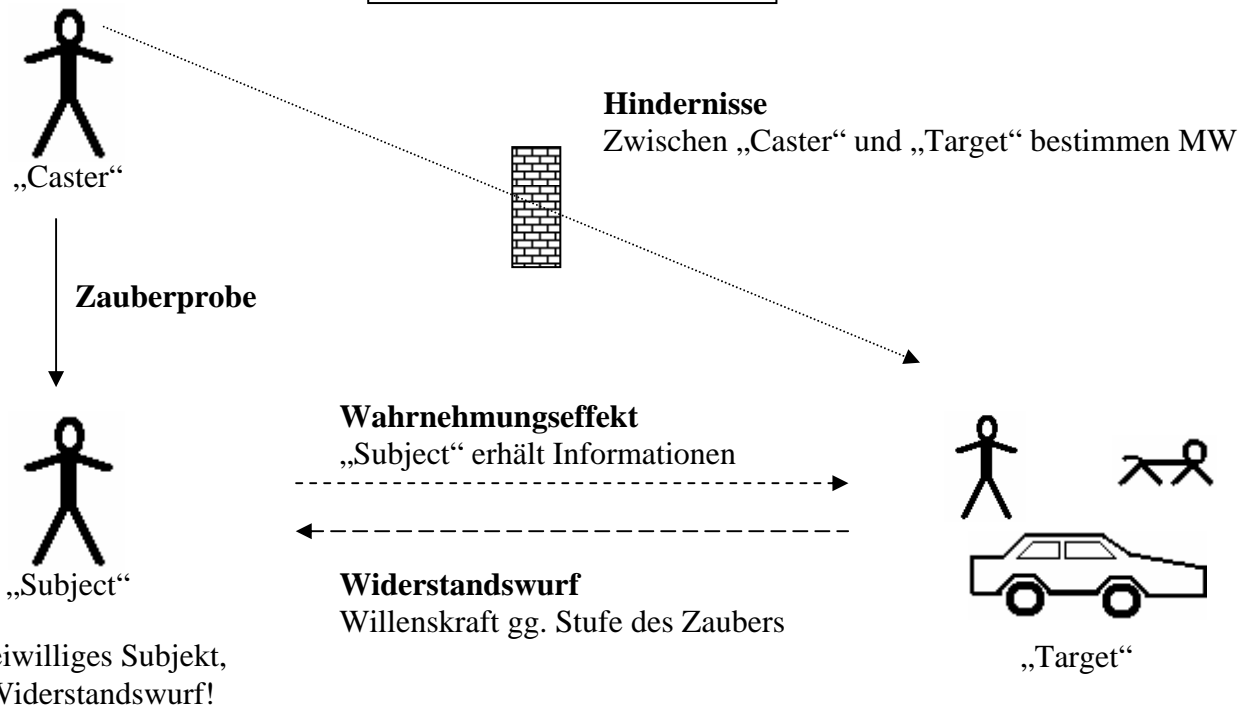


**Wahrnehmungszauber
des Typs
„Detect something“**



- **Zauberprobe** (Hexerei + Zauberpool + Bonuswürfel)
Würfelergebnisse notieren!
- - - - - → **Wahrnehmungseffekt** („Subject“ erhält ggf. Informationen)
Würfelergebnisse mit MW vergleichen, um Anzahl der Erfolge zu bestimmen!
- ← - - - - - **Widerstandswurf** des „Targets“ (mit Willenskraft) reduziert die Erfolge!
- → **Hindernisse** zwischen „Caster“ und „Target“
Sichtlinie zwischen „Caster“ und „Target“ => MW 4
Keine Sichtlinie zwischen „Caster“ und „Target“ => MW 6
„Target“ auf anderer Existenzebene als „Caster“ => MW 10
Magische Barriere zwischen „Caster“ und „Target“ => MW + Stufe

Effekt bestimmen:

Erfolge	Ergebnis
1	Nur generelle Informationen, keine Details („Ziel ist hier irgendwo.“)
2	Detaillierte, aber teilweise ungenaue Informationen („Ziel befindet sich in einiger Entfernung irgendwo in dieser Richtung.“)
3	Detaillierte, aber etwas ungenaue Informationen („Ziel befindet sich in rund 100 m Entfernung in etwa dieser Richtung.“)
4	Detaillierte und präzise Informationen („Ziel befindet sich 80,43 m Entfernung in exakt dieser Richtung.“)