

# Regelrevision: Astrales Wahrnehmen

von Jhary-a-Conel ([conel@gmx.net](mailto:conel@gmx.net))

## Astrales Spüren:

Jeder Adept in Earthdawn verfügt über ein beschränktes Gespür für den Astralraum und astrale Strukturen, selbst, wenn er über keinerlei Talente oder Zauber verfügt, die ihm dies ausdrücklich ermöglichen. Diese Fähigkeit liegt in der besonderen Affinität eines Adepten zur Magie und der ihr eigenen Natur begründet.

Dieses intuitive astrale Spüren ist die schwächste Art der astralen Wahrnehmung, die dem Adepten nur einen vagen Eindruck der Beschaffenheit des Astralraums vermittelt, in welchem er sich gerade befindet. So kann ein Adept feststellen, ob er sich in einer sicheren (safe), offenen (open), befleckten (tainted) oder verunreinigten (corrupted) Gegend befindet. Ferner ist ein Adept in der Lage, Gegenden und Orte zu erkennen, an denen das Magieniveau besonders hoch ist, sei es nun wegen den Bewohnern der Gegend (Drachen, Geister, Elementare, sehr mächtige Adepten) oder wegen der bloßen Natur des Ortes (Kreuzungspunkt von Manalini, Ritualstätte, Vorkommen an elementaren Stoffen). Der bedeutendste Unterschied zu den anderen Methoden des astralen Wahrnehmens ist hier, dass der Adept dies eben rein unterbewusst und instinktiv tut, d.h. keine bewusste Handlung oder Aktion notwendig ist. Dieses astrale Wahrnehmen ist einfach ein Gefühl.

Reist ein Adept also zwischen zwei Gegenden unterschiedlichen magischen Niveaus, so löst dies automatisch das astrale Spüren aus. Der Spielleiter würfelt verdeckt einen simplen Wahrnehmungswurf für den entsprechenden Charakter gegen einen Mindestwurf von acht. Ist der Wurf erfolgreich, so erkennt der Adept in oben beschriebener Weise, die Stärke und Beschaffenheit der Magie und des Astralraums um ihn herum.

Mächtigen Adepten ist es auch möglich, intuitiv Quellen wie z.B. magische Artefakte für die starke magische/astrale Hintergrundstrahlung auszumachen. Hier erkennt ein Adept eine solche Quelle, wenn er einen Wahrnehmungswurf gegen die Summe aus acht plus der magischen Widerstandskraft der Quelle schafft. Dieser Wurf wird auch wieder vom Spielleiter ausgeführt, da er für den Adepten automatisiert und intuitiv abläuft.

## Natürliche Astralsicht:

Über diese Art der Astralsicht verfügen beispielsweise Windlinge, Drachen, Dämonen und Geister in manifestierter Form.

Sie erlaubt dem Anwender, die astralen Strukturen von Gegenständen, Personen und sonstigen Wesenheiten im Astralraum zu betrachten und zu studieren.

Diese Art der Astralsicht ist wesentlich genauer als die verwandten Arten und gewährt so dem Anwender einen eklatanten Vorteil gegenüber anderen, die nur über normale Astralsicht verfügen.

Die Stufe der natürlichen Astralsicht entspricht der Wahrnehmungsstufe. Falls es einem Adepten mit natürlicher Astralsicht erlaubt ist, Karma in Wahrnehmung zu nehmen, darf er diesen Bonus auch bei der Astralsicht nutzen.

Die Reichweite der natürlichen Astralsicht beträgt das Zehnfache der Wahrnehmungsstufe des Benutzers in Yards. Die Dauer der natürlichen Astralsicht bestimmt der Anwender selbst. Theoretisch kann er ununterbrochen mit natürlicher Astralsicht gucken. Allerdings kostet ihn der Einsatz pro angefangene Stunde einen Punkt Überanstrengungsschaden.

Um astrale Präsenzen wahrzunehmen, macht der Anwender einen Wahrnehmungswurf und vergleicht das Ergebnis mit allen Gegenständen, Personen und sonstigen Wesenheiten in seinem Sichtbereich. Der Anwender erkennt die astralen Strukturen aller Objekte, die eine geringere magische Widerstandskraft haben, als das Ergebnis seines Wahrnehmungswurfes beträgt. Die genauen Informationen, die der Anwender erhält, bestimmen sich nach unten folgender Tabelle. Da die natürliche Astralsicht wesentlich präziser ist, erhält der Anwender bei einem durchschnittlichen Erfolg jedoch auch noch die Informationen, die man normalerweise unter Benutzung des Talents Astralsicht erst mit einem guten Erfolg erhalten

würde. Dementsprechend erhält der Anwender bei einem guten Erfolg die Informationen, die man im Normalfall erst bei einem hervorragenden Erfolg erhalten würde, usw.

Verfügt ein Charakter sowohl über natürliche Astralsicht als auch über das Talent Astralsicht, kann er auch bei Anwendung des Talents den Erfolgsstufenbonus für natürliche Astralsicht wie oben beschrieben geltend machen. Konsequenterweise ist es einem Adepten, der bei Wahrnehmungsproben Karma verwenden darf, dann auch erlaubt, entsprechend Karma einzusetzen, wenn er das Talent Astralsicht einsetzt.

Hat der Anwender einmal erfolgreich seine Astralsicht angewandt, kann er sich auf eine bestimmte Struktur konzentrieren und weitere Wahrnehmungsproben machen, um mehr Details in dieser einen astralen Struktur zu sehen.

Jede Probe muss ein höheres Erfolgsergebnis hervorbringen als die vorausgehende, um mehr Informationen zu offenbaren. Hat die Probe das gleiche oder ein schlechteres Ergebnis als die vorausgehende, kann der Anwender nichts Neues über die Struktur herausfinden. Ist das Ergebnis einer solchen Probe jedoch schlechter als oder gleich wie die magische Widerstandskraft der untersuchten Struktur, verliert der Anwender jegliche Sicht auf das Objekt und kann nach frühestens zwei Stunden ohne Beschäftigung mit dieser bestimmten astralen Struktur einen neuen Versuch machen.

#### Zauberspruch Astralsinn (z.B. Zauberer Kreis 1):

Diese Art des astralen Wahrnehmens erlaubt es dem Zauberer, astrale Strukturen von Gegenständen, Personen oder anderen Wesenheiten zu betrachten und zu studieren. Der Spruch hat eine Reichweite von 60 Yards und eine Dauer von mindestens zehn Minuten. Jedoch ist die Sicht auf astrale Strukturen nicht so klar wie beim Talent Astralsicht oder gar der natürlichen Astralsicht, da der Spruch nur eine Kopie der eigentlichen Struktur im Kopf des Zauberers entstehen lässt. Dadurch ist die Information sozusagen aus zweiter Hand und dementsprechend ungenau, so dass Details nur mit Mühe auszumachen sind.

Um Strukturen im Astralraum mithilfe dieses Zauberspruches wahrzunehmen, macht der Zauberer einen Effektwurf. Die Probe muss mindestens eine sechs ergeben, um überhaupt in den Astralraum sehen zu können. Ist die Probe erfolgreich, sieht der Zauberer *eine* Struktur eines Objekts, das eine geringere magische Widerstandskraft haben muss als das Ergebnis seiner Spruchzaubereprobe.

Es kann nur eine einzelne Struktur pro Anwendung dieses Zauberspruchs betrachtet werden.

Die genauen Informationen, die der Zauberer erhält, bestimmen sich nach unten folgender Tabelle. Da Zauberspruch Astralsinn so ungenau ist, erhält der Zauberer bei einem durchschnittlichen Erfolg zwar die normalen Informationen für diesen Erfolgsgrad, jedoch erst mit einem hervorragenden Erfolg, diejenigen Details, die man beispielsweise mit dem Talent Astralsicht schon bei einem guten Erfolg erhalten würde. Dementsprechend erst bei einem außergewöhnlichen Erfolg die Informationen, die man normalerweise bei einem hervorragenden Erfolg erhalten würde. Die Details, die man im Normalfall bei einem außergewöhnlichen Erfolg erhalten würde, bleiben einem Zauberer, der Astralsinn anwendet, in jedem Falle verwehrt.

Hat der Zauberer einmal erfolgreich Astralsinn auf ein Objekt im Astralraum angewandt, kann er sich auf diese Struktur konzentrieren und weitere Effektwürfe machen, um mehr Details in dieser einen astralen Struktur zu sehen.

Jede Probe muss ein höheres Erfolgsergebnis hervorbringen als die vorausgehende, um mehr Informationen zu offenbaren. Hat die Probe das gleiche oder ein schlechteres Ergebnis als die vorausgehende, kann der Zauberer nichts Neues über die Struktur herausfinden. Ist das Ergebnis einer solchen Probe jedoch schlechter als oder gleich wie die magische Widerstandskraft der untersuchten Struktur, verliert der Zauberer jegliche Sicht auf das Objekt und kann nach frühestens zwei Stunden ohne Beschäftigung mit dieser bestimmten astralen Struktur einen neuen Versuch machen.

### Talent Astralsicht:

Wie mit der natürlichen Astralsicht kann der Adept mit diesem Talent in den Astralraum schauen und astrale Strukturen betrachten und untersuchen.

Die maximale Reichweite des Talents beträgt Rang mal zehn Yards.

Der Adept muss einen Punkt Überanstrengungsschaden zahlen, jedes Mal, wenn er das Talent einsetzt. Der Effekt hält für eine Anzahl Kampfrunden (Eine Kampfrunde hat 10 Sekunden) entsprechend dem Rang des Adepten in Astralsicht an.

Der Adept würfelt einen Effekttest und vergleicht das Ergebnis mit allen betrachteten Objekten im Astralraum, wobei er wieder mindestens eine sechs benötigt, damit es überhaupt gelingt. Er sieht alle astralen Strukturen, die eine magische Widerstandskraft haben, die gleich oder geringer ist wie das Ergebnis des Wurfes.

Die genauen Informationen, die der Adept erhält, bestimmen sich nach unten folgender Tabelle.

Hat der Adept einmal erfolgreich sein Astralsicht-Talent angewandt, kann er sich auf eine bestimmte Struktur konzentrieren und weitere Wahrnehmungsproben machen, um mehr Details in dieser einen astralen Struktur zu sehen. Jede solche weitere Wahrnehmungsprobe kostet wieder einen Punkt Überanstrengungsschaden.

Jede Probe muss ein höheres Erfolgsergebnis hervorbringen als die vorausgehende, um mehr Informationen zu offenbaren. Hat die Probe das gleiche oder ein schlechteres Ergebnis als die vorausgehende, kann der Adept nichts neues über die Struktur herausfinden.

Ist das Ergebnis einer solchen Probe jedoch schlechter als oder gleich wie die magische Widerstandskraft der untersuchten Struktur, verliert der Adept jegliche Sicht auf das Objekt und kann nach frühestens zwei Stunden ohne Beschäftigung mit dieser bestimmten astralen Struktur einen neuen Versuch machen, der natürliche auch wieder einen Punkt Überanstrengungsschaden kostet.

### Anmerkungen:

Zu beachten ist, dass die natürliche Astralsicht und das Talent Astralsicht keine Handlungen verbrauchen, der Zauber Astralsinn jedoch erst in einer Aktion gesprochen werden muss, um danach ein astrales Wahrnehmen zu ermöglichen.

Beim Betrachten und Studieren von Fäden, die in eine Struktur gewoben sind, ist zu beachten ist, dass Fäden keineswegs durchgehende Linien sind, die vom Adepten, der den Faden gewoben hat, zur Struktur, in die der Faden gewoben ist, reichen und simpel verfolgt werden können. Dies ist nur unter sehr außergewöhnlichen Umständen möglich (s. Fadenmagie).

Zaubersprüche sind im Astralraum nur zu sehen, wenn der Charakter eine Probe bei seiner astralen Wahrnehmung schafft, deren Ergebnis der Entzauberungsschwierigkeit des Zaubers oder der magischen Widerstandskraft des Erschaffers entspricht – der höhere Wert gilt.

Die Questorenkraft Erkennen des Wesens der Dinge (kurz: EdNdD) ist keine Form von astraler Wahrnehmung.

Questoren erkennt man aufgrund ihrer durch eine andere Macht – eben die Passion – in eindrücklicher Weise gestärkte und gefestigte Fadenstruktur bei einem außergewöhnlichen Erfolg.

Die Questorenstufe und die Passion erkennt man über Astralsicht jedoch nicht.

Selbstverständlich lässt sich aber beispielsweise über Kleidung auf die Anhängerschaft schließen.

Um einen Drachen, Geist oder Dämon in magischer Verkleidung als solchen zu erkennen, muss der astral analysierende Charakter zunächst mit einem außergewöhnlichen Erfolg die wahre Identität des Objekts aufdecken. Dieser außergewöhnliche Erfolg enthüllt dann die Art des Objekts, sei es Dämon, Drache, Wasserelementar oder Geist.

Erst mit einer weiteren Probe kann der Charakter genaueres über die eben enthüllte, unverschleierte Struktur herausfinden, auf die er sich neu einstellen muss. Dabei benötigt der Charakter stets ein um eins erhöhtes Erfolgsniveau.

Mit magischer Verkleidung sind hier keine Illusionen gemeint, die nach üblichen Regeln angezweifelt und durchschaut werden müssen, um die wahre Identität des Benutzers zu enthüllen, sondern vielmehr spezielle Kräfte und Fähigkeiten o.g. Wesenheiten.

Flüche und Dämonenmale haben eigene Erkennungswerte, die sich nicht nach der Tabelle richten.

Hat ein Geist, Dämon, o.ä. beispielsweise Fäden zu Artefakten, Orten, etc. gewoben, ist die Tabelle analog anzuwenden.

Der Talentkniff Fadenmaske erschwert das Sehen von Fäden. Hat ein Adept diesen Talentkniff, benötigt der astral Wahrnehmende einen guten, hervorragenden bzw. außergewöhnlichen Erfolg, um die Informationen zu erhalten, die normalerweise mit einem durchschnittlichen Erfolg zu entdecken sind.

Tabelle astrales Wahrnehmen:

<b>Grad des Erfolges</b>	<b>Namensgeber &amp; Adepten</b>	<b>Andere Wesenheiten</b>
<i>Durchschnittlich</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adept: Ja/nein</li> <li>- Wenn Ja:               <ul style="list-style-type: none"> <li>o Novize (bis Kreis 4)</li> <li>o Geselle (Kreise 5 bis 8)</li> <li>o Wächter (ab Kreis 9)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Art der Wesenheit</li> </ul>
<i>Gut</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anzahl und Art der Disziplin(en)</li> <li>- Zahl und Art der Artefakte</li> <li>- Grober emotionaler Zustand (zornig, ängstlich, geil, etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geist/Elementar: Ungefähre Macht (klein, mittel, groß)</li> </ul>
<i>Hervorragend</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Genauer Kreis der Disziplin(en)</li> <li>- Fäden (Art, Anzahl und Ränge)               <ul style="list-style-type: none"> <li>o Fadenränge in Artefakten</li> <li>o Sonstige Fäden zu Orten, Personen, etc.</li> </ul> </li> <li>- Grober Gesundheitszustand (Krankheiten, Vergiftungen, Organleiden, Wahnsinn, sonstige Abartigkeiten, etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geist/Elementar: Genaue Art               <ul style="list-style-type: none"> <li>o Beschworen</li> <li>o Benannt</li> <li>o Verbündeter</li> <li>o Toxisch o.ä.</li> </ul> </li> </ul>
<i>Außergewöhnlich</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intensivierte, verankerte und benannte Zauber</li> <li>- Wahre Form (bei Drachen, Dämonen, Geistern, etc.)</li> <li>- Questor (weder Stufe noch Passion)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geist/Elementar: Genaue Machtstufe und grundlegende Kräfte</li> </ul>