
Lex sublata magica

Zauberregeln

für Adepten, Druiden, Hexer, Illusionisten,
Kleriker, Schamanen und Zauberer

ERLÄUTERT, ERGÄNZT UND KORRIGIERT
VON SEINER RESTORABILITÄT

ARCHWIN NEPHEETER GHORSENTRUCH

MAGUS SUPERIOR DER ARKANEN AKADEMIE ZU IRMA OR



zusammengestellt von
seiner Illumineszenz Hurgenom Haffendhaar,
hochköniglicher Hofzauberer zu Jher'moron

1

Inhaltsverzeichnis

- | | |
|--|-------|
| 1. Die zauberbefähigten Charakterklassen | S. 5 |
| 2. Die vier Gebiete der Magie | S. 19 |
| 3. Die Fertigkeiten des Zauberns | S. 20 |
| 4. Zauberenergie und Spruchstufen | S. 21 |
| 5. Das Wirken eines Zaubers | S. 22 |
| 6. Besondere Würfe | S. 25 |
| 7. Rettungswürfe | S. 26 |
| 8. Die Zauberparameter | S. 28 |
| 9. Das Erlangen von Zaubersprüchen | S. 33 |
| 10. Magische Spruchrollen | S. 34 |
| 11. Artefaktmagie | S. 36 |
| 12. Magische Talente | S. 37 |
| 13. Das Duell der Zauberer | S. 43 |
-





Die Kunst des Zauberwebens

Das an dieser Stelle ausgearbeitete Magiesystem ist im Vergleich zu den in den gängigen Rollenspielsystemen verwendeten schwächer und kann daher leicht in alle Spielwelten integriert werden, ohne dabei deren existierendes Gleichgewicht zu gefährden. Seine Intention liegt nicht darin, vorhandene Spielmechanismen zu ersetzen, sondern diese zu erweitern und zu bereichern.

So könnte diese Art des Zauberns von einer anderen Magieschule praktiziert, in einem fernen Land ausgeübt oder gar von außerweltlichen Invasoren beherrscht werden, um deren Andersartigkeit hervorzuheben. Das Unbekannte verunsichert und irritiert, und nichts zerstört die Illusion der Fremdartigkeit so sehr wie vertraute Strukturen, sich stetig wiederholende Effekte und vorhersagbare Mechanismen. Schon ein gewöhnlicher Dunkelheitszauber wird für die Abenteurer zu einem erinnerungswürdigen Spielerlebnis, wenn sich dieser als dunkler Wirbel von der Hand eines Zaubernden ausbreitet und nicht einfach über die gesamte Szenerie fällt, wie sie es wahrscheinlich schon einhundert Mal erlebt haben – und was ist, wenn dieser zugleich auch noch schwach nach Verwesung riecht oder ein kaum wahrnehmbares Kribbeln auf der Haut verursacht?

Zugleich bringt dieses Magiesystem durch seine Einschränkungen individuell unterschiedliche Charaktere derselben Klasse und Erfahrungsstufe hervor, deren Fähigkeiten nicht beliebig austauschbar sind. Dadurch können sie schwieriger eingeschätzt werden und sorgen für so manche unliebsame Überraschung, wenn man ihre Künste verallgemeinert und unterschätzt.



Natürlich stellen die nachfolgend vorgestellten Zauberregeln nur einen Leitfaden für ihren Einsatz im Spiel dar und müssen vom Spielleiter den eigenen Vorlieben und dem verwendeten Spielsystem angeglichen werden, um ein möglichst stimmiges Gesamtbild zu erhalten.



1. Die zauberbefähigten Charakterklassen



Prinzipiell unterscheidet auch dieses Magiesystem zwischen den Zaubersprüchen der Zauberwirker und den Wundern der Priesterklassen, verwendet für beide Gruppierungen jedoch dieselben Mechanismen und Termini. Dennoch sind Zauber und Wunder als grundverschieden anzusehen und untereinander nicht zu verknüpfen.

Die vier Priesterklassen gliedern sich in Druiden (Dr), Hexer (He), Kleriker (Kle) und Schamanen (Scha), die alle ihre Kräfte der Unterstützung übernatürlicher Wesen verdanken. Zu den drei Zaubererklassen zählen hingegen die Adepten (Ad), Illusionisten (Il) und Zauberer (Za), deren arkane Fähigkeiten einzig und allein ihrem Geist entspringen.

1.1 Der Adept

Der Adept zählt zu der Gruppierung der Zauberwirker. Seine Magie basiert zum großen Teil auf dem geschriebenen Wort, Symbolen und Sigeln. Demzufolge finden sich in seinen Reihen die fähigsten Beschwörer. Ein Adept ist in der Regel sehr belesen und stellt den klassischen, verschrobenen Einzelgänger dar. Er organisiert sich nur selten in Gilden.

- In jeder Stufe erhält der Adept einen Punkt für die Fähigkeiten 'Lesen / Schreiben', 'Übernatürliche Wesen' und 'Legendenwissen'.
- In jeder Stufe erhält der Adept einen Punkt für die besondere Fähigkeit 'Inschriften entziffern'. Die additiven Mal für den Einsatz dieser Fer-



tigkeitisetzen sich folgendermaßen zusammen: unbekannte Schrift -1, unbekannte Sprache -1, Zauberschrift -2.

- Mit dem Erreichen der dritten Stufe erhält der Adept die besondere Fähigkeit des 'Magie Identifizierens', die er einmal pro Tag anwenden kann und ihm bei einem Erfolg erlaubt, die Mächte und Wirkungsweisen eines magischen Artefakts zu erkennen. Da er bei diesem Vorgang all seine magischen Sinne weit öffnet, um die Schwingungen der arkanen Aura aufzufangen, büßt er für 1W6 Stunden seine Zauberfähigkeit ein.
- Mit dem Erreichen der sechsten Stufe vermag der Adept, einmal pro Tag eine 'Sepiaschlange' zu erschaffen, die seinen Weisungen nach bestem Vermögen Folge leistet (vergleiche mit dem gleichnamigen Zauberspruch).
- Mit dem Erreichen der neunten Erfahrungsstufe erlernt der Adept eine besondere Zaubertechnik, die es ihm erlaubt, den von ihm gewobenen Zaubersprüchen mehr Macht zu verleihen.

Zu diesem Zweck wird der entsprechende Zauber freiwillig auf einer höheren Zauberstufe als im Zauberalmanach angegeben gewirkt. Es müssen dabei sowohl die erhöhte Grundenergie, als auch die eventuell zusätzliche, durch einen Teilerfolg beim Zauberwurf für das Gelingen des Spruches anfallende, arkane Energie aufgewendet werden.

Durch dieses Vorgehen wird das bezauberte Opfer gezwungen, einen entsprechend erschweren Rettungswurf auszuführen. (siehe auch 7. Rettungswürfe)

Das Wirken eines Zaubers auf einem höheren Level als der Stufe 5 ist nicht möglich. Zaubersprüche der ersten Stufe können somit nur um maximal 4 Spruchstufen intensiviert gewirkt werden und höherstufige Zauber entsprechend weniger.

DER VERBLINDETE ...

GLAUBT DIE WEISHEIT DER WELT
AUSGEBRECHNET IN BÜCHERN
FINDEN ZU KÖNNEN !

6

1.2 Der Druide

Der Druide zählt zu der Gruppierung der Priester und hat sein Leben dem Wohl der Natur gewidmet. Er steht in den Diensten einer Naturgotttheit, eines mächtigen Elementarwesens oder der Personifizierung eines Landstriches oder Ortes. Diese übernatürliche Wesenheit ist auch der Quell seiner Kräfte.

- In jeder Stufe erhält der Druide einen Punkt für die Fähigkeiten 'Pflanzenwissen', 'Tierkunde' und 'übernatürliche Wesen'.
- In jeder Stufe erhält der Druide einen Punkt für die besondere Fähigkeit 'Spurenloses Gehen'.
- Mit dem Erreichen der dritten Stufe wählt der Druide sein Totemtier. Zur Auswahl stehen ihm dabei normale Tiere wie Wolf, Adler, Wiesel, Krähe oder Schlange. Fortan vermag er mit Exemplaren der erwählten Gattung im Maße deren Verständnisses zu kommunizieren und wird unter normalen Umständen nicht von ihnen angegriffen.
- Mit dem Erreichen der sechsten Stufe vermag es der Druide, einmal pro Tag die tierische Gestalt seines Totemtiers für fünf Minuten pro Stufe anzunehmen. In dieser Gestalt ist der Druide den Zwängen des



DER NATURLING ...
STELT DAS WOHL VON PFLANZEN
UND TIEREN ÜBER DIE EIGENE PERSON ! 7

tierischen Körpers unterworfen und vermag weder zu sprechen, noch zu zaubern – es sei denn, der Zauber wird auf rein mentaler Weise gewoben. (Art der Ausführung: Konzentration).

- Mit dem Erreichen der neunten Erfahrungsstufe erlernt der Druiden die besondere Zaubertechnik der arkanen Fixierung, die es ihm möglich macht, einen von ihm gewobenen Zauberspruch über einen deutlich längeren Zeitraum als im Zauberalmanach angegeben aufrecht zu halten, ohne sich dabei auf ihn konzentrieren zu müssen.

Wird die Wirkungsdauer eines bereits aktiven Zauberspruches mit Hilfe dieser Zaubertechnik verlängert, verzehnfacht sich diese. Der Zauber bleibt nach Ablauf der ursprünglichen Zauberdauer einfach weiter bestehen. Er endet jedoch vor Ablauf der arkanen Fixierung, wenn der Druiden ihn vorzeitig zusammenbrechen lässt, schläft, das Bewusstsein verliert oder einen anderen Zauber mittels dieser Zaubertechnik fixiert.

Um einen Zauber erfolgreich zu fixieren, muss der Druiden für einen bereits gewirkten Zauber einen zweiten Magiewurf erfolgreich absolvieren und auf dessen Grundlage ein weiteres Mal die notwendige Grundenergie und die eventuell zusätzlich anfallende arkane Energie aufwenden. Gelingt der Magiewurf so gut, dass der zu fixierende Spruch gebeugt wird, wird eine Beugung der Zauberdauer berücksichtigt bevor diese verzehnfacht wird.

Misslingt der Zauberwurf, bricht der Zauber frühzeitig.

13 Der Hexer

Der Hexer zählt zu der Gruppierung der Priester. Seine Fähigkeit zu zaubern basiert auf dem Pakt, den er mit einer übernatürlichen Wesenheit geschlossen hat – üblicherweise ein Dämon, eine dunkle Gottheit oder deren machtvolle Diener. Oft werden derartige Bündnisse von den



überirdischen Mentoren an besondere Bedingungen oder Aufgaben geknüpft, die das Leben des Hexers unter Umständen nachhaltig beeinflussen. Hexer vermeiden es für gewöhnlich, als solche erkannt zu werden, und geben stattdessen vor, Druide, Kleriker oder Schamane zu sein. Für gewöhnlich findet sich am Körper des Hexers ein auffälliges Mal, eine Deformierung oder eine Verstümmelung – das Resultat des direkten Kontaktes mit seinem übernatürlichen Mentor.

- In jeder Stufe erhält der Hexer einen Punkt für die Fähigkeiten 'Pflanzenwissen', 'Legendenwissen' und 'übernatürliche Wesen'.
- Mit dem Erreichen der dritten Stufe erhält der Hexer die besondere Fähigkeit 'Gift wirken'. Sie ermöglicht es ihm, eine beliebige Pflanze oder ein pflanzliches Produkt für eine Stunde giftig werden zu lassen. Die giftige Substanz muss geschluckt werden und verursacht jede Runde einen Schadenspunkt pro Stufe, bis ein Rettungswurf gegen Gift gelingt.
- Mit dem Erreichen der sechsten Stufe wird dem Hexer bis zu einmal pro Tag die Fähigkeit gewährt, die Unterstützung durch einen niederen Dämon zu erbitten: 'Hilfsdämon rufen'. Die Fähigkeit steigt um einen Punkt pro Stufe. Die Dienste des übernatürlichen Wesens können unter Umständen auch an besondere Aufgaben oder Opfergaben geknüpft sein. Dieser steht ihm drei Minuten pro Stufe zur Verfügung und besitzt eine der folgenden Fähigkeiten, die vom Hexer bei der Anrufung erbeten werden muss: Fliegen, Durchdringen von fester Materie oder Kämpfen (Seine Kampfwerte entsprechen denen eines großen Wolfes, allerdings gelten auf Grund der übernatürlichen Herkunft seine Angriffe als magisch).
- Mit dem Erreichen der neunten Erfahrungsstufe erlernt der Hexer die besondere Zaubertechnik der Blutmagie. Dieser befähigt ihn, einen Zauberspruch zu intensivieren. Zu diesem Zweck muss der Hexer sein eigenes Blut vergießen und einen Zauber mit seiner Lebenskraft speisen. Normalerweise wird dies mit Hilfe eines besonderen Messers

DER VERLORENE ...
VERKAUFT SEINE UNSTERBLICHE SEELE
FÜR EINEN FLÜCHTIGEN MOMENT
DER MACHT!

9

getan, dass ausschließlich für diese Zwecke eingesetzt wird, kann aber auch mit jeder anderen Waffe durchgeführt werden. Die Menge der aufzuwendenden Lebensenergie ist von der Spruchstufe abhängig und beträgt 1W6 / Zauberlevel, was zu schweren Verwundungen führen kann.

Bei einem intensivierten Zauberspruch verdoppeln sich dessen Auswirkungen. Um dies zu erzielen, muss die Technik direkt beim Wirken des Zaubers, d.h. noch vor dem Zauberwurf angewendet werden. Eine mehrfache Intensivierung ist möglich, muss aber ebenfalls sofort geschehen. Ein intensivierter Zauber verschlingt auch bei einem misslungenen Zauberwurf die investierte Lebensenergie.

1.4 Der Illusionist

Der Illusionist zählt zu der Gruppierung der Zauberwirker und zeichnet sich durch seine Fähigkeit aus, die Sinne anderer zu beeinflussen und zu täuschen. Er gehört häufig Gilden an, da er sich in seinen Künsten auf die Manipulation anderer konzentriert hat. In der Öffentlichkeit begegnet man Illusionisten eher skeptisch und nennt sie häufig in einem Atemzug mit Dieben und Betrügern. Viele Illusionisten verschweigen daher ihre wahre Profession lieber und geben sich als gewöhnliche Zauberer aus.

- In jeder Stufe erhält der Illusionist einen Punkt für die Fähigkeiten 'Lesen / Schreiben', 'Lesen von Zauberschrift' und 'Legendenwissen'.
- In jeder Stufe erhält der Illusionist einen Punkt für die besondere Fähigkeit 'Sinnestäuschung spüren'. Diese erlaubt ihm, eine wie auch immer geartete Manipulation seiner Sinnesorgane zu bemerken, ohne den Ursprung der Täuschung erkennen zu können.
- Mit dem Erreichen der dritten Stufe erhält der Illusionist die besondere Fähigkeit des 'Magie Spürens', die bei erfolgreicher Anwendung offenbart, ob ein vergangenes Ereignis, das nicht länger als einen Tag in

10

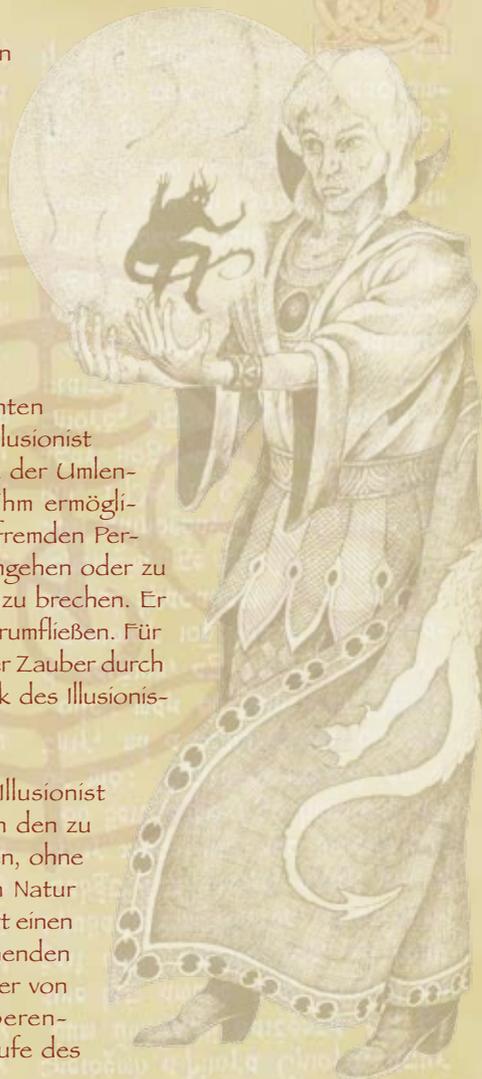
DER BLENDER ...
SEINE SOGENANTEN KUNSTE
BESTEHEN VORNEHMlich
AUS LUG UND TRUG!

der Vergangenheit liegen darf, durch Magie beeinflusst wurde.

– Mit dem Erreichen der sechsten Stufe vermag es der Illusionist, sich einmal pro Tag in einen Wahrtraum zu versenken. Dieser offenbart ihm einen verschlüsselten Hinweis auf eine Frage, die er zuvor für sich formuliert haben muss. Ein Wahrtraum dauert mindestens zwei Stunden.

– Mit dem Erreichen der neunten Erfahrungsstufe erlernt der Illusionist die besondere Zaubertechnik der Umlenkung eines Zaubers, die es ihm ermöglicht, einen aktiven, von einer fremden Person gewobenen Zauber zu umgehen oder zu durchdringen, ohne ihn dabei zu brechen. Er lässt ihn sozusagen um sich herumfließen. Für alle anderen Personen bleibt der Zauber durch den Einsatz der Zaubertechnik des Illusionisten unbeeinflusst.

Zu diesem Zweck lässt der Illusionist seine arkanen Energien frei in den zu beeinflussenden Zauber fließen, ohne genauer Kenntnis von dessen Natur haben zu müssen und absolviert einen Zauberwurf in dem entsprechenden Zweig der Magie. Die Höhe der von ihm aufzuwendenden Zauberenergie richtet sich nach der Stufe des



zu beeinflussenden Zaubers, dem Ergebnis seines Zauberwurfes und der Charakterklasse desjenigen, der den Zauber gewoben hat. Sie ist beim Eintritt in den Wirkungsbereich des zu verändernden Zaubers zu entrichten – was ein gewisses Risiko in sich birgt, denn der Illusionist weiß zuvor nicht, ob sein Versuch, den Zauberspruch zu beeinflussen, tatsächlich den gewünschten Erfolg zeigt. Stammt der fragliche Zauberspruch von einem Zauberer, Adepten oder Illusionisten, wird die notwendige Zauberenergie wie gewohnt berechnet. Hat jedoch ein Kleriker, Druide, Hexer oder Schamane den fraglichen Zauber gewoben, vereineinhalbfacht sich die aufzubringende Zauberenergie.

Gelingt es dem Illusionisten, einen fremden Zauber zu beeinflussen, besitzt dieser keine Macht mehr über ihn. Durch das Anwenden dieser besonderen Zaubertechnik können magische Barrieren überwunden, magisch verursachte Schäden vermieden und Beeinflussungen entgegen gewirkt werden.

Die Zaubertechnik lässt sich spontan einsetzen und erfordert keine Vorbereitungszeit.

Artefaktmagie kann durch diese Zaubertechnik nicht verändert werden. Der Versuch, sie zu beeinflussen, kostet den Illusionisten lediglich 5 Zauberpunkte, bringt ihn aber unausweichlich in den Wirkungsbereich des aktiven Zaubers.

15 Der Kleriker

Der Kleriker ist der Gefolgsmann eines Gottes, in dessen Namen er durch die Lande zieht und die Gebote seines Glaubens verbreitet oder verteidigt. Er kann einem bestimmten Kloster verpflichtet sein – möglicherweise befindet er sich aber auch auf einer persönlichen, religiös motivierten Queste. Natürlich ist diese Gottheit auch der Ursprung seiner wunderbaren Fähigkeiten

- In jeder Stufe erhält der Kleriker einen Punkt für die Fähigkeiten 'Religionswissen', 'Menschenkenntnis' und 'Lesen / Schreiben'.

- Mit dem Erreichen der dritten Stufe erhält der Kleriker automatisch die besondere Fähigkeit 'Untote vertreiben'. Mit jeder Stufe steigt diese Fertigkeit um einen Fähigkeitspunkt - sie kann nicht anders verbessert werden. Der Erfolgswert dieser Fähigkeit richtet sich nach dem verwendeten Spielsystem und der Art des zu vertreibenden Widergängers.

- Mit dem Erreichen der sechsten Stufe wird dem Kleriker bis zu einmal pro Tag die Fähigkeit gewährt, die Unterstützung durch einen Sendboten zu erbitten: 'Sendboten rufen'. Die Fähigkeit steigt um einen Punkt pro Stufe. Die Dienste des übernatürlichen Wesens können unter Umständen an besondere Bedingungen oder Opfergaben geknüpft sein. Dieses steht ihm zwei Minuten pro Stufe zur Verfügung und besitzt eine der folgenden Fähigkeiten, die vom Kleriker bei der Anrufung erbeten werden muss: Stiften von Frieden (siehe Zauber: „Massenbeeinflussung“), Erschaffung eines Objektes oder Kämpfen (Seine Kampfwerte entsprechen



DER DEVOTE GÜNSTLING ...

UNTERWIRFT SICH

HERINGENUGSTOS

DER WILKÜR DER GÖTTER!

13

denen eines großen Wolfes, allerdings gelten auf Grund der übernatürlichen Herkunft seine Angriffe mit reinigendem Feuer als magisch).

- Mit dem Erreichen der neunten Erfahrungsstufe erhält der Kleriker die besondere Zaubertechnik der Ritualmagie, die es ihm ermöglicht, die von ihm gewobenen Zaubersprüche mit einer erhöhten Sorgfalt zu wirken, so dass sie mit einer größeren Wahrscheinlichkeit gelingen und gebeugt werden.

Zu diesem Zweck muss der entsprechende Zauber unabhängig von seinen Angaben in den Zauberparametern des Almanachs als Ritual gewirkt werden. Die Vorbereitungszeit verlängert sich dabei durch diesen Vorgang um 10 Sekunden.

Ein mit der Zaubertechnik der Ritualmagie gewirkter Zauber erhält einen Bonus auf den jeweiligen Zauberwurf, der von dem Kleriker frei verteilt werden darf. Seine Höhe ist von der ursprünglichen Ausführung abhängig.

Ausführung 'Konzentration':	+6
Ausführung 'Wort':	+4
Ausführung 'Geste':	+4
Ausführung 'Wort und Geste':	+2
Ausführung 'Ritual':	+0

1.6 Der Schamane

Der Schamane zählt zu der Gruppierung der Priester. Man findet ihn oft bei Naturvölkern oder naturbezogenen Religionen. Er steht mit Naturgeistern, höheren Feenwesen oder den Geistern von Verstorbenen in Verbindung und dient als Mittler zwischen ihnen und der Gemeinschaft der Sterblichen. Die spirituellen Welten sind auch der Ursprung seiner übernatürlichen Kräfte.

- In jeder Stufe erhält der Schamane einen Punkt für die Fähigkeiten 'Pflanzenwissen', 'Tierkunde' und 'magische Rituale/Symbole'.
- Mit dem Erreichen der dritten Stufe erhält der Schamane die besondere Fähigkeit 'Selbstheilung'. Sie kann einmal pro Tag angewendet werden und heilt bei Erfolg eine Wunde (entspricht dem Zauber 'Heilen leichter Wunden').
- Mit dem Erreichen der sechsten Stufe erhält der Schamane die besondere Fähigkeit 'Geistersehen'. Sie kann einmal pro Tag angewendet werden und lässt für 10 Sekunden pro Stufe Geister, Naturgeister und Ätherwesen für den Schamanen sichtbar werden, die entweder unsichtbar sind oder Dingen und Orten innewohnen können. Welchen Nutzen der Schamane aus dem auf diese Weise gewonnenen Wissen ziehen kann, ist in erster Linie von den entdeckten Geistern abhängig.
- Mit dem Erreichen der neunten Erfahrungsstufe erlernt der Schamane die besondere Zaubertechnik der Fetischmagie. Diese befähigt ihn, ein Wesen oder eine Person, die ihm zumindest vom Sehen her bekannt sein muss, über eine größere Distanz als die angegebene Zauberreichweite des jeweiligen Spruches zu bezaubern.

Um dies zu bewerkstelligen muss sich im Besitz des Schamanen ein persönlicher Fetisch des anvisierten Opfers befinden. Dies kann beispielsweise ein paar Tropfen Blut, eine Locke seines Haars oder abgeschnittene Fingernägel sein – unter Umständen reicht zu diesem Zweck aber auch ein persönlicher Gegenstand aus, zu dem der zu Bezaubernde eine besondere Verbundenheit hegt (Spielleiterentscheid). Unabhängig von den spezifischen Angaben in den Zauberparametern des Almanachs muss ein auf diese Art gewobener Zauber immer als Ritual gewirkt werden.

Dieser Fetisch wird stellvertretend für das eigentliche Opfer bezaubert, und die Macht des Spruches springt direkt auf das eigentlich ausgewählte Ziel über – bis zu einer Distanz, die dem Zehnfachen der

DER SCHARLATAN ...
MIT LOBBUKOT UND KNOCHENSACHE
VERKÖRPERT ER ANGEBLICH
DEN WILLEN DER TOTEN !

15

angegebenen Zauberreichweite entspricht. Zaubersprüche, die eine direkte Berührung erfordern, können mit dieser Technik immerhin noch im / Stufe des Schamanen übertragen werden. Einzig magische Barrieren oder Regionen, die eine Bezauberung ansich verhindern, und die Grenzen zu anderen Sphären, Welten und Dimensionen können mit dieser Zaubertechnik nicht überwunden werden.

Wie bei einer direkten Bezauberung entscheidet ein Rettungswurf des Opfers, der nach den bekannten Regeln ermittelt wird, ob sich dieses der Bezauberung noch erwehren kann.

Über den magischen Fettsich einer Person können mehrfach Zauber verhängt werden, so lange alle vorhergegangenen Zauberwürfe gut gelungen waren, d.h. keine zusätzliche Zauberenergien zum Gelingen des Zauber investiert werden mussten. Ein Fettsich darf nicht älter sein als 1 Woche / Stufe des Schamanen, da mit der Zeit seine Verbindung zu dem Ursprungswesen schwächer wird und schließlich vollständig schwindet.



1.7 Der Zauberer

Der Zauberer zählt zu der Gruppierung der Zauberwirker. Unter ihnen gibt es sowohl den verschrobener Einzelgänger, als auch den besonnenen Berater hochstehender Persönlichkeiten oder das forschende Gilddenmitglied. Sein Interesse ist für gewöhnlich weit gefächert, was ihn unter

Umständen auch empfänglich für die dunkle Seite der arkanen Künste werden lässt.

- In jeder Stufe erhält der Magier einen Punkt für die Fähigkeiten 'Lesen und Schreiben', 'magische Rituale/Symbole' und 'übernatürliche Wesen'.
- Mit dem Erreichen der dritten Stufe erhält der Magier die Fähigkeit, sich einen magischen Fokus zu erschaffen, in den er in einem zweistündigen Ritual einen beliebigen, ihm bekannten Zauberspruch speichern kann. Dieser Vorgang kostet keine magische Energie, ebenso wenig das Aktivieren des Zaubers, was innerhalb einer Runde vonstatten geht. Einen Fokus herzustellen, ist ein langwieriges Ritual und kann nur zwischen den Abenteuern geschehen.
- Mit dem Erreichen der sechsten Stufe erhält der Magier die Fähigkeit, einmal pro Tag einen 'Kreis des Zauberns' zu erschaffen, in dessen Rund alle Zauber, die von dem Magier gewirkt werden, unabhängig von der Zauberprobe nur die Grundenergie kosten. Die Erschaffung eines 'Kreis des Zauberns' dauert mindestens fünf Minuten und ist ein magisches Ritual. Diese arkane Zone ist für eine Stunde wirksam und kann jederzeit betreten oder verlassen werden.
- Mit dem Erreichen der neunten Erfahrungsstufe erlernt der Zauberer die besondere Zaubertechnik des 'simultanen Zauberns', die es ihm erlaubt, zwei Zaubersprüche zur gleichen Zeit zu wirken.

Die ausgewählten Zauber können verschiedener Stufe sein und verschiedenen Zweigen der Magie entstammen. Unter Umständen kann es sinnvoll sein, zweimal denselben Zauber vorzubereiten. Es ist sogar möglich, einen Schriftrollenzauber mit einem eigenen zu kombinieren.

Die Gesamtvorbereitungszeit der Prozedur entspricht der längeren der beiden ausgewählten Sprüche, die sich um 10 Sekunden / Stufe des anderen Zaubers verlängert.

DER WAHRHAFTIGE ...
EINZIG DURCH BEHARRLICHKEIT
UND GEISTIGER STÄRKE
MEISTERT ER DIE ARKANEN KÜNSTE !

Beim Wirken müssen beide Zauberwürfe gelingen, damit die Sprüche ihre Wirkung zeigen. Misslingt auch nur ein Zauberwurf, scheitern beide Zauber und kosten den Zauberer die übliche Menge an Zauberenergie. Bei der Ermittlung der Güte des Zaubers, einer möglichen Beugung oder zusätzlich aufzuwendender arkaner Energien werden die Zauberwürfe einzeln betrachtet.

Die Art der Ausführung richtet sich beim Auslösen der Zauber immer nach der aufwendigeren. Lediglich die Ausführungsarten 'Wort' und 'Geste' addieren sich zu 'Wort und Geste'.

Die ausgewählten Zauber können nur gemeinsam gewirkt oder verworfen werden. Es ist nicht möglich, sie separat voneinander zu weben – wohl aber, sie gegen unterschiedliche Ziele zu richten.

Etwas Bedacht ist bei der Auswahl der simultan gewirkten Zauber angeraten, denn unter Umständen könnten sich die Auswirkungen der gewobenen Zaubersprüche gegenseitig beeinflussen oder gar teilweise eliminieren. Wird beispielsweise ein Lichtzauber mit einer beliebigen Dunkelheit kombiniert, würde sich der Spruch mit dem besser gelungenen Prüfwurf durchsetzen – unabhängig von der jeweiligen Zauberstufe – während der andere trotz gelungenem Prüfwurf keine Wirkung zeigt. Die Zauberenergien für diesen unterdrückten und verschwendeten Zauber müssten dennoch vom Anwender aufgewendet werden.

Optionsregel 'Besondere Zaubertechniken'

Natürlich können die besonderen Zaubertechniken, die die zauberbefähigten Charaktere in der 9. Stufe erhalten, bei Bedarf auch von den Klassen gelöst eingesetzt werden. Denkbar wäre es, sie den Spielern als erlernbare Zaubertechnik anzubieten – jedoch nicht an jeder Straßenecke. Derart mächtige Zaubertalente beherrschen natürlich nur wahre Könner der Materie, und diese sind für gewöhnlich auch darauf bedacht, ihr Wissen für sich zu behalten.

Das Erlernen einer besonderen Zaubertechnik könnte den Spielern jedoch als besondere Belohnung für die Erfüllung eines Auftrages in Aussicht gestellt werden. Es müssen ja nicht immer Gold, Artefakte und fragwürdige Titel oder Ehren sein. Unter welchen Umständen ein Erlernen der besonderen Zaubertechnik gelingt und welche Voraussetzungen der Schüler erfüllen muss, ist von dem verwendeten Spielsystem abhängig und muss vom Spielleiter festgelegt werden.

Auf Grund ihrer Mächtigkeit sollten die unterschiedlichen, besonderen Zaubertechniken von den Spielercharakteren niemals kombiniert angewendet werden können – auch wenn diese zwei oder mehr besondere Zaubertechniken beherrschen.



2. Die vier Gebiete der Magie



Die Gesamtheit aller Zaubersprüche und Wunder wird in vier Bereiche unterteilt. Man spricht hierbei von den sogenannten Zweigen der Magie.

Der Zweig der Befähigung umfasst die Zauber und Wunder, die es ermöglichen, Dinge zu tun, die die normalen Fähigkeiten des Bezauberten überschreiten und zu denen er unter normalen Umständen nicht fähig wäre.

Der Zweig der Beherrschung ermöglicht es dem Anwender, Macht über ein Objekt, eine Person oder ein höheres Wesen auszuüben, üblicherweise gegen dessen Willen.

Der Zweig des Erschaffens lässt Dinge und Effekte aus dem Nichts entstehen. Die meisten dieser Kreationen besitzen nur ein zeitlich begrenztes Dasein, sind aber innerhalb dieser Zeitspanne real und für jedermann erfahrbar.

Der Zweig der Wandlung widmet sich der Kunst, bereits bestehende Dinge und Lebewesen in ihrer Form, Festigkeit oder Materie zu verändern.



Die vier Zweige besitzen innerhalb der zauberbefähigten Charakterklassen untereinander alle denselben Umfang, so dass aus der Entscheidung für bestimmte Zweige keine unmittelbaren Nachteile hinsichtlich der zur Verfügung stehenden Zaubersprüche resultieren.



3. Die Fertigkeiten des Zauberns



Entsprechend den Zweigen der Magie gibt es vier Fertigkeiten des Zauberns, über die jede zauberfähige Charakterklasse verfügt. Sie besitzen alle einen Grundwert von 06/06.

Bereits in der ersten zauberfähigen Stufe verteilt der Magieanwender seine Fertigkeitpunkte auf die vier Bereiche und entscheidet somit, welche Zweige der Magie er fortan favorisiert. Bei diesem Vorgang stehen ihm Fertigkeitpunkte in Höhe seiner Intelligenz und seiner Weisheit zur Verfügung. Die der Intelligenz werden auf den ersten Wert der vier Zahlenpaare verteilt, die der Weisheit auf den zweiten.

(Bei Spielsystemen, deren Grundattribute nicht auf 3W6 sondern auf W100 basieren, müssen die entsprechenden Werte erst durch '5' dividiert werden. Unterscheidet das Spielsystem hingegen nicht zwischen Weisheit und Intelligenz, kann ein anderes, geeignet erscheinendes Attribut stattdessen herangezogen oder der Wert der Intelligenz zweifach verwendet werden.)

Eine Steigerung um mehr als fünf Punkte ist zu Beginn nicht zulässig, so dass ein Zauberwert von (11/11) zunächst nicht überschritten werden kann. Ein Zauberspruch, mit diesen Werten gewoben, gelingt mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% und mit weiteren 50% unter Aufwendung zusätzlicher Zauberenergien (siehe 5. 'Das Wirken eines Zaubers'). Natürlich dürfen die Fertigkeitpunkte aus Intelligenz und Weisheit auch ungleichmäßig auf die beiden Werte verteilt werden, was die Wahrscheinlichkeiten des Gelingens etwas beeinflusst. Dieser erste Schritt will gut überlegt



sein, entscheidet er doch maßgeblich über die Vorlieben des aufstrebenden Magiers oder Priesters.

Mit jeder neuen Erfahrungsstufe erhält der Zauberkundige einen weiteren Fertigkeitenspunkt der Magie, den er frei innerhalb seiner vier Magiefähigkeiten verteilen darf.



4. Zauberenergie und Spruchstufen



Zum Zaubern benötigt der Anwender magische Energie – die Zauberpunkte, die in Abhängigkeit zur verkörperten Charakterklasse ein Maß für die Konzentrationsfähigkeit, die spirituelle Reinheit des Bewusstseins oder die Schulung des Geistes darstellen. Kleriker, Druiden, Hexer, Schamanen erhalten mit jeder Stufe 10 Zauberpunkte, Adepten, Illusionisten und Zauberer sogar 15.

Bei einer überdurchschnittlichen Intelligenz von 15 oder mehr verfügt der Zauberbefähigte zu Beginn seiner Abenteuerlaufbahn über einen erhöhten Grundwert der Zauberenergie:

15 und 16	+ 5 ZP
17	+10 ZP
18 und mehr	+15 ZP

Die Zauberenergien verbrauchen sich beim Zaubern und werden in den normalen Ruhephasen regeneriert – in der Regel bis zu 50 Zauberpunkte pro Nacht. Ein hochstufiger Magier oder Priester benötigt also unter Umständen länger als einen Tag, um sich von allen Strapazen des Zaubers zu erholen.

Die aufzuwendende Energie für einen Zauber hängt von dessen Stufe ab, die von 1 bis 5 variieren kann, sowie dem erzielten Zauberwurf (s.u.: 5. Das Zaubern). Einfache Sprüche der Stufe 1 benötigen eine Grundenergie



von '5', mächtige Zauber der Stufe 5 eine Grundenergie von '25'. Darüber hinaus kann es bei Zaubern auch noch eine Modifikation der Grundenergie geben, die davon abhängig ist, welchen Effekt der Zaubernde zu erzielen wünscht.

Wird für einen Zauber mehr Zauberenergie benötigt, als dem Anwender zur Verfügung steht – beabsichtigt oder unbeabsichtigt – wird die Differenz im Verhältnis von 1:1 mit seinen Lebenspunkten beglichen. Mächtige oder außer Kontrolle geratene Zauber können daher für den Anwender sogar tödlich enden.

Zum Zaubern muss aber stets mindestens ein Zauberpunkt vorhanden sein. Es kann kein Spruch nur mit Lebensenergie gewoben werden.



5. Das Wirken eines Zaubers



Um den gewünschten Zauber eines Zweiges zu wirken, ist aus rein spieltechnischer Sicht nur der Wurf von 2W20 gegen die entsprechende Zauberfertigkeit erforderlich. Von dem erzielten Ergebnis ist abhängig, ob der Zauber gelingt und ob zusätzliche Zauberenergien aufgewendet werden müssen. Es sind grundsätzlich drei unterschiedliche Ergebnisse denkbar.

1. Beide erwürfelten Zahlen liegen über den Fertigkeitswerten: der Spruch ist misslungen. Der Anwender muss für seinen gescheiterten Versuch aufgrund seiner Anstrengungen dennoch die (abgerundete) halbierte Grundenergie des angestrebten Zaubers aufwenden und kann gegebenenfalls ein weiteres Mal beginnen, den Zauber zu weben. Eventuell muss aber auch die gesamte Zauberenergie aufgebracht werden, falls es zu unerwünschten Nebeneffekten kommen sollte (siehe 6. Besondere Würfe).
2. Eine der beiden Zahlen liegt über den erforderlichen Werten: der Zauber ist gelungen, allerdings wird ein größerer Kraftaufwand notwendig.



Es erfolgt eine Modifikation in Abhängigkeit der Güte des Wurfs. Die zusätzlich aufzuwendende Zauberenergie beläuft sich auf die Differenz des verfehlten Wurfs, die mit der Stufe des gewobenen Zaubers multipliziert wird. Ein drittstufiger Zauberspruch, dessen Probenwurf um zwei Punkte überschritten wird, kostet nun insgesamt 21 anstatt der angegebenen 15 Zauberpunkte und ist somit um 6 Zauberpunkte teurer.

Unter Umständen hat der Anwender auch die Wahl, einen Zauber misslingen zu lassen, indem er die Zahlen seines Zauberwurfs entsprechend zuordnet: bei einem Fertigkeitswert von 10/13 kann der Wurf einer 11 und einer 17 als '11/17' oder als '17/11' interpretiert werden. Auf diese Weise könnte er einen unerwünscht hohen Zauberpunkte-Verlust vermeiden und hoffen, dass es ihm beim zweiten Versuch besser gelingt.

3. Beide Zahlen erreichen die erforderlichen Werte: der Zauber ist gut gelungen und kostet nur die angegebene Grundenergie.

Sind tatsächlich beide Zahlen unter den erforderlichen Fertigkeitswerten, gilt der Zauber sogar als gebeugt. Die schlechtere Differenz zwischen erwürfelter Zahl und zu erreichendem Wert gibt den Grad der Beugung an, der nach Wahl des Anwenders dazu benutzt werden kann, die Reichweite, die Dauer oder eventuell auch den Effekt des gewobenen Zaubers



zu verbessern. Dabei bewirkt beispielsweise eine Beugung um 3, dass der Zaubereffekt 30 Sekunden länger anhält oder sich 3 m weiter ausbreitet. Welche Parameter eines Zaubers gebeugt werden können, ist im jeweiligen Einzelfall durch den Spielleiter zu entscheiden. Es kann aber auch Zauber geben, in denen sich eine Beugung nicht sinnvoll manifestieren kann – das Potential verpufft dann einfach ungenutzt.

Beispiel

Ein Zauberwurf ergibt eine 8/10, und der Fertigkeitwert des entsprechenden Magiezweiges beträgt 14/11. Da die Würfelergebnisse frei zugeordnet werden dürfen, ergäben sich zwei mögliche Differenzpaare: 6/1 und 4/3 und somit zwei Grade einer möglichen Beugung des Zaubers – nämlich 1 oder 3. Natürlich kann der Zauberer den höheren Wert zum Einsatz bringen, um das Ergebnis seines Erfolges zu seinen Gunsten zu modifizieren.

Falls in der Zauberspruchbeschreibung nicht anders vermerkt, können aktive Zauber von ihrem Verursacher durch die erneute Aufwendung der halben Grundenergie des Spruches vorzeitig in ihrer Wirkung unterbrochen werden. Hierfür ist kein erneuter Zauberwurf notwendig.

Optionsregel:

Wird gegen eine Person ein gebeugter Zauber gewoben, kann sein Grad der Beugung wahlweise auch als zusätzliche, negative Modifikation mit in den Rettungswurf einfließen. Diese Vorgehensweise ist besonders für niedrigstufige Zauberer interessant, die auf diese Weise ihre Erfolgchancen gegen hochstufige Ziele erhöhen können.

Höherstufige Zauberwirker werden hingegen vornehmlich einen der Zauberparameter modifizieren, wenn sie der Meinung sind, dass wahrscheinlich nur noch der Wurf einer 'natürlichen 1' beim Rettungswurf das Opfer vor den Auswirkungen des Spruches bewahren kann.



G. Besondere Würfe



Unter Umständen kann es beim Zaubern zu unbeabsichtigten Nebeneffekten kommen. Dies geschieht immer, wenn eine 'natürliche 1', eine 'natürliche 20' oder eine Kombination aus beidem gewürfelt wird:

'Natürliche 1': Der Anwender erzielt ein gutes Ergebnis. Die aufzuwendende Zauberenergie wird halbiert, wovon auch eventuell zusätzlich benötigte Zauberpunkte betroffen sind.

'Natürliche 20': Der Zauber ist auf jeden Fall misslungen. Desweiteren entscheidet der Wurf eines W12, ob es zu einem unerwünschten Nebeneffekt kommt. Ist dies der Fall, verliert der Zaubende die gesamte Grundenergie, die für den angestrebten Zauber notwendig gewesen wäre.

- 1-6 kein Nebeneffekt
- 7-9 die Zauberenergie verpufft in ungefährlichen Lichtblitzen.
- 10,11 die Zauberenergie entlädt sich unter heftiger Rauchentwicklung und ohrenbetäubendem Donner.
- 12 das magische Potential entlädt sich unkontrolliert in einem Feuerball. Der Anwender erleidet einen der Grundenergie des angestrebten Zaubers entsprechen Schaden.

'01/01': Dieser seltene Wurf stellt einen besonderen Erfolg des Zaubenden dar und bewirkt, dass die aufzuwendende Zauberenergie einmal halbiert wird und der gewobene Zauber permanent wirkt – auch wenn dies für den Zaubenden überhaupt nicht wünschenswert sein sollte. Darüber hinaus erhält der Zaubende sofort einen zusätzlichen Fertigkeitsspunkt für den entsprechenden Zweig der Magie.

'20/20': Dieser seltene Wurf stellt einen besonderen Misserfolg des Zaubenden dar und ruft auf jeden Fall einen Feuerball hervor. Der Anwender erleidet einen der Grundenergie des angestrebten Zaubers entsprechen Schaden. Darüber hinaus verliert er für eine Stunde pro Stufe des angestrebten Zaubers seine Zauberfähigkeit.



'01/20': Dieser seltsam anmutende Zauberwurf führt tatsächlich zu einem Erfolg – wenn auch nicht zum erwünschten. Entweder legt der Spielleiter fest, was geschieht, oder es wird anhand der Listen ein beliebiger Zauber ausgewürfelt – dabei sollte jedoch zumindest der Zweig der Magie beibehalten werden. Die aufzuwendende Zauberenergie entspricht allerdings dem ursprünglich angestrebten Zauber und wird nach den üblichen Regeln errechnet. Sowohl der Wurf des W12 aufgrund der 'natürlichen 20', wie auch die Halbierung der Zauberenergie wegen der 'natürlichen 1' entfallen jedoch.

Statistisch gesehen besteht also beim Zaubern eine Wahrscheinlichkeit von 1 %, dass ein ungewöhnliches Zauberergebnis erzielt wird. Eine natürliche 20 – und somit ein unabwendbarer Misserfolg beim Zaubern – ereignet sich immerhin schon mit einer Wahrscheinlichkeit von ungefähr 5%. Es ist daher leichtsinnig, sich in jeder Situation auf seine Zauberkräfte zu verlassen.



7. Rettungswürfe



Werden Zaubersprüche gegen Personen gerichtet, besitzen diese in der Regel einen Rettungswurf, um sich der Macht des gegen sie gerichteten Zaubers zu widersetzen. Hierbei wird zwischen körperlichen und geistigen Zaubern unterschieden – also zwischen Magie, die sich gegen das Bewusstsein des Opfers richtet und Magie, die einen körperlich verändernden Effekt besitzt.

Geistige Zauberabwehr:

Probe gegen Intelligenz + eigene Stufe

- 2 x Zauberstufe - Stufe des Anwenders

Körperliche Zauberabwehr:

Probe gegen Stärke + eigene Stufe

- 2 x Zauberstufe - Stufe des Anwenders



- An diesen Abhängigkeiten kann man erkennen, dass es schwieriger ist,
- gegen hochstufige Zaubersprüche zu bestehen als gegen niederstufige.
 - gegen Zaubersprüche zu bestehen, die von erfahrenen Anwendern gewoben werden.
 - erfahrene Personen zu bezaubern als unerfahrene.

Geistige und körperliche Rettungswürfe gegen Zaubersprüche, die mittels magischer Artefakte gewirkt werden, besitzen für gewöhnlich unabhängig von dem gewobenen Zauber einen pauschalisierten Malus von '15'. Allerdings kann dieser bei bedeutenden Zauberreliquien auch deutlich höher ausfallen.

Darüber hinaus kann der Spielleiter gegen gewisse Zauber, die sich nur indirekt gegen seine Opfer wenden wie ein FEUERBALL oder STOSSEN oder die das Umfeld des Opfers derart manipulieren, dass dem Betroffenen ein Schaden zugefügt wird, auch eine Reaktionsprobe gewähren, um dem magischen Effekt zu entgehen.

Physikalische Zauberabwehr: Reaktionsprobe

Ein Rettungswurf wird immer mit einem W20 ausgeführt. Zum Gelingen darf der ermittelte Wert nicht überwürfelt werden. Unabhängig von der Höhe des errechneten Rettungswurfs gilt der Wurf einer 'natürlichen 1' immer als Erfolg und der Wurf einer 'natürlichen 20' immer als Misserfolg.

(Bei Spielsystemen, deren Grundattribute nicht auf 3W6 sondern auf W100 basieren, müssen die Intelligenz, bzw. die Stärke bei der Ermittlung des Rettungswurfs erst durch '5' dividiert werden. Spielsysteme, die keine Reaktionsprobe kennen, können diese durch eine Geschicklichkeitsprobe ersetzen, die gegen den geviertelten und aufgerundeten Grundwert ausgeführt werden muss – ihr Gelingen ist somit eher unwahrscheinlich und sollte als echter Glücksfall angesehen werden.)



Es ist natürlich unmöglich, gegen einen normal gewobenen DUNKELHEITSAUBER einen Rettungswurf auszuführen, da dieser auf ein Gebiet und gegen keine Person wirkt. Der gesunde Menschenverstand und der Spielleiter entscheiden, ob und wenn ja, welcher Rettungswurf möglich ist, um einem Zauber zu entgehen.

Optionsregel:

Wird ein geistiger Zauber gegen ein schlafendes oder bewusstloses Opfer verhängt, halbiert sich dessen geistige Zauberabwehr, da der Verstand in diesem Zustand nicht optimal reagieren kann und somit verwundbarer ist. Die Widerstandskraft gegen körperliche Magie bleibt hingegen unbeeinträchtigt.



8. Die Zauberparameter



Alle Zaubersprüche des Almanachs sind nach demselben Schema aufgebaut. Ihnen ist eine zehnzeilige Übersicht vorangestellt, der man mit einem Blick alle wichtigen Parameter entnehmen kann, die zum Wirken des entsprechenden Zaubers von Wichtigkeit sind. An einigen Stellen findet sich hierbei die variable Angabe '/Stufe', die sich natürlich auf die Erfahrungsstufe des Zaubers bezieht und nicht auf die Stufe des Zaubers.

Die Zauberparameter stellen nur den Regelfall dar, in welcher Ausprägung ein Zauber in der jeweiligen Spielwelt am häufigsten auftritt. Dies heißt jedoch nicht, dass es niemanden geben darf, der beispielsweise einen bestimmten Zauber mit einer kürzeren Vorbereitungszeit oder einer größeren Reichweite weben kann – aus Gründen des Spielgleichgewichts sollte es bei einem derart modifizierten Zauber jedoch auch immer Einbußen in einem anderen Feld ihrer Auswirkung geben.

Besondere Zaubertechniken der unterschiedlichen Zauberklassen vermögen es auch, die Parameter eines Zaubers zu verändern oder gar teil-



weise ganz außer Kraft zu setzen. Sie stellen jedoch den Ausnahmefall dar und werden an dieser Stelle nicht weiter berücksichtigt.

- (1) **Atem des Drachen**
- (2) *Erschaffungszauber*
- (3) *(Scha.)*
- (4) **Stufe: 2**
- (5) **Grundenergie: 10**
- (6) **Vorbereitungszeit: 10 Sekunden**
- (7) **Reichweite: 10m + 1m/Stufe**
- (8) **Zauberdauer: 1 Min. + 10 Sek/Stufe**
- (9) **Bezaubertes Gebiet: –**
- (10) **Ausführung: Geste**

1. Der Name des Zaubers, unter dem dieser Spruch im Almanach und den Zauberlisten geführt wird, sollte von den Charakteren hinsichtlich der von ihnen verkörperten Person gegebenenfalls verändert und in seinen Sprachgebrauch aufgenommen werden. Auf diese Weise wird die eigene Individualität gestärkt und die Spielfigur glaubwürdiger. So könnte beispielsweise aus dem Spruch OMEN DEUTEN – ein niederstufiger Wahrsagezauber – ein AHNENGEISTER BEFRAGEN oder ein VOGELFLUG DEUTEN werden, je nachdem, welchen kulturellen Hintergrund die Figur gewählt hat.

2. Der Zweig der Magie gibt an, gegen welche seiner vier Zauberfähigkeiten der Anwender würfeln muss, um diesen Zauber zu wirken.

3. An den Klassenangaben kann man ablesen, welche magiefähigten Gruppierungen unter normalen Umständen in der Lage sein können, diesen Zauber zu wirken. Verfügen mehrere Zauberklassen über den Spruch – was meistens der Fall ist – ist es in der Spielrealität dennoch nicht derselbe, es werden mit unterschiedlichen Techniken lediglich ähnliche Ergebnisse und Effekte erzielt. Es ist jedoch vornehmlich Aufgabe der Spieler, diese Unterschiede herauszuarbeiten.



4. Die Stufe eines Zaubers ist ein Maß der ihm innewohnenden Kräfte und variiert zwischen '1' und '5'. Besonders machtvolle Zauber können allerdings auch über eine höhere Stufe verfügen – sie sind jedoch weder frei verfügbar, noch können sie von den Charakteren für den alltäglichen Gebrauch erlernt werden.

Die Zauberstufe ist zugleich der Multiplikator für eventuell zusätzlich aufzuwendende Zauberenergien bei nur teilweise gelungenen Zauberproben (siehe 5. Das Wirken eines Zaubers).

5. Die Grundenergie eines Zauberspruches beträgt in der Regel den fünf-fachen Wert seiner Stufe. Sie muss beim erfolgreichen Zaubern auf jeden Fall aufgewendet werden – es sei denn, es ereignet sich ein kritischer Erfolg.

In einigen Fällen findet sich an dieser Stelle noch ein zusätzlicher Wert, der zu der Grundenergie addiert wird. Mit seiner optionalen Einrichtung wird es dem Zaubernenden ermöglicht, zusätzliche Personen mit dem Zauberspruch zu belegen, ohne diesen ein weiteres Mal wirken zu müssen. Unter Umständen kann der Wert aber auch eingesetzt werden, um die Zauberdauer zu verlängern oder die Zauberwirkung zu intensivieren.

6. Die Vorbereitungszeit gibt an, wie lange es dauert, den ausgewählten Zauber zu wirken. In dieser Spanne darf der Anwender in seinem Handeln nicht gestört oder unterbrochen werden.

Nach dieser Zeitspanne muss der Anwender den vorbereiteten Zauberspruch jedoch nicht sofort wirken, sondern kann ihn, solange seine Konzentration nicht gestört wird, vorbereitet halten.

7. Die Reichweite eines Zaubers beschreibt die maximale Distanz zwischen dem Zaubernenden und dem Zentrum des eintretenden Effekts. Dieses Maß ist wichtig, wenn man jemanden bezaubern will, aber auch für den Fall eines flächig wirkenden Spruches.

Findet sich bei der Reichweite eines Zaubers keine Angaben, kann dieser Spruch nur auf den Zauberer selbst angewendet werden.

8. An der Zauberdauer kann man ablesen, wie lange ein erfolgreich gewobener Zauber bestehen bleibt, falls seine Wirkung zeitlich begrenzt ist.

Unter Umständen muss sich der Zauberende während dieser Zeitspanne auch weiterhin konzentrieren, um die arkanen Effekte aufrecht zu erhalten oder sie zu lenken, weil ansonsten der Zauber frühzeitig in sich zusammenbricht.

Falls es in der Zauberspruchbeschreibung nicht anders vermerkt ist, können aktive Zauber von ihrem Verursacher durch die erneute Aufwendung der halben Grundenergie des Spruches vorzeitig in ihrer Wirkung unterbrochen werden. Hierfür ist kein erneuter Zauberwurf notwendig.

9. Das bezauberte Gebiet gibt an, gegen welche Ziele ein Zauber gerichtet werden kann.

10. Die Art der Ausführung legt dem Zauberen gewisse Beschränkungen auf, die erfüllt werden müssen, um einen Spruch erfolgreich zu wirken.

- Konzentration: Der Anwender ist nahezu in Bewegungslosigkeit versunken und nicht ansprechbar.
- Geste: Der Anwender braucht die Beweglichkeit seiner Arme, um den Zauber zu wirken. Unter Beobachtung ist es nicht möglich, dabei unmerklich zu bleiben. Ist der Zauberende gefesselt, können diese Sprüche nicht oder nur mit beträchtlichen Abzügen gewoben werden (Spilleiterentscheid).
- Wort: Der Anwender muss sprechen, um den Zauber zu wirken. Ist er geknebelt oder beispielsweise unter Wasser, können diese Sprüche nicht gewoben werden. Unter Umständen muss das Opfer dieser Zauber auch die gesprochenen Worte des Anwenders vernehmen können, um erfolgreich bezaubert zu werden.
- Geste und Wort: Beide Voraussetzungen müssen erfüllt sein.



- Ritual: Der Anwender muss ein Ritual durchführen, was keinesfalls unbe-
merkt in der Gegenwart anderer geschehen kann. Die Art des Rituals
- Tanz, kryptische Zeichen, Blutopfer, beschwörende Gesänge - liegt
ganz im Ermessen des Zaubersnden und ist größtenteils von der verkör-
perten Spielfigur abhängig. Ein einmal festgelegtes Ritual eines Zaubers
sollte unter allen Umständen beibehalten werden, um die Glaubwürdig-
keit der Spielfigur zu festigen. Ein Ritual enthält auf jeden Fall eben-
falls die Elemente 'Geste' und 'Wort' und unterliegt daher den entspre-
chenden Einschränkungen.



In der Zauberbeschreibung werden
anschließend die Wirkungsweise des
Zaubers eingehend erläutert und
gegebenenfalls weitere Regelme-
chanismen erklärt. Diese Angaben
dienen lediglich als einfaches Gerüst
und sollte von den Nutzern des Zau-
bers später individuell erweitert und
ausgeschmückt werden. Auf diese
Weise bietet sich dem Spieler eine
weitere Möglichkeit, die Glaubhaf-
tigkeit der eigenen Figur enorm zu
verbessern, indem in Absprache mit
dem Spielleiter gewisse Nuancen im
gewirkten Effekt verändert werden,
ohne dabei die Macht des Zaubers
zu beeinflussen. Dabei muss eine
veränderte Zauberwirkung jedoch
konsequent beibehalten werden
- auch wenn es einmal eine Situation
geben sollte, in der sich die optionale
Veränderung nachteilig auswirkt.

Magische Flammen könnten rot, grün
oder schwarz werden und dennoch

denselben Schaden verursachen, auf arkanem Wege verliehene Fähigkeiten könnten in Gestalt eines harmlosen Lichtblitzes auf den Bezauberten überspringen oder nur durch einen Kuss verliehen werden und anstelle eines direkt gewirkten Zaubereffekts könnten kleine, schemenhafte, dienbare Geister beliebiger Gestalt erscheinen, die die gewünschte Aufgabe in Windeseile verrichten, aber zu keiner anderen Handlung fähig sind. Der Vorstellung sind wortwörtlich keine Grenzen gesetzt.



D. Das Erlangen von Zaubersprüchen



Zauberbefähigte Charaktere beginnen ihre erste Erfahrungsstufe mit drei Zaubern der ersten Stufe. Es kann zwar bestimmt werden, aus welchen Zweigen der Magie diese Zauber stammen sollen, sie selbst aber werden ausgewürfelt. Auf diese Weise erhält man Figuren mit einem stark eingeschränkten und vollkommen unterschiedlichen Repertoire an Zaubersprüchen, selbst, wenn diese derselben Charakterklasse angehören.

Mit dem Erreichen jeder neuen Erfahrungsstufe erhält der Charakter zusätzliche Zauber. Auch diese werden ausgewürfelt, nachdem ein Zweig der Magie als Ursprung und ihre Stufen-Zusammensetzung (s.u.) festgelegt worden sind. Falls ein erwürfelter Zauber vom Charakter bereits schon beherrscht wird, wird der Wurf wiederholt.

Das Erlernen eines Zaubers kostet $100 \text{ Goldstücke} \times \text{Spruchstufe zum Quadrat}$ (Erststufenzauber: 100 GS, Fünftstufenzauber 2.500 GS). Gegebenenfalls müssen diese Preisangaben dem eigenen Geld- und Preissystem angeglichen werden, wenn sie im Vergleich mit ähnlichen Aufstiegs-kosten zu hoch oder zu gering ausfallen.

Die Summe der Stufen der neu erlernten Zauber entspricht der eigenen, soeben erreichten Erfahrungsstufe. Ein Magier der neunten Stufe könnte also neun Erststufenzauber wählen oder aber einen Viert- und einen Fünftstufenzauber.



Es können beim Aufstieg nur hochstufige Zauber eines Zweiges ausgewählt werden, wenn in den darunter liegenden Stufen des betreffenden Zweiges ebenfalls schon Zauber zu einem früheren Zeitpunkt erlernt worden sind. Dabei können nicht mehr hochstufige Zauber eines Zweiges beherrscht werden, als niedere vorhanden sind (Säulenmodell).

Das Auswürfeln eines neuen Zaubers aus den Spruchlisten kann umgangen werden, wenn ein Stufenpunkt mehr für ihn investiert wird. Ein Magier der neunten Stufe könnte also anstatt sich einen Viert- und einen Fünftstufenzauber auszuwürfeln, sich dazu entscheiden, für den Spruch der fünften Stufe gezielt einen zweiten Viertstufenzauber zu wählen. (Dieser kostete ihn natürlich auch nicht mehr 2.500 GS sondern nur 1.600 GS.)



10. Schriftrollen



Magische Schriftrollen enthalten niedergeschriebene Zaubersprüche, die direkt durch das Vorlesen gewirkt werden. Die Natur des in einer Schriftrolle enthaltenen Zaubers kann nicht so ohne weiteres erkannt werden – zu ihrer gefahrlosen Entzifferung wird das Talent 'Lesen von Zauberschrift' (siehe 12. Magische Talente) herangezogen, das von den Charakteren erlernt werden kann. Alternativ kann eine Schriftrollenbestimmung aber immer auch durch Meisterfiguren erfolgen.

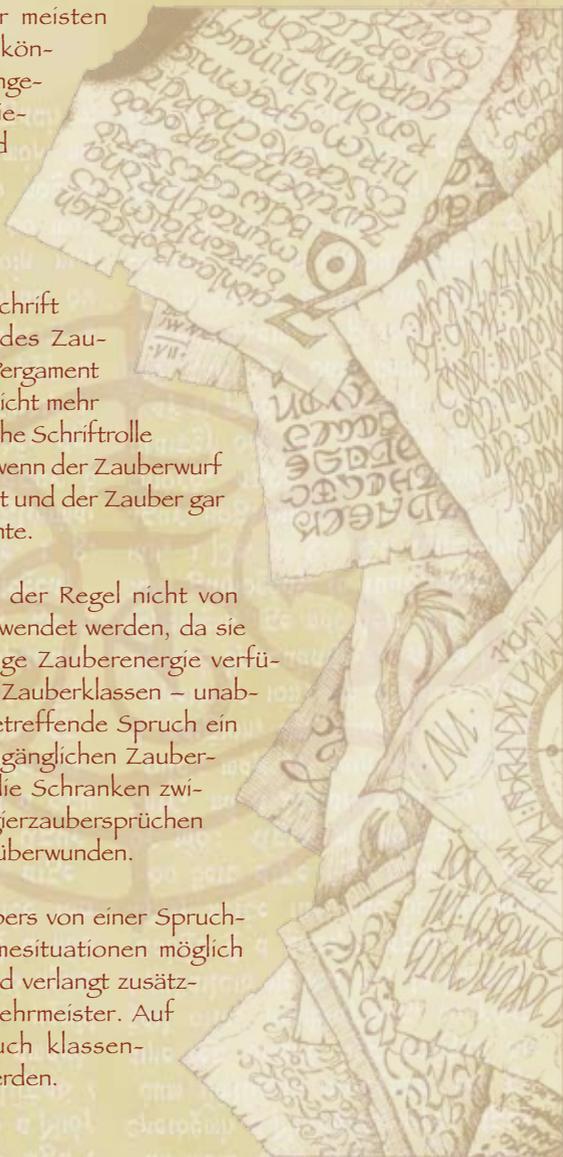
Zaubersprüche, die von Schriftrollen gewirkt werden, benötigen keine Vorbereitungszeit und werden naturgemäß immer in der Ausführung 'Wort' gewoben – unabhängig davon, was in den Parametern des entsprechenden Spruches tatsächlich verzeichnet ist. Alle anderen Elemente des Zauberns – die aufzuwendenden Zauberenergien, der Würfelwurf mit 2W20 gegen die eigene Magiefähigkeit des entsprechenden Zweiges und die sich daraus ableitenden Ergebnisse – verhalten sich wie beim normalen Zaubern.



Die Zaubersprüche der meisten magischen Schriftrollen können nur ein einziges Mal angewendet werden. Anschließend sind sie wertlos und können auch nicht mehr zum Duplizieren (siehe 12.5.) oder Erlernen des Zaubers verwendet werden. Die Niederschrift wird durch das Wirken des Zaubers regelrecht aus dem Pergament gebrannt und ist fortan nicht mehr zu entziffern. Eine magische Schriftrolle ist ebenfalls verbraucht, wenn der Zauberwurf des Anwenders missglückt und der Zauber gar nicht gewirkt werden konnte.

Spruchrollen können in der Regel nicht von Zauberunkundigen angewendet werden, da sie nicht über die notwendige Zauberenergie verfügen, wohl aber von allen Zauberklassen – unabhängig davon, ob der betreffende Spruch ein Bestandteil des ihnen zugänglichen Zauber-Repertoires ist. Sogar die Schranken zwischen Priester- und Magierzaubersprüchen werden von Schriftrollen überwunden.

Das Erlernen eines Zaubers von einer Spruchrolle ist nur in Ausnahmesituationen möglich (Spielleiterentscheid) und verlangt zusätzlich einen besonderen Lehrmeister. Auf diese Weise können auch klassenfremde Zaubersprüche erlangt werden.





II. Artefaktmagie



Magische Effekte, die durch Artefakte hervorgerufen werden, benötigen im Normalfall keine Zauberenergien und können daher von jedem ausgelöst werden. Bei der Errechnung der jeweiligen Rettungswürfe wird mit einem pauschalen Malus von '15' der zu erwürfeln Wert ermittelt



Geistige Zauberabwehr:
Intelligenzprobe + eigene Stufe - 15

Körperliche Zauberabwehr:
Stärkeprobe + eigene Stufe - 15

Aus diesem Zusammenhang lässt sich ablesen, dass durch Personen gewirkte Zauber häufig machtvoller sind als vergleichbare Artefakt – insbesondere bei erfahreneren Anwendern und hochstufigen Zaubern.

Bei außergewöhnlich mächtigen Artefakten – beispielsweise dem EINEN Ring oder von Götterhand gefertigten Gegenständen – kann der Malus für die Rettungswürfe aber auch entsprechend höher ausfallen. Derartige arkane Objekte sind jedoch glücklicherweise eher die Seltenheit.

Es ist Aufgabe des Spielleiters, festzulegen, gegen welche Artefakte den Charakteren überhaupt ein Rettungswurf zusteht. Generell kann man sagen, dass ein Rettungswurf immer nur dann notwendig wird, wenn das Artefakt direkt auf seine Opfer wirkt. Aber auch diese Faustregel birgt bereits Ungenauigkeiten – schließlich wird kein Spieler ernsthaft auf die Idee verfallen, einen Rettungswurf zu fordern, wenn er von dem Gegner mit einem magischen Schwert +1 angegriffen wird. Anders sieht die Sachlage allerdings aus, wenn besagtes Schwert zusätzlich bei einem erfolgreichen Angriff die betroffene Körperregion zeitweise lähmt oder gar verdorren lässt. Objektiv betrachtet vollbringen beide Artefakte das glei-



che, nur in unterschiedlichen Intensitäten. Dennoch ist einmal ein Rettungswurf unnötig und einmal nicht. Letztendlich bleibt es eine Entscheidung des gesunden Menschenverstandes und der Spielsituation, ob den Abenteurern gegen die magischen Kräfte eines Artefaktes ein Rettungswurf zusteht.



12 Magische Talente



Zauberei ist kein in sich hermetisch abgeriegeltes Gebiet. In den verschiedenen Spielwelten nimmt sie eine mehr oder minder dominante Rolle im Gesellschaftsgefüge ein und reicht in alle Belange des alltäglichen Lebens. Somit kann es auch Talente oder Fähigkeiten geben, die für alle Spielfiguren frei erlernbar sind und einen direkten Einfluss auf das Magiesystem haben – insofern der Spielleiter dies zulässt. Obwohl diese auch magieunkundigen Charakterklassen zugänglich sind, werden sie im Folgenden der Einfachheit halber als 'Magische Talente' bezeichnet.

Die Anknüpfungen an die Spielsystemelemente, die nichts mit der Zauberei zu tun haben – vornehmlich das Kampf- und das Talentsystem – sind von uns bewusst vage ausformuliert worden, um dem Spielleiter eine Vorstellung zu geben, wie eine Einbindung erfolgen könnte, ihm aber gleichzeitig die Möglichkeit zu bieten, dies nach seinen eigenen Bedürfnissen und Vorstellungen zu gestalten.

In Abhängigkeit zum verwendeten Spielsystem sind die nachfolgend aufgeführten Erfolgsgrenzen vom Spielleiter anzupassen. Die Differenzierung zwischen einem gelungenen und einem gut gelungenen Prüfwurf ist hierbei als fließend anzusehen und sollte gegebenenfalls situationsabhängig ausgelegt werden – je nachdem, wie viel in der jeweiligen Spielsituation preisgegeben werden soll. Der außergewöhnliche Erfolg steht für den Wurf einer 'natürlichen 20' und sollte nur in Ausnahmefällen oder von Personen, die das jeweilige Talent außergewöhnlich gut beherrschen, erreicht werden.



Prüfwürfe und ihre Auswirkung:

- nat. 1 kritischer Misserfolg
- ≥ 15 Prüfwurf gelungen
- ≥ 20 Prüfwurf gut gelungen
- ≥ 25 außergewöhnlicher Erfolg

Die Prüfwürfe sollten natürlich ausschließlich vom Spielleiter verdeckt ausgeführt werden, damit ein Charakter nicht erkennt, wie ihm seine Probe gelungen ist. Auf diese Weise können beispielsweise Fehleinschätzungen besser unerkannt in das Spiel einfließen und mitunter weitreichende Folgen haben, ehe die Abenteurer sie als falsch identifizieren.

121. Alchemie

Die Alchemie ist die Lehre, die sich der stofflichen Zusammensetzung des Weltengefüges und der Wirkung der verschiedenen Bausteine untereinander widmet. Sie ist nicht einfach nur mit der modernen Chemie gleichzusetzen, ergibt nicht einmal zwingend dieselben Resultate, sondern wird von der Stellung der Gestirne, obskuren Komponenten wie Jungfrauenhaar, Drachenkot oder Blut einer weißen Katze und vielen anderen ungewöhnlichen Faktoren mit beeinflusst.

Die Ergebnisse dieser diffizilen Wissenschaft kommen in der Regel ohne den Einsatz von Magie aus und können somit von jedermann erzielt werden, der über den notwendigen Intellekt, das handwerkliche Geschick und die finanziellen Mittel verfügt. Das Talent Alchemie kann darüber hinaus aber auch eingesetzt werden, um magische Tränke oder Substanzen zu untersuchen und ihre zu erwartende Wirkungsweise zu klassifizieren.

Prüfwürfe und ihre Auswirkung:

- nat. 1 fatales Missgeschick, Flüssigkeiten oder Pulver sind verbraucht, ggf. können dabei die untersuchten Substanzen ihre Eigenschaften freisetzen
- ≥ 15 Identifikation des Zauberzweiges des entsprechenden Zaubers

38

Welch ARMSELIGER VORSUCH,
MAGISCHE EFFEKTE
MIT WELTLICHEN MITTELN
ZU IMITIEREN!

- ≥ 20 Identifikation der Eigenschaft oder des Zaubers
- ≥ 25 Entschlüsselung der exakten Eigenschaften, Wirkungsdauer, Reichweite, etc.

122 Artefaktkunde

Die Artefaktkunde stellt ansich die Lehre aller von kulturschaffenden Völker gefertigten Objekte und deren Einordnung in die Epochen der Weltgeschichte dar. Das Talent enthält ein umfassendes geschichtliches Wissen und kommt in weiten Teilen der modernen Archäologie nahe – auch wenn in den jeweiligen Spielwelten ein allgemeines Interesse für versunkene Kulturen und dem Erhalt deren Spuren weitestgehend fehlen dürfte.

Eine in Artefaktkunde bewanderte Person kann natürlich auch magische Artefakte und Waffen untersuchen, selbst wenn sie selber nicht magiebegabt sein sollte. Die von ihr erzielten Resultate basieren jedoch ausschließlich auf dem Hörensagen – d.h. ihre Aussage hinsichtlich der magischen Natur eines Objekts sind immer rein theoretisch. Sie kann keine absolut verlässliche Identifikation eines magischen Artefakts durchführen.

Bei multiplen Eigenschaften des untersuchten Objektes wird bis zu einem Würfelergbnis <25 immer die offensichtlichste Eigenschaft erkannt.

Prüfwürfe und ihre Auswirkung:

- nat. 1 unkontrolliertes Auslösen des Artefaktes
- ≥ 15 Einordnung der offensichtlichen Eigenschaft zu einem Zauberzweig
- ≥ 20 Identifikation der offensichtlichen Eigenschaft
- ≥ 25 Entschlüsselung der exakten Wirkungsweise, Dauer, Reichweite, etc.



123. Lesen von Zauberschrift

Das Talent 'Lesen von Zauberschrift' stellt die Fähigkeit dar, magische Schriften zu entziffern. Für ihr Erlernen ist eine magische Befähigung nicht zwingend notwendig (allerdings variieren die Voraussetzungen für die Ausübung dieser Fertigkeit zwischen den verschiedenen Spielsystemen). Da das Wirken von Zaubersprüchen und Wundern eine besondere geistige Befähigung voraussetzt, beschränkt sich das erlangte Wissen bei allen anderen Anwendern dieses Talent es natürlich auf die reine Theorie. Sie sind nur in Ausnahmefällen (s.u.) in der Lage, magische Effekte ohne fremde Hilfe auszulösen und können dies niemals gezielt bewerkstelligen.



Mit ihrer Hilfe ist es dem Anwender ebenfalls möglich, magische Schriftrollen und alle Arten magischer Schriftzeichen, in denen ein Zauberspruch verborgen ein könnte, zu untersuchen. Unabhängig von seinem Erfolgswurf erfährt er jedoch mit diesem Talent nichts über dessen sonstige Bedeutung.

Prüfwürfe und ihre Auswirkung:

- nat. 1 unkontrolliertes Auslösen der Schriftrolle unter Verbrauch von ZP, bei zu wenig ZP oder einem Nichtzauberkundigen zuerst ZP dann AP
- ≥ 15 Identifikation des Zauberzweiges und der Anwenderklasse des fraglichen Zaubers
- ≥ 20 Identifikation des Zaubers
- ≥ 25 Entschlüsselung der exakten Wirkungsweise, der Dauer, der Reichweite, des bezauberten Gebiets etc.

12.4. Magische Rituale/Symbole deuten

Zur erfolgreichen Ausübung des Talentes 'Magische Rituale und Symbole deuten' ist eine magische Befähigung nicht zwingend notwendig (allerdings variieren die Voraussetzungen für diese Fertigkeit zwischen den verschiedenen Spielsystemen). Es dient vornehmlich der Identifikation aktiver Zauber oder deren Spuren, kann aber auch eingesetzt werden, um Bann- oder Beschwörungskreise zu klassifizieren oder die zu erwartenden Auswirkungen beobachteter Zauberrituale zu ermitteln. Jede Art von Schriftzeichen magischer Natur kann jedoch mit dieser Fertigkeit nicht gedeutet werden.

Prüfwürfe und ihre Auswirkung:

- nat. 1 fatale Fehleinschätzung, gegebenenfalls unbeabsichtigte Auslösung eines verborgenen Zaubers.
- ≥ 15 Identifikation des Zauberzweiges und der Anwenderklasse des fraglichen Zaubers
- ≥ 20 Identifikation des Zaubers
- ≥ 25 Entschlüsselung der exakten Wirkungsweise, der Dauer, der Reichweite, des bezauberten Gebiets etc.

12.5. Schriftrollen kopieren

Die Sonderfähigkeit des 'Schriftrollenkopierens' der zauberunfähigen Charakterklasse des Mönchs erlaubt es diesem, neben weltlichen Schriftstücken und Landkarten, auch magische Schriftrollen exakt zu duplizieren. Nur seiner außergewöhnlichen Ausbildung ist es zu verdanken, dass es ihm dabei gelingt, magische Texte zu vervielfältigen, ohne diese lesen oder verstehen zu müssen, und dabei auch die arkanen Energien mit zu übertragen.

Der Vorgang des Kopierens einer magischen Schriftrolle nimmt 0,5 Stunden / Spruchstufe der zu kopierenden Rolle in Anspruch. Enthält eine

Schriftrolle mehrere Zauber, so sind die einzelnen Spruchstufen zu addieren.

In Anhängigkeit des zu kopierenden Zaubers erhält der Prüfwurf des Schreibers einen Malus von -1 / Spruchstufe. Enthält eine Schriftrolle mehrere Zauber, sind die einzelnen Spruchstufen auch in diesem Kontext zu addieren. Ein selektives Kopieren einzelner Zauber ist nicht möglich.

In Abhängigkeit zum geleisteten Prüfwurf besitzt die angefertigte Kopie einer magischen Schriftrolle eine Fehlerquote zwischen '0' und '-10' (siehe 'Prüfwürfe und ihre Auswirkungen'), die sich beim Wirken des Zaubers als Malus auf den Zauberwurf niederschlägt. Er kann beliebig auf den Zauberwurf verteilt werden. Es können auch Kopien von Kopien angefertigt werden. In diesem Fall addieren sich die einzelnen Fehlerquoten.

Nach der Niederschrift erkennt der Kopierende die Güte seiner Arbeit – d.h. die durch ihn verursachte Fehlerquote ist ihm bekannt, ohne dass er sie verbessern kann. Eventuell bereits vorhandene Fehler bleiben ihm in der Regel jedoch verborgen, es sei denn, ihm gelingt eine brillante Kopie (s.u.).

Die Fehlerquote einer Schriftrolle kann durch Kopieren niemals besser als 0 werden.

Prüfwürfe und ihre Auswirkung:

- | | |
|--------|--|
| nat. 1 | unkontrolliertes Auslösen der Rolle unter Verlust von Ausdauerpunkten in Höhe der erforderlichen Grundenergie des Zaubers. |
| ≥ 15 | fehlerhafte aber funktionstüchtige Kopie (Fehlerquote: -6 bis -10), Kopie wird auch bei nicht erfolgreicher Anwendung zerstört |
| ≥ 20 | fehlerhafte aber funktionstüchtige Kopie (Fehlerquote: -1 bis -5), Kopie bleibt bei nicht erfolgreicher Anwendung erhalten |
| ≥ 25 | fehlerfreie Kopie, vorhandene Fehler werden übernommen |
| nat 20 | brilliante Kopie, Fehlerquote – sofern vorhanden – sinkt um 1, da beim Kopieren ein Fehler erkannt und verbessert wurde. |

Optionsregel:

Alternativ kann diese Fertigkeit auch dem Talent 'Zauber schreiben' zugeordnet werden. Der Spielleiter muss sich in diesem Fall jedoch ernsthaft Gedanken darüber machen, wie er die zu erwartende Flut an Schriftrollen in Spielerkreisen eindämmen kann – etwa durch hohe Produktionskosten bei einer unverzichtbaren Verwendung besonderer Tinten, Pergamente oder Schreibutensilien.

Auch eine zeitliche Begrenzung der 'Haltbarkeit' der arkanen Kopien in Abhängigkeit des geleisteten Erfolgswurfs wäre denkbar, bei der sich die in der Schriftrolle gespeicherte Zauber Macht nach und nach verflüchtigt, bis nur noch eine wertlose Niederschrift zurück bleibt, mit der niemand etwas anfangen kann. Ein maximaler Zeitrahmen von 1 Woche / Stufe des Schreibenden für diesen Zersetzungsprozess wäre eine denkbare Richtgröße und wahrt das Gleichgewicht innerhalb des Zaubersystems.



13. Das Duell der Zauberer



Im unmittelbaren Kampf zwischen zauberkundigen Kontrahenten – Adepten, Druiden, Hexer, Illusionisten, Kleriker, Magier und Schamanen betrifft dies gleichermaßen – ist es diesen für gewöhnlich nur selten möglich, Zaubersprüche des Almanachs gegeneinander zu schleudern. Die langen Vorbereitungszeiten der Sprüche und die auf sie zu verwendende Konzentration, die durch einen gezielten Faustschlag des Widersachers jederzeit wirkungsvoll unterbrochen werden kann, unterbindet dieses Vorgehen nachhaltig. Dennoch artet ein Duell der Zauberer nicht in eine profane Wirtshausrauferei aus, denn es ist ihnen Dank einer besonderen Technik – dem 'Entfachen der arkanen Flamme' – möglich, ihre magischen Energien direkt zu entfesseln und in Form von feurigen Blitzen, flammenden Schwertern oder gleißenden Lichtlanzen gegen einander zu führen.



Dieses Vorgehen besitzt zwar nicht dieselbe Effizienz wie das Wirken echter Zaubersprüche, erfordert jedoch so gut wie keine Vorbereitungszeit und ist deshalb im Kampf zwischen Zauberkundigen nicht zu unterschätzen. Obwohl es die unterschiedlichsten Erscheinungsformen der arkanen Flamme gibt, sind sie im Grunde alle nahezu identisch und unterliegen denselben Beschränkungen und Mechanismen:

- Das Entfachen der arkanen Flamme kostet den Anwender 5 Zauberpunkte. Der Vorgang gelingt automatisch, ein Prüfwurf ist hierfür nicht vonnöten. Eine entfachte arkane Flamme verbreitet keine Helligkeit, ist jedoch auf Grund der ihr innewohnenden, pulsierenden arkanen Energie unübersehbar. Sie kann nicht verborgen werden. Es kostet den Anwender einen Zauberpunkt / zusätzlicher Minute, sie entfacht zu halten.
- Der Kampf mit der arkanen Flamme unterliegt denselben Regeln wie der systemübliche Nahkampf. Adepten, Illusionisten oder Magier führen ihre arkane Flamme mit einer Beherrschung von 1/2 ihrer eigenen Erfahrungstufe, Druiden, Hexer, Kleriker und Schamanen hingegen nur mit 1/3.

(Drachenland-System: Ihre Gefährlichkeit beträgt '4' und entspricht somit einer Zweihandwaffe. Man benötigt eine Angriffsdifferenz von '5', um seinen Gegner zu verletzen – oder nur '3', falls dieser keine arkane Flamme entfacht hat – und der angerichtete Schaden errechnet sich aus der Summe der überzähligen Punkte aus der Wurfdifferenz und dem Waffenschaden der arkanen Flamme.)

- Eine arkane Flamme verursacht einen reinen Waffenschaden von $1W6 + 0,5/\text{Stufe des Anwenders}$ (D20, DSA, Midgard: $2W6 + 1/\text{Stufe des Anwenders}$). Ihre Reichweite kann beliebig ausgeweitet werden – allerdings verliert sie dabei unweigerlich an Intensität: $-1/m$ vom verrichteten Gesamtschaden.
- Eine arkane Flamme brennt maximal 1 Minute / Stufe des Anwenders, es sei denn, der Anwender lässt sie zuvor willentlich ver-

löschen, er verliert die Besinnung oder ihm steht keine Zauberenergie mehr zur Verfügung. Eine Störung seiner Konzentration bewirkt hingegen kein Erlöschen der arkanen Flamme.

- Eine arkanen Flamme verursacht normalerweise ausschließlich arkanen Schaden, d.h. ein Getroffener muss seinen erlittenen Verlust von seiner Zauberenergie subtrahieren. Sie kann also nur gegen zauberfähige Gegner eingesetzt werden. Ist der erlittene Schaden höher als die noch vorhandene Zauberenergie, wird der Rest als negativer Wert vermerkt. Das Opfer hat eine mentale Verwundung erlitten und erlangt in der nächsten Regenerationsphase entsprechend weniger Zauberenergie. Personen, die keine Zauberenergien mehr verfügbar haben, können nicht mehr mit einer Arkanen Flamme erfolgreich attackiert werden. Darü-





ber hinaus bewirkt ein erfolgreicher Treffer eine Störung der Konzentration, wenn dem Opfer keine Intelligenzprobe (bei Adepten, Illusionisten oder Magiern) oder Weisheitsprobe (bei Druiden, Hexern, Klerikern und Schamanen) gelingt, was im Fall einer Zaubervorbereitung von entscheidender Wichtigkeit sein könnte.

- Der Anwender der Arkanen Flamme bemerkt, ob er Schaden angerichtet hat oder nicht.

- Ist der erlittene arkane Schaden größer oder gleich hoch wie die eigene Intelligenz (bei Adepten, Illusionisten oder Magiern) oder die Weisheit (bei Druiden, Hexern, Klerikern und Schamanen), muss der Betroffene eine dementsprechende Probe erfolgreich absolvieren, um zu verhindern, dass seine arkane Flamme erlischt (Midgard: Ist der erlittene arkane Schaden größer oder gleich hoch wie $Int/5$). In der Folge einer misslungenen INT oder WE-Probe verliert der betroffene Charakter in diesem Fall sogar seine Zauberfähigkeit für die Anzahl KR, die seine Probe über dem entsprechenden Wert lag.

- Der Wurf einer 'natürlichen 20' bewirkt wie im normalen Nahkampf eine Veranderthalbfachung des angerichteten Schadens. Außerdem erleidet das Opfer den reinen Waffenschaden der Arkanen Flamme zusätzlich als reale Verletzung, die zusätzlich von seinen Ausdauerpunkten abgezogen wird.

- Der Wurf einer 'natürlichen 1' erfordert wie im normalen Nahkampf den zusätzlichen Wurf eines W12.

- | | |
|-------|--|
| 1 - 4 | Erlöschen der Arkanen Flamme, 1 KR wehrlos |
| 5 - 8 | keine Auswirkung |



9 - 12 Verlust der Zauberfähigkeit für 1W6 Minuten. Ein erneutes Entfachen seiner arkanen Flamme ist in diesem Zeitraum nicht möglich.



- Im Zweikampf zwischen dem Träger einer Arkanen Flamme und einem Zauberfähigen, der sich mit normalen Waffen oder den Fäusten zur Wehr setzt, gelten beide als unbewaffnet.
- Es ist nicht möglich, zur gleichen Zeit eine Waffe und eine arkanen Flamme im Kampf zu führen. Es ist ebenfalls nicht möglich, einen Zauber zu wirken, während man eine arkanen Flamme entfacht hält.
- Zaubersprüche, die ihrem Träger einen Schutz vor der direkten Einwirkung von Magie gewähren, bzw. nicht von Magie durchdrungen werden können, bewahren einen Getroffenen auch vor den Auswirkungen der arkanen Flamme. Somit bieten auch magische Rüstungen den einzig wirksamen Schutz gegen einen Angriff mit einer Arkanen Flamme – allerdings nur in Höhe des magischen Bonus, ungeachtet der tatsächlichen Beschaffenheit der Rüstung und ihrer Schutzwirkung gegen normale Angriffe.
- Zaubersprüche, die ihren Träger vor körperlichen Schaden bewahren sollen, schützen einen Getroffenen nicht von den Auswirkungen der arkanen Flamme.
- Obwohl der Kampf mit der arkanen Flamme zum größten Teil auf geistiger Ebene stattfindet, ist eine uneingeschränkte Bewegungsfreiheit für einen erfolgreichen Angriff dennoch unabdingbar. Gefesselte Zauberer können ihre arkanen Flamme zwar entfachen, diese aber nur den Umständen entsprechend führen.

