

EXPERTE: MAGIERESISTENZ VON GEGENSTÄNDEN, ARTEFAKTEN UND PFLANZEN

Grundsätzlich haben Pflanzen und unbelebte Objekte keine Magieresistenz. Um einen Gegenstand zu verzaubern, verändert der Magie-Anwender die magischen Muster, die durch keine 'Wand' geschützt sind. Unbelebte Materie widersetzt sich Zauberei meist nur durch eine Eigenschaft, die aus der ersten Sphäre, Ordnung und Stillstand, stammt – der Masse, der schieren Existenz: Um ein unbelebtes Objekt zu verzaubern, ist also meistens eine bestimmte Menge Astralenergie nötig, die von der Masse des verwandelten Gegenstandes abhängt. Sie können also jederzeit die Expertenregel zu besonders großen Zielobjekten verwenden – ein tausendjähriger Baumriese ist nun mal Größenordnungen weit von einem Löwenzahn entfernt, ein massives Burgtor ebenso weit von einem Blatt Pergament.

Wenn Sie aber feststellen wollen, ob ein unbelebtes *magisches* Objekt oder eine erklärtermaßen *magische* Pflanze (davon gibt es jedoch nur wenige) einem Zauber (z.B. der eigenen Zerstörung durch DESINTEGRATUS oder der Verformung durch HASELBUSCH) Widerstand entgegengesetzt, können Sie als Magieresistenz einen Wert festlegen, der dem Zehnfachen der permanent in einem Objekt gebundenen Astralenergie entspricht. (Deshalb ist es auch so schwierig, Zauberstäbe zu vernichten.) Bei Pflanzen können Sie für die Erschwernis Werte zwischen +3 und +15 annehmen.

EXPERTE: BEMERKEN VON VERZAUBERUNGEN

Ob das Opfer eines Zaubers bemerkt, dass es verzaubert worden ist oder verzaubert werden soll, hängt davon ab, wie gut die Zauberprobe gelungen ist. Man kann sich die Magieresistenz als eine Mauer um den Geist – besser: als eine Mauer um das magische Muster, das die derzeitige Existenz ausmacht – vorstellen. Eine solche Mauer kann man entweder erfolglos berennen, durchbrechen oder irgendwie umgehen (untertunneln, überfliegen oder was sich dergleichen mehr an Sinnbildern anbietet). Konkret heißt dies: Wenn dem Zauberer die Probe gewöhnlich misslungen ist (innerhalb eines Rahmens von MR Punkten), wird man nicht feststellen, dass er versucht hat, einen zu verzaubern, sondern nur, wenn er heftig 'vor die Wand gelaufen' ist (um mehr als MR Punkte misslungen oder gepatzt). Gelingt ihm der Zauber, gilt folgendes: Wenn er weniger als MR ZfP* bei der Probe übrig behalten hat (Durchbrechen der Mauer), bemerkt das Opfer den Zauber mit Sicherheit, wenn er aber – aus hohem ZfW, schierem Glück oder guten Eigenschaftswerten – gleich viel oder mehr ZfP übrigbehält, dann hat sich der Zauber an der MR 'vorbei geschlichen' und bleibt unbemerkt. Ein späteres Nachdenken und eine *Magiekunde*-Probe können jedoch immer noch enthüllen, dass man wohl verzaubert wurde.

OPTIONAL: SPONTANE MODIFIKATIONEN

In der Vorstellung vieler Unkundiger ist ein Zauberspruch eine unveränderliche Größe, ganz so wie eine Seite aus einem gedruckten Buch immer gleich und ihre Interpretation bestenfalls von der Kenntnis der Lesenden bzw. Zaubernenden abhängig ist.

Dem ist jedoch mitnichten so: Egal, ob man einen Zauber als etwas natürlich-organisches oder als einen überaus komplexen Mechanismus ansieht, ist die wirkende 'Matrix' ein komplexes Geflecht aus Einzelkomponenten, die während des Zaubersprozesses zu einem wirkenden Ganzen zusammengesetzt werden. Ein Zauberer kann sich dabei auf bestimmte Aspekte (wie die Reichweite oder die Zauberdauer) eines Zaubers konzentrieren und anderen Teilen des Zauberspruchs beim Ausführen der Zauberhandlung geringere Beachtung schenken.

Diese Art, die Wirkung des Zaubers gegenüber der 'Standardwirkung' zu verändern, nennen wir die Methode der Spontanen Modifikation. 'Spontan' bedeutet hierbei, dass diese Veränderung während der Zauberdauer durchgeführt wird – im Gegensatz zu den Modifikationen der Zauberwerkstatt (siehe S. 138ff.), die in wochenlanger Arbeit einen neuen Spruch oder zumindest eine veränderte Standardwirkung erschaffen.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Spieler eine *selbst gewählte Erschwernis* (s.o.) auf seine Zauberprobe hinnimmt: Ein entsprechender Anteil seiner ZfP steht ihm für die Probe nicht zur Verfügung, und demzufolge kann er auch nur maximal so viele Zauberfertigkeitpunkte übrig behalten wie sein

Zauberfertigkeitwert abzüglich der Erschwernis beträgt. Bei Gelingen der Zauberprobe tritt auf jeden Fall der gewünschte Effekt (wie eine Vergrößerung der Reichweite oder Verdoppelung der Wirkungsdauer) ein.

Da er aber weniger Punkte zum Ausgleich seiner Proben zur Verfügung hat, ist die Chance höher, dass der Spruch gänzlich misslingt, und da er weniger Zauberfertigkeitpunkte übrigbehalten kann (ZfP*), bedeutet dies meist, dass die *Wirkung* eines solcherart modifizierten Spruchs schwächer ausfällt.

Die für die Modifikation aufgesparten ZfP senken dabei jedoch nicht den ZfW selbst, sondern sie sind als eine selbst gewählte Erschwernis der Probe zu betrachten – maximale Reichweiten oder Wirkungen, die von ZfW-Schwellenwerten abhängen, bleiben also hiervon unberührt. Wenn eine Modifikation die Probe erleichtert (*Verlängerte Zauberdauer* oder *Erzwingen der Zauberwirkung*), stellt sie auch keine zusätzlichen ZfP zur Verfügung, verbessert also nicht die maximale Qualität eines Spruchs, sondern nur die Wahrscheinlichkeit, dass dieser gelingt. Es ist nicht möglich, sich die Probe um mehr als den eigenen ZfW zu erleichtern. Folgende Randbedingungen müssen für Spontane Modifikationen beachtet werden:

- Ein Zauberer kann nur dann Spontane Modifikationen an einem Spruch vornehmen, wenn er ihn in einer ihm vertrauten Repräsentation spricht – ein Gildenmagier kann also üblicherweise einen HEXENSPEICHEL nicht modifizieren, sondern nur so sprechen, wie er im **Liber Cantiones** vorliegt.

- Fast jede Spontane Modifikation erhöht die Zauberdauer um einen bestimmten Betrag, der jeweils bei den einzelnen Modifikationen angegeben ist.
- Rituale (siehe S. 42ff.) können mittels Spontanen Modifikationen nicht verändert werden.
- *Varianten* sind ebenfalls Modifikationen eines Zaubers, jedoch keine spontaner Art, sondern solche, die in der Matrix des Zaubers bereits festgelegt sind. Daher erfordern Varianten nur dann einen höheren zeitlichen Aufwand, wenn dies explizit angegeben ist. Sie zählen für den Zweck der Mehrfachmodifikation nur als eine Modifikation, ganz gleich, wie sehr der Grund-Zauber verändert ist.

EXPERTE: MEHRERE SPONTANE MODIFIKATIONEN GLEICHZEITIG

Ein Zauberer, der sich für hinreichend kompetent hält, kann auch versuchen, mehrere der Komponenten eines Zaubers gleichzeitig zu verändern, um z.B. einen länger wirkenden Zauberspruch zu erschaffen, der zudem noch eine größere Reichweite aufweist. Dies ist zwar prinzipiell möglich, jedoch durch zwei Randbedingungen begrenzt:

- Ein Zauberer kann insgesamt natürlich nur so viele ZfP für Spontane Modifikationen aufwenden, wie er Punkte im veränderten Spruch besitzt.
- Um Spontane Modifikationen an einem Zauberspruch vornehmen zu können – was ja bedeutet, an einer oder mehreren Stellen gleichzeitig in einen komplizierten, laufenden Vorgang einzugreifen –, ist ein Leit-Eigenschaftswert von 12 für die erste Modifikation nötig, für zwei Modifikationen braucht man einen Leitwert von 15, für drei einen von 18 und für vier Spontane Modifikationen schließlich einen Leit-Eigenschafts-Wert von 21.

VERÄNDERTE TECHNIK

Die Bezeichnung dieser Modifikation ist stark beschönigend, denn unter normalen Umständen wird kein Zauberkundiger eine solche Einschränkung seiner Möglichkeiten hinnehmen, denn 'Veränderte Technik' erfordert, gegen jene Randbedingungen zu zaubern, die man seit Jahren, wenn nicht Jahrzehnten als Grundlagen der eigenen Zauberkunst praktiziert: gegen die Bedingungen der Repräsentation eines Zaubers.

Wenn eine Hexe zaubern will, obwohl sie nicht mit den Füßen auf dem Boden steht, wenn ein Gildenmagier zaubern will, obwohl er geknebelt ist, ein Schelm ein Lebewesen verletzen will, dann tritt dieser Fall ein.

Wann immer also ein Zauberer auf eine der bei der Zaubertechnik geforderten Komponenten (Geste, Formel, Blickkontakt, Randbedingungen je nach Repräsentation) verzichten muss oder will, muss er 7 ZfP pro fehlender Komponente aufwenden (bzw. eine Erschwernis von 7 Punkten hinnehmen), um den Zauber zu wirken. Er kann diese Erschwernis durch eine *verlängerte Zauberdauer* (s.u.) oder durch *Erzwingen der Zaubervirkung* (s.u.) ausgleichen, um den Zauber doch noch zu schaffen. Eine

Veränderte Technik erhöht immer die Zauberdauer um 3 Aktionen pro fehlender Komponente.

Man kann bei jedem Zauber notfalls auf einzelne Komponenten der Zaubertechnik verzichten; dies ist bei den Beschreibungen der Zauber im LC nicht extra aufgeführt.

Repräsentation: Das Ignorieren von Anforderungen der Repräsentation ist zwar prinzipiell in allen Repräsentationen möglich, jedoch können religiös gebundene Zauberkundige ihre speziellen Gewohnheiten und Überzeugungen noch schwieriger verdrängen als die schieren Randbedingungen der Zaubertechnik. Eine ohne Bodenkontakt zaubernde Hexe sowie Druiden und Geoden, die während oder kurz vor dem Zauber Kontakt mit verhütteten Metallen hatten (siehe S. 28), Kristallomanten ohne passenden Kristall oder gewalttätige Schelme müssen 12 ZfP aufwenden, um einen Zauber gegen den Widerstand ihres Gewissens wirken zu können. Gleiches gilt für Zauberer, die den Nachteil *Feste Gewohnheit* (AZ 150) gewählt haben.

Als Leiteigenschaft für Magier, Druiden, Herren der Erde und Scharlatane gilt hierbei die Klugheit, für Elfen, Hexen, Kristallomanten Schelme und Diener Sumus die Intuition.

MODIFIKATIONEN UND REPRÄSENTATIONEN

Es sei an dieser Stelle noch einmal erwähnt, dass man einen Zauberspruch nicht beliebig modifizieren kann, sondern bestimmte Grenzen gesetzt sind:

- Man kann nur solche Zauber spontan modifizieren, deren Repräsentation man selbst beherrscht.
- Nicht jede Repräsentation erlaubt jede Form von Modifikation. Näheres finden Sie unten bei den einzelnen Modifikationen angegeben.
- Nicht jede Modifikation ist auch bei jedem Zauber möglich; Näheres finden Sie jeweils bei den einzelnen Sprüchen im **Liber Cantiones** unter dem Eintrag *Modifikationen und Varianten* aufgeführt.
- Varianten von Zaubern sind ebenfalls teilweise von der Repräsentation abhängig, in der der Zauber gesprochen wird. Varianten können mit Spontanen Modifikationen kombiniert werden; da jedoch jede Variante eine Spontane Modifikation darstellt, greifen die neben stehenden Expertenregeln.

DIE MODIFIKATIONEN

Im Folgenden finden Sie nun die möglichen Modifikationen, die ein Zauberer an den 'technischen Daten' eines Zauberspruchs vornehmen kann. Ähnlich wie eine Spontane Modifikation wird das Öffnen der **Verbotenen Pforten** (siehe S. 34f.) gehandhabt; dies zählt jedoch nicht gegen die Zahl der möglichen Spontanen Modifikationen.

Veränderte Technik und Nachteile der Traditionen

- Wird ein Zauberspruch in einer Fremdrepräsentation gelernt, dann wird er auch mit der Zaubertechnik und den Randbedingungen dieser Repräsentation gesprochen. Das heißt, dass eine Gildenmagierin, die einen hexischen Spruch wirkt, ebenfalls Bodenkontakt haben muss oder sonst 12 Punkte Abzug auf ihren ZfW erleidet.

- Bedingungen an die Zaubertechnik, die aus Nachteilen resultieren (auch wenn diese 'versteckt' in der Erstrepräsentation integriert sind), gelten für sämtliche Zaubersprüche des betroffenen Zauberers, unabhängig von der Repräsentation des Zauberspruchs. Eine Hexe muss auch dann beim Zaubern den Boden berühren, wenn sie einen Schelmenzauber spricht (und die Kenntnis der schelmischen Repräsentation hat).

- Bedingungen an die Zaubertechnik, die gleichzeitig aus Randbedingung und Nachteil resultieren, müssen bei der Modifikation Veränderte Technik nur einmal berücksichtigt werden (dabei jedoch zu den jeweils höchsten anfallenden Erschwernissen).

VERÄNDERTE ZAUBERDAUER

Bisweilen ist es nötig, einen Zauberspruch genau *jetzt und sofort* zu wirken, ohne sich groß um Subtilität oder künstlerischen Anspruch zu kümmern, sei es, um ein angreifendes tollwütiges Tier zu stoppen oder auf der Flucht eine Tür zu öffnen – und in solchen Fällen kann eine lange Zauberdauer den gesamten Tag ruinieren ...

Für eben solche Fälle ist es möglich, Zaubereffizienzpunkte zu opfern, um die Zauberdauer deutlich zu verkürzen: je 5 aufgewendete ZfP halbieren die Zauberdauer (senken sie jedoch nicht auf weniger als eine Aktion). Andererseits ist es auch möglich, den Zauber noch einmal 'im Kopf zu drehen und zu wenden', bevor man ihn schlussendlich spricht ... eine solcherart verdoppelte Zauberdauer erleichtert die Zauberprobe um 3 Punkte, die der Zaubende dazu nutzen kann, um andere spontane Modifikationen durchzuführen, um eine gegnerische MR zu überwinden etc. Es ist jedoch nur eine einmalige Verdopplung der Zauberdauer möglich.

Die Veränderung der Zauberdauer erfolgt, nachdem eventuelle zusätzlich nötige Aktionen durch andere Spontane Modifikationen angerechnet wurden.

Repräsentationen: Die Halbierung der Zauberdauer ist in allen Repräsentationen möglich, die Verdopplung der Zauberdauer nicht in der schelmischen oder der borbaradianischen Repräsentation.

Anmerkung: Bei der Zauberdauer ist teilweise von Aktionen, teilweise von Spielrunden, teilweise von Minuten die Rede. Wir gehen von folgender Umrechnung aus: eine Spielrunde entspricht 200 Aktionen, eine Minute entspricht 40 Aktionen.

ZAUBERWIRKUNG ERZWINGEN

Wenn ein Zauber 'die Magieresistenz überwindet', will heißen, wenn die Zauberprobe trotz der Erschwernis um die Magieresistenz des Opfers gelingt, geht man üblicherweise davon aus, dass die Fäden und Muster magischer Energie einen Weg 'durch die Ritzen der Mauern des Geistes' gefunden haben und so 'eingesickert' sind. Es ist aber auch durchaus möglich, diese Mauern mit einer Ramme zu bearbeiten ...

Im speziellen Fall der Zauberei heißt dies: Wann immer der Zaubende meint, dass seine Zaubereffizienz-Punkte nicht ausreichen, um eine Zauberprobe zu bestehen, kann er 'auf die harte Tour' versuchen, den Zauber doch zur Wirkung zu bringen, nämlich indem er zusätzliche Astralpunkte investiert, um seinen Zuschlag auf die Probe (also im Endeffekt die MR seines Opfers) zu senken.

Diese Punkte wendet er (wie bei allen Spontanen Modifikationen) vor der Zauberprobe auf und erkauft sich damit einen oder mehrere Punkte Probenerleichterung. Dabei kostet ein

Punkt Erleichterung 1 AsP, zwei Punkte 2 AsP, drei Punkte 4 AsP, vier Punkte 8 AsP, fünf Punkte wiederum doppelt so viel (also 16), sechs Punkte Erleichterung nochmals doppelt (32 AsP) und so weiter.

Diese Modifikation kann auch gegen andere vermutete Erschwernisse als die Magieresistenz angewandt werden, z.B., wenn man trotz Verletzungen und Ablenkungen zaubern will ... oder muss. Sie ist jedoch nicht dazu geeignet, den ZfW prinzipiell zu erhöhen.

Misslingen eines solcherart verstärkten Zauberspruchs ruft häufig besonders chaotische Effekte oder Mindergeister hervor. Diese Modifikation erhöht die Zauberdauer pro gesenktem Punkt Zuschlag um 1 Aktion und sorgt dafür, dass der Zauber auf jeden Fall vom Opfer bemerkt wird.

Vinariel (KL 11, CH 12) will eine Wache mittels SOMNIGRAVIS (ZfW 5) in Schlaf versetzen, vermutet aber, dass der erfahren aussehende Veteran am Eingang des Feldlagers vielleicht etwas zu schwer zu verzaubern ist. Also setzt er zusätzliche 8 AsP ein, um sich die Probe um 4 Punkte zu erleichtern. Die Wache hat eine MR von 7, was in der Tat höchst respektabel ist, aber durch die investierten AsP auf 3 sinkt; Vinariel muss also nur eine um zwei Punkte erleichterte Probe bestehen (ZfW 5 minus MR 3) und würfeln 7, 1, 8, was sogar ohne die Erzwingung des Erfolges ausgereicht hätte. Anstatt nun aber sanft in den Schlaf hinüberzugleiten, fällt die Wache wie vom Schlag gerührt zu Boden – und anstatt sich selbst Vorwürfe zu machen, vor Erschöpfung eingeschlafen zu sein, wird sie, wenn sie aufwacht, ganz genau wissen, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugegangen ist.

Die Methode der Erzwingenen Zaubereffizienz funktioniert jedoch bei weitem nicht bei allen Zaubern; insbesondere feiner strukturierte Hellsichts- und Analysezauber, aber auch metamagische Operationen an komplexen Strukturen oder diffizile Verwandlungen von Form und Struktur lassen sich auf diese Art nicht erzwingen. Ob eine Erzwingung der Zaubereffizienz möglich ist, finden Sie jeweils im **Liber Cantiones** bei den einzelnen Zaubern angegeben.

Es ist natürlich ebenfalls nicht möglich, mittels dieser Methode Kenntnisse zu simulieren, die man gar nicht hat; d.h., es können nur maximal so viele ZfP 'herbeigezwungen' werden, wie auch der ZfW des Zaubenden in der entsprechenden Formel beträgt. Es können auch unter Wirkung dieser Modifikation nur maximal ZfW ZfP* übrigbehalten werden.

Schlussendlich ist es natürlich auch nicht möglich, die Methode der erzwingenen Zaubereffizienz mit der im Folgenden aufgeführten Methode zum Einsparen von AsP-Kosten zu kombinieren.

Repräsentationen: Diese Spontane Modifikation ist in der Schelmischen Repräsentation eines Zaubers nicht möglich.

ASTRALENERGIE EINSPAREN

Es ist nicht nur möglich, Astralenergie einzusetzen, um eine Zaubereffizienz zu erzwingen (s.o.), sondern auch das Gegenteil ist eine erlaubte Variante: Ein Zauberer kann Zaubereffizienzpunkte dafür aufgeben, sich besonders gut auf jene Teile der Wirkung zu konzentrieren, die die 'Effektivität' der Matrix regeln, um dadurch Astralpunkte einzusparen, die grundsätzliche Wirkung jedoch beizubehalten. Für je 3 ZfP, die der Zaubende zu Sparzwecken zurückhält, kann er die Kosten eines Spruchs um ein Zehntel (mindestens jedoch 1 AsP) der Grund-Zauberkosten senken; die Mindestkosten eines Zauberspruchs betragen jedoch weiterhin 1 AsP.

Bei Sprüchen, deren Wirkungsstärke oder -dauer von den ZfP* abhängt, sinkt natürlich das Maximum der Wirkung, was heißt, dass die Einsparung hier nicht ganz so effektiv ist.

Diese Modifikation verlängert die Zauberdauer um 1 Aktion pro 3 eingesetzter ZfP.

Die beiden Spar-Modifikationen lassen sich natürlich nicht zusammen mit der *Erzwingenen Zaubereffizienz* einsetzen.

Repräsentationen und Merkmale: Diese Modifikation ist in allen Repräsentationen außer der borbaradianischen und der schelmischen möglich. Sie funktioniert nicht bei Zaubern, die das Merkmal dämonisch aufweisen.

Rashim sieht sich bei der Erforschung einer alten Tempelanlage einer verschlossenen Geheimtür gegenüber, von der er zwar weiß, wie sie zu öffnen wäre, aber den Mechanismus auf der anderen Seite vermutet. Da er momentan von seinen Kameraden getrennt ist und nicht weiß, was ihn an Gefahren noch erwartet (neben der Mumie, die langsam auf ihn zu wankt), entschließt er sich, die Tür nicht mittels langfristiger Überlegungen, sondern mittels FORAMEN zu öffnen und dabei möglichst wenig seiner Kraft zu verbrauchen. Da er in diesem Zauber einen ZfW von 14 hat und es beim FORAMEN üblicherweise nicht auf die ZfP ankommt, kann er ohne Einschränkungen eine Modifikation nutzen, um Astralenergie zu sparen. Er entscheidet sich dafür, etwa ein Drittel (30%) der Kosten zu sparen, was den Einsatz von 9 ZfP erfordert und die Zauberdauer von 5 auf 8 Aktionen erhöht.*

Der Meister teilt nun mit, dass es sich um einen massiven, aber nicht sehr komplexen Mechanismus handelt, dessen Bezwingung die Probe um 2 Punkte erschwert und die 10 AsP kostet. Rashim hat also nun für seinen FORAMEN noch einen effektiven ZfW von 3 Punkten und muss bei Gelingen des Spruchs nur 7 AsP bezahlen. Hiervon kann er noch den 1 AsP abziehen, den ihm der entsprechende Stabzauber zur Verfügung stellt. Bei Misslingen muss er 4 AsP aufwenden (7/2 = 3,5 gerundet zu 4), von denen er durch den Stab ebenfalls 1 Punkt einsparen kann.

MODIFIKATION DES ZIELOBJEKTS

Üblicherweise unterscheiden wir bei der Art des betroffenen Ziels zwischen folgenden Ka-

tegorien: *Einzelperson/Einzelwesen* (wobei mit 'Person' prinzipiell jede Art von denkendem Lebewesen gemeint ist, mit 'Wesen' zusätzlich alle Arten von Tieren, unter Umständen auch Zauberkreaturen, nicht jedoch Pflanzen, die separat genannt werden), *Einzelobjekt, mehrere Personen, mehrere Objekte, Zone* (eine Fläche oder ein Volumen), selten einmal *einzelner Zauber* oder *einzelner Vorgang*. Bei Personen unterscheiden wir noch zwischen *freiwillig* und *unfreiwillig* (der üblichen, nicht explizit angegebenen Variante). Das im Folgenden zu Personen Ausgeführte gilt analog (wo anwendbar) auch für Objekte.

● **Belebt oder unbelebt?** Ein Zauber, der ausschließlich gegen Objekte gerichtet ist, kann mittels Spontaner Modifikation *nicht* in einen Zauber gegen Personen umgewandelt werden und umgekehrt. Dazu sind die Methoden der Zauberwerkstatt nötig (S. 138) – und auch dort ist eine solche Umwandlung sehr schwierig.

● **Freiwillig oder unfreiwillig?** Ein Zauber, der explizit auf eine freiwillige Zielperson gesprochen wird, kann so modifiziert werden, dass er auch gegen unwillige Opfer wirkt. Für diese Modifikation müssen 5 ZfP aufgebracht werden; außerdem steht dem Opfer seine komplette Magieresistenz zum Widerstand gegen den Zauber zur Verfügung.

Einen Zauber, der gegen ein unfreiwilliges Opfer gerichtet ist, so zu modifizieren, dass er nun auf eine freiwillige Zielperson wirkt, ist um 2 ZfP erschwert. Die MR der Zielperson muss eingerechnet werden, jedoch kann sie ihre MR auf die Hälfte senken und die Sonderfertigkeiten *Aurapanzer, Eiserner Wille* und *Gedankenschutz* vollständig 'abschalten'.

● **Selbstanwendung:** Wenn man einen Zauber, der als Zielobjekt nur 'Einzelperson, freiwillig' hat, auf sich selbst anwenden will, muss man für diese Modifikation 2 ZfP aufwenden. Wenn der Zauber üblicherweise gegen unwillige Opfer gesprochen (also gegen die MR gezaubert) wird, muss der Zauberer bei Selbstanwendung nicht nur 2 ZfP aufwenden, sondern auch noch seine eigene MR überwinden. Bei Zaubern, die zwar gegen unwillige Opfer gerichtet sind, aber nicht die gegnerische MR überwinden müssen

(z.B. dem FULMINICTUS), muss man auch bei Selbstanwendung keine MR einrechnen. Eine 'abgestufte' Modifikation des Zielobjekts (*Einzelperson* auf *Einzelperson, freiwillig* und dann *Einzelperson, freiwillig* auf *Selbst*) ist bei höherer MR eine praktische Variation, erfordert aber *zwei* Spontane Modifikationen.

● **Verzaubern mehrerer Gefährten:** Will man einen Zauber, der auf eine freiwillige Einzelperson gerichtet ist, auf eine größere Gruppe von Freiwilligen ausdehnen, so muss man dafür 3 ZfP aufwenden. Zudem ist der Zauber um einen Punkt pro verzauberte Person erschwert. Erfordert ein Zauber 'Berührung' (bei Reichweite), so können natürlich nur maximal zwei Gefährten gleichzeitig verzaubert werden, es sei denn, man verändert die Reichweite gleichzeitig mit. Diese Modifikation ist jedoch



nur bei wenigen Zaubern möglich, da die Verzauberung einer freiwilligen Einzelperson meist mit mehr geistigem Aufwand und Einstimmung auf das Zielobjekt verbunden ist.

● **Verzaubern mehrerer Gegner:** Einige Zauber können gegen mehrere Opfer gleichzeitig gerichtet werden. In diesem Fall gilt generell (ist aber auch nochmals bei den Sprüchen vermerkt), dass die Erschwernis für einen solchen Zauber so viele Punkte beträgt wie die höchste Magieresistenz eines der Opfer plus die Anzahl der Ziele des Zaubers. Es müssen keine Zauberfertigkeitpunkte aufgewandt werden, um diese Modifikation eines Zaubers zu sprechen. Wenn mehrere Opfer auf einmal bezaubert werden, fällt die Wirkung pro Einzelopfer

meist ein wenig schwächer aus als normal, weil ja die übrigbehaltenen ZF-Punkte die Stärke oder Dauer der Wirkung angeben. Die endgültigen ZfP* gelten jedoch für jedes Opfer und müssen nicht noch einmal aufgeteilt werden. Es kostet auch meist weniger Astralpunkte pro Opfer, wenn man versucht, mehrere Wesen zu be- oder verzaubern; entsprechende Angaben finden Sie bei den einzelnen Sprüchen im **Liber Cationes** angegeben.

Kapernmagierin Ragnild (MU 12, IN 14, CH 13) ist gezwungen, sich eine großen Rottte angriffslustiger räuberischer Goblins vom Hals zu halten, und sie entscheidet sich, die am gefährlichsten aussehenden Gegner mit einem einzigen HORRIPHOBUS (ZfW 9) auf einen Schlag zu vertreiben und so die gegnerische Moral zu schwächen. Nun sind Goblins nicht für ihre hohe MR berühmt

(ihre Rasse hat einen Modifikator von -5, was in einer durchschnittlichen MR von 0 bis 2 resultiert), aber die lautesten von ihnen – der Anführer und seine 'Unteroffiziere' – sind doch immerhin 4 Personen, die es zu terrorisieren gilt. Die höchste MR eines der Rotpelze (des Anführers) beträgt stolze 3, was bedeutet, dass die Zauberprobe für Ragnilds HORRIPHOBUS um 7 Punkte erschwert ist.

Eine fordernde, aber durchaus mögliche Probe; viel schwerer wiegt der Aufwand von 24 AsP, den die ganze Aktion kostet. Dafür kann sie sicher sein, dass mit einem Erfolg gegen die Hauptleute alle Angreifer in heller Panik fliehen werden.

● **Form des Wirkungsbereichs:** Wenn die Zauberwirkung es nicht ausdrücklich vorsieht, dass der Wirkungsbereich in seiner Form veränderbar ist (z.B. beim WEHE WALLE), lässt er sich mittels spontaner Modifikationen nicht verändern – für eine solche Veränderung ist die Arbeit in der **Zauberwerkstatt** (siehe Seite 138) erforderlich. Die Veränderung der *Größe* des Wirkungsbereichs finden Sie im folgenden Abschnitt.

MODIFIKATION DER REICHWEITE

Mit ein wenig Willenskraft ist es auch möglich, die Reichweite eines Zaubers zu vergrößern, indem man die Kraftfäden stärker bündelt, damit sie sich nicht im Kraftfluss der Umgebung verlieren. Die Reichweite eines Zaubers wird üblicherweise in den folgenden Kategorien angegeben (siehe auch LC 6): *Selbst – Berührung – 1 Schritt (oder ZfW Spann) – 3 Schritt (oder ZfW/2 Schritt) – 7 Schritt (oder ZfW Schritt) – 21 Schritt (oder ZfW x 3 Schritt) – 49 Schritt (oder ZfW x 7 Schritt) – Horizont – Außer Sicht*. Die Vergrößerung der Reichweite eines Zaubers erfordert je 5 ZfP pro gesteigerter Kategorie.

Zaubern auf Reichweite *Horizont* erfordert jedoch eine besondere Probe, um das Ziel des Spruches überhaupt zu treffen, während Zau-

Anmerkung: Bei 'Selbst' handelt es sich eigentlich nicht um ein *Zielobjekt*, sondern um eine *Reichweitenkategorie*. Um z.B. einen Zauber, der auf eine freiwillige Einzelperson wirkt, auf Selbstverzauberung zu ändern, wäre also eigentlich eine Modifikation der Reichweite, nicht aber des Zielobjekts vonnöten. Wir fassen dies aber in der obigen Modifikation zusammen – es ist also irrelevant, welche Reichweite der Zauber vorher hatte.

EXPERTE: ZAUBERN AUF ENTFERNUNG *HORIZONT*

Üblicherweise muss man bei einem Zauber, der gegen eine Einzelperson oder ein einzelnes Objekt gerichtet ist, nicht zielen, um zu treffen; es reicht, einen kleinen Teil der Person/ des Objekts zu sehen, um das Ziel zu erfassen und den Zauber unfehlbar ins Ziel zu bringen – ob er dort *wirkt*, ist eine andere Sache, die von den Fähigkeiten des Zauberers, von der Magieresistenz des Opfers und anderen Faktoren abhängt.

Es ist jedoch auch möglich, Personen oder Objekte zu verzaubern, die nur kleine Pünktchen am Horizont oder Schemen zwischen den Wolken sind, jedoch gelingt es auf solche Entfernungen nicht mehr automatisch, das Ziel des Zaubers 'ins Visier zu nehmen'. Man muss auf solche Entfernungen also einen Zauber wie eine Fernwaffe handhaben: Dafür muss der Zauberer zuerst das Ziel in seine Wahrnehmung aufnehmen und die Matrizen des geplanten Zaubers auf die gewünschte Entfernung anpassen, was mit einer Probe auf den gewünschten Zauber geregelt wird, die gemäß der folgenden Tabelle modifiziert ist:

Bedingung	Modifikation
pro angefangener 500 Schritt Entfernung	+4
Zielgröße* Sehr Klein/Klein/Mittel	+6/+4/+2
Zielgröße Groß	+/-0
Zielgröße Sehr Groß	-2
Deckung	1 bis 2 Stufen verminderte Zielgröße
Lichtverhältnisse	1 bis 4 Stufen verminderte Zielgröße
Dunst/Nebel	1 bis 2 Stufen verminderte Zielgröße
Bewegung des Ziels	1 bis 2 Stufen verminderte Zielgröße
Fest montiertes Ziel	1 Stufe erhöhte Zielgröße
Zauber ADLERAUGE	-ZfP*/2
Vorteil <i>Herausragender Sechster Sinn</i>	-3
Ziel hat Vorteil <i>Verhüllte Aura</i>	+3
Ziel verhüllt Aura mit Zaubern / SF	je nach Zauber / SF

*) Es gelten die Aussagen aus **Basis 105 / MBK 60f**.

Gelingt diese Probe, für die der Zauberer 7 Aktionen benötigt, kann sofort im Anschluss eine reguläre Zauberprobe gewürfelt werden, die um die üblichen Zuschläge (Magieresistenz, Spontane Modifikationen etc.) erschwert ist. Misslingt die erste Probe, so kann er schlicht sein Ziel nicht anvisieren; er kann die Probe jedoch wie eine andere misslungene Zauberprobe auch mit einer Erschwernis von +3/+6/+9 etc. Punkten wiederholen.

Spontane Modifikationen

Veränderte Technik	7 ZfP pro ausgelassener Komponente	S. 21
Veränderte Technik, zentrale Komponente	12 ZfP pro ausgelassener Komp.	S. 21
Zauberdauer halbieren	5 ZfP	S. 22
Zauberdauer verdoppeln	erleichtert Probe um 3 Punkte	S. 22
Zauberwirkung erzwingen	2 ⁽ⁿ⁻¹⁾ AsP erleichtern die Probe um n Punkte	S. 22
AE einsparen	5 ZfP pro 1/10 AsP-Ersparnis	S. 22
Unfreiwilliges Objekt bei ‚freiwillig‘	5 ZfP	S. 23
Selbstanwendung	2 ZfP	S. 23
Mehrere Gefährten verzaubern	3 ZfP; erschwert um Anzahl	S. 23
Mehrere Gegner verzaubern	erschwert um höchste MR + Anzahl	S. 23
Reichweite / Wirkungsradius eine Kategorie erhöhen	5 ZfP	S. 23
Reichweite / Wirkungsradius eine Kategorie senken	3 ZfP	S. 23
Wirkungsdauer verdoppeln	7 ZfP	S. 24
Wirkungsdauer halbieren	3 ZfP	S. 24
Änderung der W.dauer von (A) auf festen Zeitraum	7 ZfP	S. 24
Verbotene Pforten		S. 34

bern auf Ziele außer Sicht nur mittels irgendeiner Form von mystischer Verbindung möglich ist.

Es ist ebenfalls möglich, den Wirkungsradius eines Zaubers (der ja bisweilen unabhängig von der Reichweite ist) zu vergrößern, so dass ein GARDIANUM z.B. ohne Schwierigkeiten die gesamte Heldengruppe schützt (Radiusvergrößerung auf 3 Schritt); dies erfordert ebenfalls 5 ZfP pro erweiterter Kategorie.

Schlussendlich ist es auch möglich, sowohl die

Reichweite als auch den Wirkungsradius eines Zaubers zu verkleinern. Eine solche Veränderung erfordert den Einsatz von je 3 ZfP pro Kategorie Verkleinerung (wobei eine Verringerung der Reichweite ja meist wenig sinnbringend ist, eine Verringerung des Wirkungsradius jedoch durchaus). Die Wirkung von Sekundäreffekten (wie der Explosionsradius des IGNISPHAERO) kann mit dieser Modifikation jedoch nicht verändert werden.

Jede Veränderung der Reichweite um eine Stufe

kostet eine zusätzliche Aktion Zauberaufwand. *Repräsentationen*: Diese Modifikation ist in fast allen Repräsentationen möglich, wobei Borbaradianer pro Reichweitensteigerung 7 ZfP aufwenden müssen, während die Zauberei von Schelmen auf eine Reichweite von maximal 49 Schritt begrenzt ist.

MODIFIKATION DER WIRKUNGSDAUER

Üblicherweise ist die Matrix eines Zaubers so beschaffen, dass für ein bestimmtes Maß an Astralenergie ein bestimmter Effekt für einen ebenso bestimmten Zeitraum eintritt, entweder als fest vorgegebenes Maß ('Der Zauber dauert X Spielrunden; er kostet Y AsP') oder als Kosten pro Zeiteinheit ('Der Zauber kostet Y AsP pro X Spielrunden'). Langjährige Zauberpraxis hat jedoch gezeigt, dass dieses Maß nicht so fest ist, wie bislang gedacht: Wer bestimmte Zauber besonders gut beherrscht, der kann eine längere Wirkungsdauer erzielen, weil er die Astralenergie besonders effektiv einsetzt; sprich: er behält besonders viele ZfP* übrig und verlängert damit die Wirkung.

Eine Verlängerung der Wirkungsdauer ist jedoch auch dadurch möglich, dass ein Zauberkundiger sich auf eben diese Wirkungsverlängerung konzentriert und dafür andere Belange des Zaubers ignoriert: Für je 7 ZfP, die ein Zauberer einsetzt, verdoppelt sich die Wirkungsdauer eines Zauberspruchs, ohne dass dies zusätzliche AsP kostet. Diese Modifikation ist natürlich nicht anwendbar, wenn die Wirkungsdauer entweder mit *augenblicklich* oder mit *permanent* angegeben ist.

Sie ist zwar möglich, aber nur selten sinnvoll, wenn die Wirkungsdauer von den ZfP* abhängt; in diesem Fall zählt jeder ZfP* doppelt. Es ist ebenfalls möglich, eine fest vorgegebene Wirkungsdauer zu verkürzen, wenn dies gewünscht ist: Für je 3 eingesetzte ZfP kann die Wirkungsdauer halbiert werden; die Kosten werden hierdurch jedoch nicht auf die Hälfte, sondern nur auf zwei Drittel der ursprünglichen Kosten gesenkt. Jede Verdopplung oder Halbierung der Wirkungsdauer erfordert 1 Aktion zusätzlicher Konzentration.

Eine weitere Möglichkeit in diesem Zusammenhang ist die Änderung der Wirkungsdauer von 'Aufrechterhalten (A)' auf einen festen Zeitraum: Üblicherweise ist bei einem Zauber mit Wirkungsdauer „je nach AsP-Einsatz (A)“ angegeben, wie viele AsP pro Zeiteinheit die Anwendung dieses Zaubers kostet. Um die Wirkungsdauer von (A) auf eben diese Zeiteinheit zu ändern, ist der Einsatz von 7 ZfP nötig. Jeder weitere eingesetzte ZfP erhöht die Wirkungsdauer um eine weitere Zeiteinheit. Diese Änderung bedeutet, dass der Zauberer sich nicht weiter um die Wirkung kümmern muss und demzufolge auch keine Erschwernisse auf weitere Zauber erleidet. Es ist *nicht* möglich, einen bereits wirkenden, eigenen Zauber entsprechend zu modifizieren.

Repräsentationen: Modifikation der Wirkungsdauer ist in allen Repräsentationen möglich.

EXPERTE: AUSDAUER BEIM ZAUBERN

Einen Zauber zu wirken, der drei Gegner in Flammen aufgehen lässt, eine Windhose herbeiruft oder die Temperatur in der Khôm-Wüste auf den Gefrierpunkt senkt, ist verständlicherweise nicht nur für den Geist, sondern auch für den Körper eine spürbare Anstrengung. Bei einigen Sprüchen ist dies bereits als fester Verlust von AuP oder gar LeP vermerkt, bei allen anderen können Sie dieser Tatsache dadurch Rechnung tragen, dass Sie Zaubern als eine Aktion betrachten, die anstrengend ist und daher Ausdauerpunkte verbraucht: Pro 5 AsP, die ein Zauber kostet, verbraucht der zaubernde Held 1 AuP; dies gilt für jeweils volle 5 AsP, so dass Zauber, die weniger AE-Aufwand erfordern, keine Ausdauer verbrauchen. Verwendet ein Zauberer für eine Zauberhandlung auf einen Schlag mehr als ein Drittel seiner Basis-AE, so muss er auf der Stelle einen Punkt Erschöpfung hinnehmen.

Allgemein (also auch für Ausdauer-Verluste aus anderen Gründen) gilt: Wenn die Ausdauer des Zaubersenden unter ein Drittel seines Grundwertes sinkt, sind alle Zauberproben um drei Punkte erschwert, bei weniger als einem Viertel sogar um 6 Punkte. Sinkt die AU des Helden auf weniger als ein Drittel seines Grundwertes, so führt dies automatisch zu einem Punkt Erschöpfung; fällt seine AU sogar auf 0, so

erleidet er 1W6 Punkte Erschöpfung. Entsteht durch die Erschöpfung Überanstrengung, so wirkt sich der gesenkte KO-Wert natürlich auch bei Zauberproben aus. (Dies erweitert die Regelung, wie sie auch für Eigenschafts- und Talentproben gilt, auf den Bereich der Zauberei.) Sinkt die Ausdauer eines Helden auf 0, so kann er zwar mit den obigen Abzügen weiter zaubern, jedoch verliert er dann in dem Maß Lebensenergie, wie er Ausdauer für den Zauberspruch verloren hätte. Dies ist Schaden, der aus der Anstrengung resultiert, *nicht* aber Blutmagie, wie sie auf Seite 34 beschrieben wird.

Zu den Themen Ausdauer, Erschöpfung und Überanstrengung sowie der Regeneration von solchen Strapazen vergleiche Basis 98, 114f. und 118. Wenn Sie mit der Regel zu Ausdauer im Kampf spielen (was sich anbietet, wenn Sie schon die Ausdauer beim Zaubern einbeziehen), lesen Sie bitte auch MBK 32.

Anmerkung: Wir haben diese Regel als Experten-Regel gekennzeichnet, weil sie einiges an Buchhaltungs-Mehraufwand mit sich bringt. Inhaltlich halten wir die Regel jedoch für so wichtig, dass wir bei unseren Überlegungen immer davon ausgehen, dass ein Zauberkundiger beim Zaubern auch AuP verbraucht.

MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

Wie im weltlichen Bereich auch (siehe die Talent-Sonderfertigkeiten in MF 41f. und die Kampf-Sonderfertigkeiten in MBK 78ff.) gibt es auf dem Feld des magischen Wissens Bereiche, die ein Held entweder beherrscht oder nicht – und die sich schlecht in Talent- oder Zauberfertigkeitwerten ausdrücken lassen. Dieses Spezialwissen ist oft in Form von Ritualen gekleidet, die nur bestimmten magischen Traditionen zugänglich sind (mal an die Kenntnis einer bestimmten Repräsentation (siehe Seite 29ff.) gekoppelt, mal einfach nur geheim gehaltenes, profanes Wissen).

In den folgenden Texten steht SF für eine Sonderfertigkeit, R

für ein (meist nur beschränkt zugängliches) Ritual, OR für ein Objektritual, das an Traditionsartefakten durchgeführt wird. Z, H und V stehen dafür, dass die Sonderfertigkeit Voll-, Halb- bzw. Viertelzauberern zugänglich ist, während mit alle auch Nicht-Zauberkundige gemeint sind.

Wenn nichts anderes erwähnt ist, finden Sie Beschreibungen der Sonderfertigkeiten im gleichnamigen Kapitel im Band *Aventurische Zauberer* ab Seite 154; Rituale/Objektrituale der verschiedenen Zaubertemperaturen finden Sie im vorliegenden Band auf den Seiten 42 – 91. Weitere Erwähnung sind in der folgenden Liste gesondert gekennzeichnet.

● **Apport (OR):** Kann auf jedes persönlich gebundene Traditionsartefakt gesprochen werden und bringt dieses dazu, zum Zauberer zurückzukehren. **Voraussetzungen:** Kenntnis des entsprechenden Bindungsrituals; MU und KL je 12, IN und CH je 13 **Kosten:** 200 AP

● **Astrale Meditation (SF, ZH):** Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, eigene Lebensenergie in eigene Astralenergie umzuwandeln. **Voraussetzungen:** Voll- oder Halbzauberer; IN 13 **Kosten:** 100 AP; doppelte Kosten für Halbzauberer

● **Atem der Mutter:** siehe Große Meditation

● **Aura verhüllen (SF):** Zauberkundiger ist in der Lage, seine magische Ausstrahlung zu unterdrücken und dadurch entsprechende Helllichtzauberei zu erschweren. **Voraussetzungen:** MU 13, IN 13 **Kosten:** 200 AP; halbe Kosten für Träger des Nachteils *Schwache Ausstrahlung*

● **Aurapanzer (SF, alle):** Der Charakter erhält einen generellen MR-Bonus und kann seine (unmodifizierte) MR gegen alle gegen ihn direkt gerichtete Zauberei einsetzen. **Voraussetzungen:** MU 15, KL, IN, KO 13; SF *Gedankenschutz*; der Held muss sich für mindestens ein halbes Jahr zur Kontemplation zurückziehen; Held darf nicht die Nachteile *Arkanophobie*, *Astraler Block*, *Jähzorn*, *Niedrige Magieresistenz*, *Schwacher Astralkörper*, *Unstet* oder *Wilde Magie* haben. **Kosten:** 500 AP

● **Bannschwert (OR):** Erschafft ein magisches Instrument, mit dessen Hilfe Entschwürungen und Exorzismen leichter gelingen. **Voraussetzungen:** RK Druide, Geode (je nur auf steinerne Instrumente), Hexe, Kristallomant, Magier, Schamane (siehe G&D) **Kosten:** 200 AP

● **Blutmagie (SF, ZHV):** Der Zauberkundige kann durch die Ausnutzung fremder Lebensenergie seine Zauber und Rituale mit Kraft

speisen. **Voraussetzungen:** MU 12 **Kosten:** 200 AP; doppelte Kosten für Viertelzauberer

● **Druidenrache:** Zauberer kann all seine Reserven (LE, AU, Eigenschaften und sogar Fertigkeitpunkte) in einen finalen, spektakulären Zauberspruch legen und mit diesem vergehen. **Voraussetzungen:** Spruchzauberer; MU 15 **Kosten:** 100 AP; halbiert für Kenner der SF Verbotene Pforten

● **Druidische Dolchrituale (OR):** Belegen den Vulkanglasdolch der Druiden mit verschiedenen Zaubern. **Voraussetzungen:** RK Druide oder RK Geode (Herr der Erde) **Kosten:** je nach Ritual, s.o.

● **Druidische Herrschaftsrituale (R):** erlauben die Einflussnahme auf ein Opfer über eine große Entfernung.

Voraussetzungen: RK Druide **Kosten:** je nach Ritual; s.o.

● **Eiserner Wille I / II (SF, N):** Der Held hat