

Das Benennen, Verankern und Intensivieren von Zaubersprüchen

von Jhary-a-Conel (conel@gmx.net)

Benannte Zauber:

Mit dem Benennen von Zaubersprüchen kann der Magier einem Zauberspruch eine wahre Struktur verleihen und dessen Struktur auf unbestimmte Dauer permanent machen. Diese mächtigen Zauber sind extrem schwierig zu bannen.

Um Zaubersprüche zu benennen, muss der Magier über den Talentkniff auf Fadenweben „Zauber benennen“ verfügen, der ab dem 12. Kreis erlernt werden kann.

Grundsätzlich kann jeder Zauberspruch benannt werden, sowohl Kampfzauber als auch unterstützende Zaubersprüche mit langer Wirkungsdauer.

Um einen Zauberspruch auf diese Weise permanent zu machen, muss der Magier zunächst einmal eine magische Formel entwickeln, die Kern eines magischen Rituals ist, das zum Wirken des benannten Zaubers notwendig ist.

Dazu muss sich der Magier eine lange Zeit ausschließlich mit dem Erstellen dieser Formel und dem Studium dieses Zauberspruches beschäftigen. Der Zeitraum der Studien entspricht einer Anzahl Wochen, die dem zu wirkenden Kreis des Zaubers multipliziert mit der Anzahl seiner Fäden entspricht. Beispielsweise würde ein Zauberer 55 Wochen benötigen, um die Formel für das Benennungsritual des Zaubers Haunted House (ED2 Companion p147) zu erstellen.

Am Ende dieser Studienzeit legt der Magier eine Probe auf Zauberbücher verstehen ab. Dabei muss ihm ein hervorragender Erfolg gegen Neustimmungsmindestwurf des Zaubers gelingen. Ist es ein Zauber ohne Fäden, genügt ein hervorragender Erfolg gegen den Kreis des Zaubers.

Gelingt ihm diese Probe, hat er erfolgreich die Formel erstellt, die eine Anleitung für das Ritual zur Benennung des Zaubers darstellt.

In der Formel ist auch der Auslöser bestimmt, bei dem der Zauber aktiviert werden soll, bestimmt. Bei benannten Zaubern ist ein Auslöser üblicherweise komplizierter Natur. Bei Waffen, die einen Zauber tragen, der deren Schaden verstärkt, ist das Auslösen des benannten Zaubers noch recht einfach normalerweise das Berühren des Waffengriffs. Das Auslösen des Zaubers kann aber auch eine bestimmte Handlung sein, ein ausgesprochenes oder gar gedachtes Wort. Oft soll der Zauber auf Entfernung erkennen, wann er aktiviert werden soll. Daher muss in die wahre Struktur des Zaubers ein Wahrnehmungszauber eingebaut werden. Dieser Wahrnehmungszauber hat einzig und allein die Aufgabe, dem benannten Zauber mitzuteilen, wann er aktiviert und deaktiviert werden soll.

Der Zauber hat eine astrale Wahrnehmungsstufe, die der Summe aus dem dreifachen des Kreises des Magiers und dem dreifachen dessen Rang in Fadenweben entspricht. Die Wahrnehmung ist permanent aktiviert und hat eine Reichweite, die der Wahrnehmungsstufe in Schritten entspricht oder der Reichweite des Zaubers, je nachdem, welcher Wert höher ist.

Um das Ritual auszuführen, braucht der Magier einen ruhigen Ort, an dem er je nach Zauberschule (Elementarismus, Illusionismus, Magie, etc.) einige Vorbereitungen treffen muss wie z.B. das Zeichnen eines magischen Zirkels. Der Magier benötigt

überdies eine Anzahl Tage, die dem Kreis des Zaubers entsprechen, um das Ritual zu wirken.

Während dieses Rituals webt er eine Anzahl Fäden, die dem Kreis des Zaubers entsprechen, dem er eine permanente Struktur verleihen will. Jede Fadenwebenprobe benötigt einen guten Erfolg gegen den Neuabstimmungsmindestwurf. Gelingen diese Proben, muss der Magier zum Abschluss des Rituals noch Überanstrengungspunkte in Höhe des Kreises des Zaubers nehmen und für jeden gewobenen Faden eine Wunde, die aber normal heilbar ist.

Außerdem muss er eine Anzahl Legendenpunkte bezahlen, die sich nach folgender Tabelle richten:

Kreis des Zaubers	Legendenpunkte
1	15000
2	20000
3	28000
4	34000
5	42000
6	49000
7	55000
8	61000
9	68000
10	73000
11	80000
12	97700
13	158700
14	256400
15	415100

Wie bei den meisten Ritualen, kann auch ein Ritual zum Benennen eines Zaubers von mehreren Zauberern ausgeführt werden. Dabei können die Teilnehmer zu gleichen Teilen die Kosten an Legendenpunkten für die Benennung bezahlen. Die Fäden hingegen muss der Leiter des Rituals, der die Formel entwickelt hat, allein weben und er muss auch selbst die o.g. Schäden auf sich nehmen.

Zur normal berechneten Effektstufe des Zaubers (Willensstärke des Magiers + x) wird die Wahrnehmungsstufe des Zaubers hinzugerechnet. Diese Stufe entspricht auch derjenigen, die der Zauber nun selbst hat, falls er bei jedem Auslösen einen neuen Effektwurf machen muss (z.B. Kampfzauber). Der Zauber besitzt darüber hinaus – wenn nötig – einen Spruchzaubereiwert, der der Summe aus seiner Wahrnehmungsstufe und dem Rang in Spruchzauberei desjenigen, der den Zauber benannt hat, entspricht.

Nach erfolgreichem Abschluss des Rituals hat der Zauber eine eigene wahre Struktur und ist permanent wirksam oder bei beispielsweise Kampfzaubern jede Runde neu bereit, los zu schlagen.

Ist ein Ritual nicht erfolgreich hat dies oftmals schwerwiegende Folgen. Die genaue Erscheinung der Auswirkungen sind dem Spielleiter überlassen. Jedoch sind sie umso stärker, umso höher der Kreis des Zaubers ist.

Um den benannten Zauberspruch mittels Magie neutralisieren zu entfernen, muss in der Effektprobe ein außergewöhnlicher Erfolg gegen die magische Widerstandskraft des benannten Zaubers geschafft werden. Die Magische Widerstandskraft entspricht der Entzauberungsschwierigkeit oder der magischen Widerstandskraft des Magiers, je nachdem, welcher Wert höher ist. Das entzaubern muss gegen jeden Faden gelingen, den der permanente Zauber hat. Die einzelnen Fäden müssen in direkt auf einander folgenden Runden neutralisiert werden. Geht eine Probe schief, regenerieren sich die Fäden des Zaubers sofort und der Magier, der neutralisieren will, muss von vorne beginnen.

Weil ein benannter Zauber eine astrale Struktur hat, kann er auch im Astralraum angegriffen werden. Ein Kampf gegen einen benannten Zauber richtet sich nach den Regeln für das Angreifen von Barrieren und Strukturen (ED2 p235), die nur im Astralraum existieren (ED2 p133). Rüstung und Widerstandswerte des permanenten Zaubers entsprechen der Summe aus Kreis des Zaubers, Kreis des Magiers und Rang des Magiers in Fadenweben. Die Todesschwelle des Zaubers entspricht dem fünffachen dieses Wertes.

Das Angreifen eines benannten Zaubers ist allerdings nicht ohne Gefahren für den Angreifer, da der Zauber passiv zurückschlägt. Bei jedem Angriff bekommt der Angreifer Schaden, wie, wenn er einen rohen Zauber gesprochen hätte (ED2 p151). Für den Kreis des Zaubers wird dabei die Summe aus Kreis des Zaubers und Anzahl der Fäden des Zaubers verwendet. Während keine wirkliche Gefahr besteht, beim Angreifen eines permanenten Spruches ein Dämonenmal zu bekommen, besteht aber oftmals die Gefahr durch die starke Anwendung von Magie zur Zerstörung des permanenten Zaubers, Dämonen an zu ziehen.

Wichtig ist, dass der Magier bei Vernichtung seines benannten Zaubers nichts davon merkt, da der Zauber als eigenes Objekt ohne Verbindung zum Magier existiert.

Die im Vorangegangenen erläuterten Regeln sind Richtlinien, nach denen benannte Zauber auf dem Entwicklungsstand der Magie nach der Plage üblicherweise gewirkt werden. Da jedoch viele Wesenheiten existieren, deren Wissen über Magie viel weiter fortgeschritten ist, als das, über das überdurchschnittliche Adepten verfügen, begegnet man nicht selten benannten Zaubern in anderen Erscheinungsformen und mit abweichenden Charakteristika.

Verankerte Zauber:

Das Verankern ist eine mindere Form des Benennens von Zaubersprüchen. Dabei wird dem Zauber eine vorübergehende Struktur verliehen, die nach einer bestimmten Zeit, nämlich einem Jahr und einem Tag, sich selbst auflöst.

Um Zaubersprüche zu verankern, muss der Magier über den Talentkniff auf Fadenweben „Zauber verankern“ verfügen, der ab dem achten Kreis erlernt werden kann.

Es kann grundsätzlich jeder Zauberspruch verankert werden. Der Zauberspruch darf aber höchstens dem zwölften Kreis angehören. Darüber hinaus sind Zaubersprüche zu kompliziert, um sie mit dieser einfachen Variante permanent zu machen.

Zauber können auf jedes freiwillige Ziel und auf Gegenstände verankert werden. Der Auslöser für solche Zaubersprüche muss simpel sein wie z.B. ein deutlich gesprochenes Wort oder der Aufprall einer Waffe beim Ziel.

Der Magier muss zum Verankern eines Zaubers zusätzlich zum normalen Sprechen des Zaubers einen guten Erfolg in Fadenweben gegen den Neuabstimmungsmindestwurf des Zaubers schaffen. Dabei kostet das Verankern

Überanstressungsschaden. Außerdem muss der Magier Legendenpunkte für das Erschaffen der Struktur bezahlen.

Der Zauber lädt sich nach Einsatz in 10 – (Kreis des Zauberers) Runden wieder auf. Die Höhe des Schadens und der zu zahlenden Legendenpunkte wird folgenden Tabellen entnommen:

Kreis des Zaubers	Überanstressungsschaden	Kreis des Zaubers	Legendenpunkte
1	15	1	1300
2	18	2	2100
3	20	3	3400
4	23	4	5500
5	25	5	8900
6	27	6	14400
7	30	7	23300
8	33	8	37700
9	35	9	61000
10	38	10	98700
11	40	11	159700
12	43	12	258400

Ein Zauberspruch, bei dem bei jedem Einsatz eine Probe auf Spruchzauberei (z.B. bei Kampfzaubern der Trefferwurf gegen die magische Widerstandskraft des Gegners) und ein Effektwurf (z.B. bei Kampfzaubern der Schadenswurf) nötig ist, hat die entsprechenden Stufen (modifiziert durch etwaige Artefakte und Fäden) seines Erschaffers.

Beispiel: Der schizophrene Windlingillusionist Sniff´Da´Stuff möchte auf einem Wurf dolch seines Freundes Mufmafatz, einem Ork-Luftschiff tuner, einen Razor Orb (ED2 p190) verankern. Er legt als Auslöser den Aufprall der Waffe auf dem Ziel fest. Er schafft die zusätzliche Probe gegen den Neuabstimmungsmindestwurf (19) mit einem guten Erfolg (27), bezahlt 27 Überanstressungspunkte und 1300 Legendenpunkte. Er verankert damit den Zauber erfolgreich auf dem Dolch. Wirft Mufmafatz den Dolch nun erfolgreich auf ein Ziel, wird der Zauber ausgelöst. Sniff´Da´Stuff hatte beim Verankern des Zauberspruches eine Spruchzaubereistufe von 29 (Wahrnehmungsstufe + Rang des Talents Spruchzauberei + Gruppenfaden auf Spruchzauberei + komplett gebundenes Kristallzauber kästchen = 8 + 11 + 5 + 5). Mit dieser Stufe würfelt nun ebenfalls der Zauber gegen die magische Widerstandskraft des Ziels, jedes Mal wenn er ausgelöst wird, d.h. auf seinem Ziel auftrifft. Dasselbe gilt für den Effektwurf. Sniff´Da´Stuff hatte beim Verankern des Zaubers folgende Effekstufe für den Zauber Razor Orb: Willensstärkestep + 15 = 19 + 15 = 34. Der Zauber darf also, wenn er die Spruchzaubereiprobe gegen sein Ziel schafft, mit einer Stufe 34 Schaden Schaden würfeln. Natürlich benötigt er bei der Spruchzaubereiprobe entsprechend der Zauberbeschreibung des Razor Orb nur einen guten Erfolg, um die Rüstung des Gegners zu durchschlagen.

Das Entzaubern eines verankerten Zauberspruches richtet sich gegen die magische Widerstandskraft des verankerten Spruches. Diese entspricht der Entzauberungsschwierigkeit oder der magischen Widerstandskraft des Magiers, der den Spruch verankerte – je nachdem, welcher Wert höher ist. Bei der Entzauberungsprobe muss ein guter Erfolg gelingen.

Intensivierte Zauber:

Die geringste Form, Zaubersprüche für eine längere Zeit wirksam zu machen, als ihre eigene Wirkungsdauer beträgt, nennt sich Intensivierung.

Um Zaubersprüche zu intensivieren, muss der Magier über den Talentkniff auf Fadenweben „Zauber intensivieren“ verfügen, der ab dem fünften Kreis erlernt werden kann.

Dabei kann grundsätzlich jeder Zauberspruch intensiviert werden, der als Zauberschwierigkeit einen fixen Wert hat (also beispielsweise keine Zauber, die gegen die magische Widerstandskraft des Ziels gehen) und dessen Kreis nicht über den zwölften hinausgeht.

Zauber können auf jedes freiwillige Ziel und auf Gegenstände intensiviert werden. Der Auslöser für solche Zaubersprüche muss simpel sein wie z.B. ein deutlich gesprochenes Wort

Der Magier muss zum Intensivieren eines Zaubers zusätzlich zum normalen Sprechen des Zaubers einen guten Erfolg in Fadenweben gegen den Neuabstimmungsmindestwurf des Zaubers schaffen. Dabei kostet das Intensivieren Überanstrengungsschaden (s. folgende Tabelle).

Intensivierte Zaubersprüche haben eine Wirkungsdauer von (Kreis des Magiers) – (Kreis des Zaubers) Minuten. Somit können nur Zauber intensiviert werden, bei denen der Magier einen höheren Kreis hat, als der zu intensivierende Zauber.

Werden intensivierte Zauber einmal ausgelöst, wirken sie, sind aber damit verbraucht. Es sind Einmal-Zauber. Der Spruchzaubereiwert und die Stufe für den Effektwurf werden auf Basis der Fähigkeiten des Magiers, der intensiviert hat, berechnet (vgl. „Verankerte Zauber“).

Das Entzaubern eines intensivierten Zauberspruches richtet sich gegen die magische Widerstandskraft des Spruches. Diese entspricht der Entzauberungsschwierigkeit oder der magischen Widerstandskraft des Magiers, der den Spruch verankerte – je nachdem, welcher Wert höher ist.

Kreis des Zaubers	Überanstrengungsschaden
1	15
2	18
3	20
4	23
5	25
6	27
7	30
8	33
9	35
10	38
11	40
12	43