich seiner Stufe, wenn die Macht Beschwören verwendet wird.

Verbrauchsfokus

Preis: 500 Y
Verfügbarkeit: 0E

Der Verbrauchsfokus negiert einen Abzug von -1 auf die Zaubern-Probe.

Fetische

Werden gestrichen!

Einen Fokus zu verwenden ist eine freie Handlung. Es kann immer nur ein Fokus gleichzeitig für eine Zaubern-Probe verwendet werden.