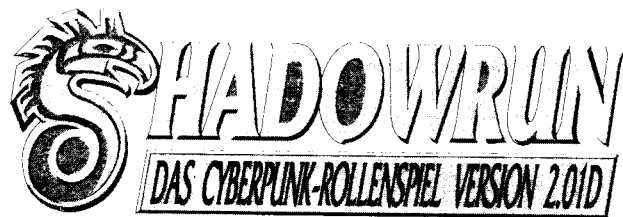


GRIMMIRE

Handbuch der praktischen Thaumaturgie
9. überarbeitete deutsche Auflage
Heidelberg 2054

Ein Quellenbuch für

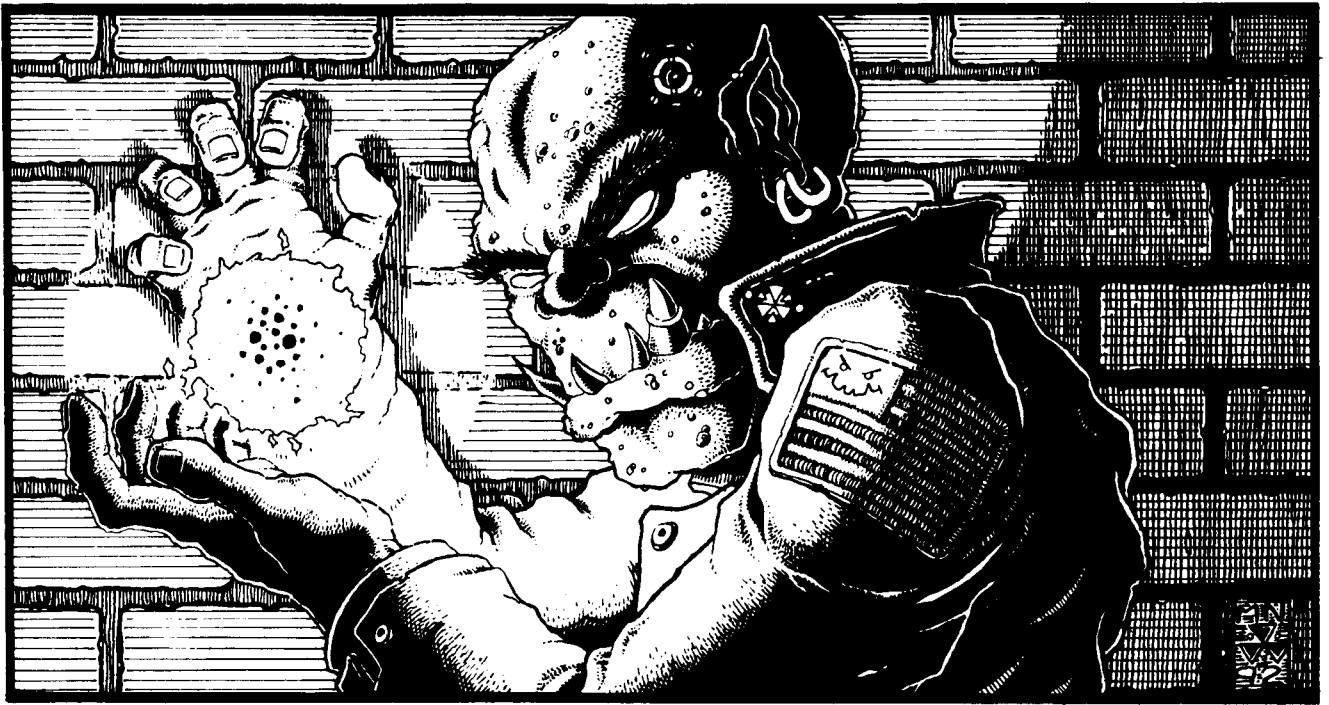


FANTASY PRODUCTIONS

unter Lizenz von FASA Corporation

INHALT

EINLEITUNG	6	Hintergrundstrahlung und Druidische Magie	26	Symbolische/gefühlsorientierte Verbindungen	42
Grundsätzliches zur Zauberei	8	Kornische Barden	27	Haltbarkeit von Gewebeproben	43
Schamanistische Schule	8	Wege der Adepten	28	Die Sendung	43
Hermetische Tradition	8	Magieradepten	28	Die Entdeckung einer Sendung	43
Druiden	9	Schamanenadepten	28	Die Wirkungsbestimmung	43
Magie in Deutschland	9	Elementaradepten	28	Aufrechterhalten ritueller Hexerei	44
DIE WEGE DER MAGIE	10	ki-Adepten	28	Eine Sendung zurückverfolgen	44
Der Werdegang von Zaubern	12	Kräfte der ki-Adepten	28	Der Entzugswiderstand	44
Magie und Gesellschaft	13	Astrale Wahrnehmung	28	Beschwören	44
Das magiebegabte Kind	13	Geschärfte Sinne	28	Beschwören von Naturgeistern	44
Magie und Religion	13	Geschoßparade	28	Domänen	45
Magie und Recht	14	Gesteigerte Fertigkeit	30	Mehrere Geister in einer Domäne	45
Magie und Geschäft	14	Gesteigertes Körperliches Attribut	30	Dienste von Naturgeistern	45
Das Who's Who der Magie	14	Gesteigerte Reaktion	30	Kräfte der Naturgeister	45
Mullins Chadwick	14	Gesteigerte Reflexe	30	Suche	46
Arthur Garrett	15	Gesteigerte Zentrierung	30	Sturm	46
Randall Grant	15	Kampfsinn	30	Beschwören von Elementargeistern	46
Daniel Howling Coyote	15	Körperbeherrschung	30	Dienste von Elementaren	47
Akiko Kano	15	Körperliches Attribut kräftigen	30	Hilfshexerei	48
Arnold Ledbetter	15	Mystische Panzerung	31	Lernhilfe	48
Harold Jonathan Mason	15	Schmerzresistenz	31	Physische Dienste	48
Arthur White Eagle	15	Stasis	31	Zauber aufrechterhalten	48
Ignaz Yablonski	15	Todeskrallen	31	Ferndienste	48
Veröffentlichungen und Datennetze	16	ki-Adepten und Magie	31	Übernahme der Beherrschung	49
Handbuch der praktischen Thaumaturgie	16	DIE MAGISCHEN KÜNSTE	32	Bannen	49
Protokolle der AAAT	16	Hexerei	34	Bannen (Überblick)	49
Datennetz für Thaumaturgische Geschäfte	16	Arten und Kategorien von Zaubern	34	Verzaubern	50
Magicknet	16	Physische Zauber	34	Verschiedenes zum Verzaubern	50
Der Weg des Magiers	17	Manazauber	34	Verzaubern und Entzug	50
Der Magier im Rollenspiel	17	Kampfzauber	34	Druidisches Verzaubern	50
Der Hermetische Kreis	18	Wahrnehmungszauber	34	Verzauberungsgerät	50
Hermetische Bibliotheken	18	Heilzauber	34	Taliskrämerei	50
Der Pfad des Schamanen	18	Illusionszauber	34	Materialien für die Verzauberung	50
Totems	20	Manipulationszauber	34	Materialien sammeln	50
Die Wahl eines Totems	20	Spruchkomponenten	35	Läuterung von Stoffen	51
Adler	21	Die Kraft	35	Herstellung von Fetischen	51
Alligator	21	Die Reichweite	35	Herstellung ritueller Materialien	51
Bär	21	Das Entzugsniveau	35	Analyse magischer Gegenstände	51
Eule	21	Die Dauer	35	Alchimie	52
Hai	21	Exklusivität	35	Arkana	52
Hund	22	Summierung von Zaubern	36	Herstellung von Radikalen	52
Katze	22	Mehrere Ziele	36	Orichalkum	53
Kojote	22	Spruchzauberei	36	Fokuse	53
Löwe	22	Abwicklung von Spruchzauberei (Überblick)	36	Bindung eines Fokus'	53
Rabe	22	Zielen von Zaubersprüchen	37	Benutzung eines Fokus'	53
Ratte	22	Entfernungsmodifikatoren (optional)	37	Zauberfokuse	53
Schlange	22	Mindestwürfe für Zauber	37	Spezifische Zauberfokuse	53
Waschbär	22	Leblose Objekte	37	Kategoriefokuse	53
Wolf	23	Flächenwirksame Zauber	37	Geisterfokuse	53
Insektentotems	23	Situationsbedingte Modifikatoren	37	Kraftfokuse	54
Der Schamane im Rollenspiel	23	Die Sprucherfolgsprobe	38	Zauberspeicher	54
Die Medizinhütte	23	Die Spruchwiderstandsprobe	38	Fetischfokus	54
Der Pfad des Druiden	24	Ermittlung der Ergebnisse	38	Waffenfokus	54
Druidische Totems	24	Die Entzugswiderstandsprobe	39	Angriff durch einen Fokus	55
Eiche	24	Entdeckung von Spruchzauberei	39	Artefakterstellung	55
Meer	24	Spruchabwehr	39	Entwurf einer Formel	55
Mond	24	Erlernen von Zaubersprüchen	39	Exotische Materialien	56
Sonne	24	Sprüche eingeschränkter Anwendbarkeit	40	Die materielle Basis	57
Wildkatze	25	Fetische	40	Alchemistische Materialien	57
Wurm	26	Anfängliche Sprüche	40	Die Verzauberungsprobe	57
Fetische	25	Rituelle Hexerei	41	Erste Bindung	58
Heilige Kreise	25	Die Stoffliche Verbindung	41	Kombinierte Verzauberungen	58
Geisterbeschwörungen	25	Ritualteams	41	Binden von Fokussen	59
Besondere Geisterregeln	26	Astrale Führung	41	Einzigartige Verzauberungen	59
Verzaubern	26	Verfahren der rituellen Hexerei	41	DIE HÖHEREN MYSTERIEN	60
Verzauberungsgerät	26	Abwicklung von ritueller Hexerei (Überblick)	41	Initiation	62
Fokuse	26	Die Vorbereitung	42	Grade der Initiation	62
Menschenopfer	26	Die Stoffliche Verbindung	42		



Vorzüge der Initiation	62	Wie man ein Geas erhält	76	Hermetic Order of the Auric Aurora	85
Karma und Initiation	62	Der Weg des Ausgebrannten	76	Mitsuhamma Research Unit 12	85
Prüfungen	63	Standardgeasa	76	Bear Doctor Society	85
Arten von Prüfungen	63	Bedingungsgeas	76	Moonlight Thorns	85
Die Astrale Queste	63	Bereichsgeas	76		
Askese	64	Fastengeas	77	DIE MAGISCHEN WESEN	86
Familiar	64	Gestengeas	77	Geister	88
Geas	64	Inkantationsgeas	77	Die Gestalt von Geistern	88
Meditation	64	Opfergeas	77	Die astrale Gestalt	88
Schwur	65	Schamanengeas	77	Die manifeste Gestalt	88
Tat	65	Talismangeas	77	Große Gestalt	88
These	65	Zeitgeas	77	Große Elementargeister	89
Metamagie	66	Entwicklung neuer Geasa	77	Große Naturgeister	90
Zentrierung	66	Magische Gruppen	78	Übersicht: Elementargeister	88
Zentrierungsfertigkeiten	66	Bestimmungen	78	Übersicht: Naturgeister	89
Tanzen	66	Individuelle Bestimmungen	78	Vertreibung	90
Singen	66	Teilnahme	78	Geisterinitiative	90
Musizieren	66	Glaube	78	Geisterkampf	90
Altertümliche oder arkane Sprachen	66	Ausschließliche Mitgliedschaft	79	Heilung von Geistern	91
Meditation	66	Ausschließliches Ritual	79	Verbündete	91
Auswahl von Zentrierungsfertigkeiten	66	Brüderlichkeit	79	Heimatebenen von Verbündeten	91
Zentrierungsproben	67	Karma	79	Kräfte von Verbündeten	91
Zentrierung und Spruchzauberei	67	Gehorsam	79	Bewohnung	91
Zentrierung gegen Entzug	67	Heimlichkeit	79	Dreidimensionale Bewegung	93
Zentrierung gegen Erschwernisse	68	Gruppenbestimmungen	79	Hexerei	93
Intensivierung	68	Beschränkte Mitgliedschaft	79	Immunität gegen normale Waffen	93
Brechen intensiver Zaubersprüche	69	Stoffliche Verbindung	79	Manifestation	93
Bannung	69	Schwur	79	Sinnesverbindung	93
Abschirmung	69	Bräuche	80	Telepathische Verbindung	93
Maskierung	69	Gruppenressourcen	80	Dienste von Verbündeten	93
Absichtliche Maskierung	70	Luxusressourcen	80	Astrale Wache	93
Maskierung von Fokussen	70	Oberschichtressourcen	80	Entzugswiderstand	93
Verankerung	71	Mittelschichtressourcen	80	Hilfskraft	93
Vorbereitung des Objekts	71	Unterschichtressourcen	80	Sonstige Dienste	93
Verankerung an Ort und Stelle	71	Squatterressourcen	80	Entwurf des Verbündeten	94
Verzauberung für zusätzliche Effekte	71	Straßenressourcen	80	Erscheinung	94
Verankerung einer Verbindung	72	Gönnern	80	Attribute	94
Aktivierungsverbindung	72	Wie man eine Gruppe findet	81	Fertigkeiten	94
Deaktivierungsverbindung	72	Wie man einer Gruppe beiträgt	82	Kräfte	94
Verzögerungsverbindung	72	Wie man eine Gruppe gründet	82	Die Verbündetenformel	95
Zauberverbindung	73	Aufbau einer Gruppe	82	Ritual der Beschwörung	95
Zeitverbindung	73	Zweck und Ziel einer Gruppe	83	Ritual des Wandels	96
Effekte verankerter Zauber	73	Mitgliederzahl	83	Verlust des Verbündeten	96
Aufrechterhaltene Manipulationen	73	Beschränkungen der Mitgliedschaft	83	Verbannung des Verbündeten	97
Verankerte Zauber und der Astralraum	74	Bestimmungen	84	Watcher	97
Verankerung kontra Intensivierung	74	Ressourcen, Beiträge und Gönnern	84	Eigenschaften von Watchern	98
Einsatz von Verankerung	74	Einige bekannte magische Gruppen	84	Watcher und astrales Aufspüren	98
Geasa	76	Sisterhood of Ariadne	84	Jobs für Watcher	98

Alarm	98	Barrieren	119	Feuer	143
Argernis	99	Magische Gegenstände	119	Eis	143
Kurier	99	Magische Kreaturen	119	Blitze	143
Astralüberwachung	99	Ritualteams	120	Wasser	143
Wachhund	99	Zaubersprüche	120	Zauberformeln	143
Wanze	99	Astrale Sicherheit	120	Inspiration	143
Freie Geister	100	Hüter	120	Der Entwurf	144
Frei geboren	100	Astralpatrouille	121	Gebrauch der Formel	144
Motivationen	100	Metaebenen	122	Erfindung neuer Zaubersprüche	145
Animus/Anima	100	Astrale Queste	122	Ausarbeitung eines Zaubers	145
Beschützer	100	Metageographie	122	Zauberkategorie	145
Schatten	100	Questenproben	122	Mana oder physisch	145
Schwindler	100	Hüter der Schwelle	122	Reichweite	146
Spieler	100	Metaorte	123	Mindestwurf	146
Freie Geister und Karma	100	Ort des Kampfes	124	Dauer	147
Wahre Namen	101	Ort des Charismas	124	Kraftstufe	147
Einen wahren Namen herausfinden	101	Ort des Schicksals	124	Spruchwiderstandsprobe	147
Bestimmung der Heimatebene	101	Ort der Furcht	124	Berechnung des Entzugscodes	147
Queste nach dem wahren Namen	102	Ort des Wissens	126	Kampfzauber	148
Bindung eines Freien Geistes	102	Ort der Magie	126	Wahrnehmungszauber	148
Sonstige Nutzung wahrer Namen	103	Ort der Geister	126	Heilzauber	149
Geisterenergie	103	Die Zitadelle	126	Illusionszauber	149
Kräfte der Freien Geister	103	Arten von Questen	126	Manipulationszauber	150
Astrales Tor	103	Astrale Verhüllung	126	Entzugsmodifikatoren	150
Aura-Maskierung	103	Große Beschwörung	126	Aufrechterhaltene Zauber	151
Bannung	104	Initiation	126	Beeinflusst Attribut	151
Besessenheit	104	Geisterkampf	127	Beeinflusst Cyberattribut	151
Hexerei	104	Wahre Aura	127	Beeinflusst Initiative	151
Menschengestalt	104	Wahrer Name	127	Beeinflusst nichtlebendes Ziel	151
Persönliche Domäne	104	Weisheit	127	Begrenzte Reichweite	151
Reichtum	104	Dauer einer Queste	127	Behandelt nur Symptome	151
Tiergestalt	105	MAGISCHE BEDROHUNGEN	128	Bereitwilliges Subjekt erforderlich	151
Verborgenes Leben	105	Toxische Wesen	130	Berührung erforderlich	151
Entwurf Freier Geister	105	Toxische Schamanen	130	Bestimmtes Ziel	151
Art des Geistes	105	Toxische Totems	130	Betäubungsschaden	151
Geister-Attribute	106	Giftgeister	130	Blickfeldvoraussetzung	151
Kräfte des Geistes	106	Toxische Domänen	131	Elementarer Effekt	151
Die Feinarbeit	106	Toxische Elementargeister	131	Enge Zielbegrenzung	151
ASTRALRAUM UND METAEBENEN	108	Insektenschamanen	131	Flächenzauber	151
Der Astralraum	110	Der Schwarm	132	Gedankliche Interaktion	151
Die Ätherische Ebene	110	Beschwörung von Insektengeistern	132	Illusionszaubermodifikator	152
Astralkörper	110	Insektengeister in fleischlicher Gestalt	132	Permanenter Effekt	152
Menschen im Astralraum	110	ArbeiterInnen in fleischlicher Gestalt	133	Persönlicher Zauber	152
Duale Wesen im Astralraum	111	SoldatInnen in fleischlicher Gestalt	133	Physischer Zauber	152
Magische Entitäten	111	Insektengeister in wahrer Gestalt	133	Schädigende Manip. aufrechterhalten	152
Astrale Wesen	111	Königinnengeist	133	Spielbonus effekt	152
Sonstige Wesen	111	Spezielle Kräfte	134	Tiefenbewußte Interaktion	152
Gegenstände im Astralraum	112	Beschwören	134	Vergrößerte Reichweite	152
Astrale Wahrnehmung	112	Fertigkeit	134	Wahrnehmungszaubermodifikator	152
Astrale Projektion	113	Tierbeherrschung (Insekten)	134	Zielbegrenzung	152
Astrale Bewegung	113	Zwang	134	Der Entwurf von Zaubersprüchen	152
Effekte der astralen Projektion	113	Schwarminsektengeister	134	Das Handwerk des Spruchentwurfs	152
Astrales Ausweichen	114	Ameisengeister	134	Beispiele Kampfzauber	153
Ätherisches Terrain	114	Fliegengeister	134	Beispiele Wahrnehmungszauber	153
Informationen im Astralraum	114	Termitengeister	135	Beispiele Heilzauber	154
Auren	115	Wespengeister	135	Beispiele Illusionszauber	154
Das Lesen von Auren	115	Individuelle Insektengeister	135	Beispiele Manipulationszauber	154
Informationen in der Aura	115	Schabengeister	136	Das Zauberverzeichnis	155
Die Fertigkeit Aurenlesung	116	Mantidengeister	136	Kampfzauber	155
Astrales Spurenlesen	116	Gefahrenstufen	137	Wahrnehmungszauber	157
Hintergrundstrahlung (optional)	116	Toxische Bedrohungen	137	Heilzauber	159
Niveau 1	116	Insektenbedrohungen	137	Illusionszauber	161
Niveau 2	116	ZAUBERSPRÜCHE	138	Manipulationszauber	163
Niveau 3	116	Entwurf von Zaubersprüchen	140	Beherrschungs-Manipulationen	163
Niveau 4	116	Wie Zaubersprüche funktionieren	140	Telekinetische Manipulationen	164
Niveau 5	117	Die Kraft von Sprüchen	140	Transformations-Manipulationen	165
Zaubersprüche im Astralraum	117	Kampfzauber	141	Tabelle der Zaubersprüche	168
Astralkampf	118	Wahrnehmungszauber	141	Geistertabelle	170
Astrale Initiative	118	Manipulationszauber	141	ANHANG	
Würfelpools im Astralraum	118	Elementare Effekte	142	Charakterdatenblatt: Schamanin / Schamane	
Panzerung im Astralraum	118	Säure	142	Charakterdatenblatt: ki-Adeptin / ki-Adept	
Zustandsmonitore	118	Explosionen	143	Charakterdatenblatt: Magierin / Magier	
Durchführung von Astralkampf	119			Formblatt zum Zauberentwurf	

GRIMOIRE 2.01D

Text des amerikanischen Originals

Paul Hume

Zusätzliches Material

Mark Chaffe

Tom Dowd

Stephen Kenson

Christopher Kubasik

Carl Sargent

Entwicklung

Tom Dowd

Redaktion FASA

Donna Ippolito

Sharon Turner Mulvihill

Diane Piron

Art Director

Jeff Laubenstein

Projektmanagement

Joel Biske

Cover Art

Janet Aulisio

Illustrationen

Janet Aulisio

Tom Baxa

Joel Biske

Tim Bradstreet

Dell Harris

Rick Harris

Dana Knutson

Jeff Laubenstein

Mike Medynsky

Jim Nelson

Mike "Troll Boy" Nielsen

Tony Szczudlo

Karl Waller

John Zeleznik

Satz und Layout

Carol Brozman

Mark Ernst

Tara Gallagher

Ernesto Hernandez

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Thomas Schichtel

Redaktion

Thomas Römer

Lektorat FanPro

Guido Hölker

Michael Immig

Christian Jentzsch

Herstellung FanPro

Michael Immig

Susanne Lork

Thomas Römer

Satz, Layout und Covergestaltung

Thomas Römer

Belichtung/Lithographie

Repro Gerlach, Düsseldorf

Projektion Service, Düsseldorf

Druck

A to Z Offset Printing & Publishing, USA

SHADOWRUN, MATRIX und GRIMOIRE SECOND EDITION

sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation.

Copyright © 1990, 1992 by FASA Corporation

Copyright der deutschen Ausgabe © 1993 by Fantasy Productions GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH.

Printed in USA 1993

ISBN 3-89064-706-5

EINLEITUNG

**Die Magie wird von nun an den Fortgang der Geschichte bestimmen;
daran kann es keinen Zweifel geben.**

- Newsline, Programm 398, 12. Februar 2028

Beim **Grimoire** handelt es sich um das Magie-Quellenbuch zum **Shadowrun**-Spielsystem. Es erweitert die Magieregeln der **Shadowrun**-Grundregeln und führt zusätzliche Elemente ein, die sie noch vertiefen. Wie bei allen Regelerweiterungen sollten Spieler und Spielleiter sich darauf einigen, welche davon - wenn überhaupt - in ihrer Runde verwendet werden. Wie immer steht es dem Spielleiter frei, die vorgegebenen Regeln seinem Stil anzupassen.

Das **Grimoire** wurde ursprünglich 1990 als Ergänzungsband zur ersten Ausgabe von **Shadowrun** herausgebracht, und die vorliegende überarbeitete Fassung soll eine Angleichung an die zweite Ausgabe der **Shadowrun**-Regeln (**SRII** bzw. **Shadowrun V2.01D**) herbeiführen. Ein beträchtlicher Teil des ursprünglichen **Grimoire** wurde in **SRII** bereits integriert. Material, das weiterhin nur im **Grimoire** vorkommt, wurde klarer gefaßt, aktualisiert und erweitert. Die hier vorliegende deutsche Ausgabe enthält sämtliche Magieregeln des **Shadowrun**-Systems (also auch die bereits in **Shadowrun V2.01D** aufgeführten), so daß Sie den kompletten Magiebereich mit einem Griff zur Hand haben. Alle Hinweise im vorliegenden Buch auf die **Shadowrun**-Grundregeln beziehen sich auf die zweite Ausgabe (stets mit **SRII** abgekürzt).

Das **Grimoire** nimmt wesentliche Änderungen an verschiedenen Aspekten der grundlegenden **Shadowrun**-Magieregeln vor. Die Verfahren für Verzauberungen und den Entwurf von Zaubersprüchen wurden aktualisiert und erweitert. Dasselbe gilt für die Abhandlung über die Natur- und Elementargeister, in deren Reihen drei neue Formen auftreten: Watcher, Verbündete und Freie Geister.

Das **Grimoire** enthält zudem Abschnitte über die magische *Initiation*, fortgeschrittene *Metamagie*, *Magische Gruppen*, *Astrale Questen* und die *Metaebenen*. Neue magiekundige Gegenspieler treten in Form von *Giftgeistern* und ihren Schamanen sowie von *Insektengeistern* und ihren Schamanen auf. Ein erweitertes Verzeichnis der Zaubersprüche sowie eine tabellarische Übersicht aller Zauberformeln schließen das Buch ab.

Viel Spaß!



GRUNDSÄTZLICHES ZUR ZAUBEREI

Wenige würden es wagen, die unerhörte Behauptung aufzustellen, es hätte irgendein Ereignis in der bekannten Geschichte der Erde stattgefunden, das bedeutsamer gewesen wäre als die Rückkehr der Magie. Die Menschheit schlug eines schönen Morgens die Augen auf, und auf einmal war alles anders. Die Grenzen der Existenz hatten sich verschoben, und das Leben mußte neu erlernt werden. Die Welt war *erwacht*.

SHADOWRUN kennt drei magische Wege - den des *Schamanismus* (S. 18ff.), den der *Hermetischen Tradition* (S. 17f.) und den der körperlichen Disziplin (die sogenannten *ki-Adepten*, S. 28ff.). Sie müssen sich für einen davon entscheiden. Spätere Änderungen gibt es nicht!

In **SHADOWRUN** wird jeder Charakter mit einer Stufe im Attribut Magie als *Zauberer* bezeichnet. Das bezieht sich auf den Besitz magischer Kräfte, egal in welchem Ausmaß, ohne Berücksichtigung einer hermetischen oder schamanistischen Orientierung. Wo die Regeln sich ausschließlich auf die hermetische Tradition beziehen, wird der Begriff *Magier* benutzt. Wo es nur um die schamanistische Tradition geht, heißt ein Charakter *Schamane*. Die Regeln für *ki-Adepten* sind praktisch eigenständig und haben nur wenig mit denen für hermetische oder schamanistische Zauberer zu tun.

Die Wahl einer der beiden Schulen hat Auswirkungen darauf, wie leicht Sie bestimmte Zaubermethoden lernen und anwenden können und welche Art von Geistern Sie herbeizurufen in der Lage sind. Sie kann sogar Gebote mit sich bringen, nach denen sich der Charakter in seinem Handeln zu richten hat. Die Entscheidung färbt auch auf die ganze Lebenseinstellung Ihres Charakters, seine Beziehungen zu anderen Charakteren und seine Motive beim Studium der Magie ab.

Zauberer treten unabhängig von der Tradition in zwei Formen auf: Da ist einmal der Vollzauberer, dem die ganze Bandbreite an Fähigkeiten seiner Tradition zur Verfügung steht, und der Adept, der innerhalb enger Grenzen nur bestimmte Formen der Magie ausüben kann. Es bestehen zwei Möglichkeiten, um ein Vollzauberer zu werden: Man ist entweder Mensch und hat im Zuge der Charaktererschaffung der Magie Priorität A zugewiesen, oder man ist Metamensch und hat Priorität B auf die Magie verwandt. Ein Menschen-Charakter wird zum Adepten, indem er Priorität B der Magie zuteilt, und ein Metamensch wird es, indem er Priorität C für diesen Zweck aufwendet. Lesen Sie näheres dazu unter **Adepten** (S.28) und unter **Charaktererschaffung**, (SRII, S.40-48).

● Wenn Sie sich für die Schamanistische Tradition entscheiden, werden Sie ein Schamane. Schamanen empfangen ihre Macht, indem sie ihre Innenwelt aus Gefühlen, Willen und Glauben mit der Außenwelt der Natur verknüpfen. Sie stellen diese Verbindung über ein Tierbild her, das *Totem* genannt wird. Das Totem versinnbildlicht die Überzeugungen des Schamanen und seine Lebensart. Noch stärker ausgeprägt ist diese Bindung an das Totem beim *Schamanenadepten*, der nur die Kräfte nutzen kann, die ihm sein Totem zur Verfügung stellt.

● Wenn Sie sich für die Hermetische Tradition entscheiden, werden Sie ein Magier. Ein Magier sieht das Universum als ein Muster aus abstrakten Energien, die er mit Hilfe komplexer Symbole und machtvoller Formeln beherrschen kann. Während der Schamanismus eine Kunst der Intuition und Improvisation darstellt, folgt die Hermetische Magie einem mehr intellektuellen Ansatz, gestützt auf Beobachtung, Theorie, Praktiken und präzise Ausführung. Magier sind Gelehrte und benötigen umfangreiche Bibliotheken und viel Ausrüstung, um ihre Forschungen und ihre Praxis zu betreiben. Magieradepten und Elementaradepten wie-

derum bilden besondere Gruppen innerhalb der hermetischen Tradition, denn sie folgen jeweils nur einem bestimmten Zweig der Magie, den sie jedoch oftmals zur Perfektion entwickeln.

● Wenn Sie dem Weg der körperlichen Disziplin folgen, werden Sie ein *ki-Adept*. Ein *ki-Adept* zielt auf die Meisterung und Vervollkommnung des physischen Leibes ab, um einen Zustand innerer Harmonie zu erreichen. Er kann nur wenig tun, woran sein Körper nicht direkt beteiligt ist, aber im allgemeinen reicht es.

SCHAMANISTISCHE SCHULE

Die Magie eines Schamanen leitet sich aus der Welt der Natur und der Kraft der Gefühle her. In der Vergangenheit haben einige "zivilisierte" Gelehrte den Schamanismus herabzusetzen versucht und ihn als "primitive" Naturverehrung bezeichnet. Als es zum Erwachen kam, verstanden es diese "rückständigen" Primitiven jedoch, ihre neue Kraft einzusetzen, um es den Regierungen und Konzernen heimzuzahlen, die ihre Völker so lange unterdrückt hatten. Der Schamanismus hatte sich im Verlauf des okkultistischen Booms gegen Ende des 20. Jahrhunderts sogar unter einigen Stadtbewohnern verbreitet. Als die Magie wiedererwachte, stellten diese "Stadtschamanen" fest, daß die alten Methoden auch in Städten gut funktionierten.

Für einen Schamanen ist das Universum lebendig. Tiere, Pflanzen, Steine, Mutter Erde selbst, alle sind potentielle Verbündete, zu denen auf magische Weise Kontakt hergestellt werden kann. Vor dem Erwachen konnte ein Schamane dies nur durch Halluzinogene, stundenlange rituelle Gesänge und Tänze zum hypnotischen Rhythmus der Trommeln oder sogar durch sich selbst zugefügte Qualen erreichen. Heute kultivieren Schamanen weiterhin Gesang und Tanz, aber ein paar Worte oder Bewegungen sind im Grunde alles, was man braucht, um die Magie zur Wirkung zu bringen.

Schamanen sind auf die Wege der Natur und des Lebens eingestimmt. Sie sorgen sich um die Bewahrung der Umwelt, seien es nun die Wildnis des pazifischen Nordwestens, die Weiten der Sahara, die Majestät des amazonischen Regenwaldes oder das wundervoll komplexe Ökosystem einer modernen Stadt. Alles gehört zur Natur, ob es sich nun um Felsen und Flüsse handelt, um Bäume und Tiere oder um Beton, Stahl, Neon und die Menschheit.

HERMETISCHE TRADITION

Obwohl einige Magier vielleicht das Landleben schätzen, sind die meisten urbane Typen. Ihre Magie beruht auf komplizierten Theorien, die beschreiben, auf welche Weise der Astralraum mit unserer Welt in Verbindung steht. Wie nicht anders zu erwarten, sind so viele von diesen Theorien in Umlauf, wie es Magier gibt.

Hermetische Magie erregte vor dem Erwachen viel Interesse. Überraschend viele Menschen aus allen Lebensbereichen studierten bereits die Disziplinen des Magiers, bevor das Erwachen kam, und reagierten teils mit Überraschung, teils mit Erleichterung, teils mit Bestürzung, als sie feststellten, daß Magie auf einmal funktionierte. Da viele dieser Personen im Dienst von Konzernen standen, begannen die Kons bereits sehr früh, sich mit der hermetischen Magie zu befassen. Bis heute findet man zahlreiche Lohnmagier, die für die großen Kons arbeiten, aber nur sehr wenige Schamanen, die auf einer Stechuhr stempeln (versuchen Sie mal Kojote zu sagen, er hätte nur eine Stunde für das Mittagessen!).

Magier betrachten das Universum als Komplex aus abstrakten Kräften, angesiedelt zwischen den einfachen bis komplexen Gesetzen der Physik und den gleichermaßen einfachen bis komplexen Gesetzen der Metaphysik. Wie diese Kräfte mit- und gegeneinander funktionieren und wie man sie beherrschen kann, das ist das Forschungsfeld des hermetischen Magiers.

Vor dem Erwachen erforderten die Öffnung des Magiers für diese Kräfte sowie ihre Beherrschung langwierige, komplexe

Zeremonien, aber heute kann man Magie durch ein paar Gesten und Anrufungsformeln wirken. Die komplizierten Rituale und Ausrüstungen werden nur in besonderen Situationen benötigt.

Die Sehnsucht des Magiers besteht darin, die innere Realität des Universums aus erster Hand zu erleben. Vielleicht praktiziert er Magie um ihrer selbst willen, für die Nuyen, die er dabei verdient, oder der Macht wegen, aber er ist nun einmal ein Gelehrter, dessen Kunst fortwährendes Studium erfordert.

DRUIDEN

Diese Gruppe von Zauberern ist vornehmlich in Großbritannien beheimatet. Die englischen Druiden folgen dem Zweig der hermetischen Magie, während es sich bei den keltischen Druiden um Schamanen handelt, die neben Tieren auch noch andere Totems (wie Sonne und Mond) verehren. Für diese Gruppe gelten einige Sonderregeln, die Sie auf den Seiten 24–27 finden. Zu weiteren Details konsultieren Sie bitte das **London Sourcebook**.

MAGIE IN DEUTSCHLAND

Mitteleuropa gilt als eines der Zentren, in denen die Zauberei über die Jahrhunderte und Jahrtausende nie versiegte, und nun, nach dem Erwachen, umso stärker zu Tage getreten ist.

Im Deutschland des Jahres 2053 tritt die Magie vornehmlich in zwei Spielarten auf:

Die angesehenere der beiden ist die *Hermetische Zauberei*, die man häufig im universitären Umfeld findet und die kompetente Magier hervorbringt (**Deutschland in den Schatten**, S. 134f.). Sie folgt komplett allen Regeln, die Sie in diesem Buch zur hermetischen Ausrichtung, zu Magiern, Magieradepten und Elementaradepten finden. Ein wichtiger Zweig hermetischer Magie in Deutschland ist die Alchimie in all ihren Spielarten, die oftmals auch von den Konzernen gefördert wird.

Die zweite Spielart ist die *Magie der Natur*, die von den

selbsternannten *Hexen* des 21. Jahrhunderts praktiziert wird (**DS**, S. 136ff.). Sie ähnelt in weiten Bereichen dem Schamanismus, kennt aber keine Tiertotems, sondern beruft sich auf sogenannte *Idole*, Repräsentationen von Charakteristika des Menschen oder der Natur, wie sie in früheren Zeiten von Gottheiten verkörpert wurden. Die Magie der Natur ist daher auch weitgehend in einen religiösen Rahmen eingebettet, wobei der Glauben der Wicca die vorherrschende Richtung bildet, gefolgt von einem vagen Katholizismus. Die Adepten der Naturmagie bezeichnet man als *Eingeweihte*.

„Klassische“ Schamanen, die Totems verehren, sind in Deutschland genauso selten wie Druiden, wobei von

letzteren jedoch das Konzept der „Hintergrundstrahlung“ Einzug in beide Ausrichtungen der Zauberei gefunden hat. Einige dieser Gebiete werden als Kultplätze genutzt (**DS**, S. 141–149), während andere, vor allem hochtoxische Regionen, verständlicherweise gemieden werden – was sich wiederum die Konzerne zu eigen machen, die auf diese Art und Weise ihre Forschungslabors vor magischer Spionage sichern.

Ki-Adepten finden sich in Deutschland ebenfalls, jedoch in etwas geringerer Zahl als in Amerika. Sie sind keinen besonderen Modifikationen unterworfen.

Eine weitere Spielart der Magie ist die *Spökenkiekereie* (**DS**, S. 140), die einem Menschen oder Metamenschen die astrale Wahrnehmung erlaubt, und die vornehmlich in Norddeutschland anzutreffen ist.

Letztlich erwähnenswert ist noch das vermehrte Auftreten von *Giftgeistern* in den zahlreichen Industriebrachen, wobei es sich häufig um Freie Geister unterschiedlicher Macht (und entsprechender Geisterenergie) handelt. Es existieren jedoch auch toxische Naturmagier, die die Kräfte der Giftgeister lenken und beherrschen können.

Alles Wissenswerte zur Magie in Deutschland finden Sie in **Deutschland in den Schatten** auf den **Seiten 134–149**.



DIE WEGE DER MAGIE

Wir sind nicht irgendwelche Leute. Wir sind Zauberer!

Gewöhnliche Leute sind nicht willens,

den Preis für den Weg zu entrichten, dem wir folgen!

-“Die Beachwalk-Seminare”, Soror Het Heru, Santa Monica, CA, 1989

Die Wege der Magie, wie Zauberer sie gehen und kreuzen, sind zahlreich und verschieden. Ein aktiver Zauberer zu sein, ist etwas, was sich fast jeder Beschreibung entzieht. Wie sieht die Welt aus, gesehen mit den Augen eines Zauberers? Wie wirken die Straßen und die Menschen, wie wirkt die Wildnis auf jemanden, der ihrer magischen Aspekte *gewahr* geworden ist? Wählen Sie sich einen Weg, folgen Sie ihm, und finden Sie die Antworten selbst heraus!



DER WERDEGANG VON ZAUBERERN

Was macht einen Menschen zum Zauberer?

Fragen Sie einen Magier: "Studium. Übung. Wille. Jahre voller Disziplin, um das innewohnende Talent zur Macht zu entwickeln!"

Fragen Sie einen Schamanen: "Wenn die Geister sprechen, muß man ihnen zuhören und zur Musik des Totems tanzen. Dieser Tanz wird den Schamanen sein Leben lang in Anspruch nehmen!"

Oder fragen sie eine Wicca-Hexe, einen *houngan* des Voodoo, eine Shinto-Miko - na ja, fragen Sie einfach zehn Zauberer, was sie zu Zauberern macht, und Sie erhalten dreizehn verschiedene Antworten!

Dieses Buch befaßt sich nicht mit der Frage der Ausbildung zum Zauberer oder damit, welche Techniken Wert besitzen und welche nur abergläubischer Humbug sind. Dieses Theater spielt sich bereits seit Jahrhunderten mit großer Lärmfaltung ab, und das Erwachen hat es nur noch schwieriger gestaltet, die Spreu vom Weizen zu trennen. Heutzutage kann es passieren, daß irgendein Kid aus den Barrens ein angeborenes Talent und ein halbes Dutzend Sprüche aus einem Raubgrimoire dazu verwendet, jemanden an die Wand zu klatschen, der einen Doktorgrad in Thaumaturgie an der Texas A&M&M errungen hat. Wessen Ausbildung war nun mehr wert?

Aber der dahingeschiedene Magier und das Streetkid, das ihn verdampft hat, weisen eine Gemeinsamkeit auf: Beide haben Magie zum Kern ihres Lebens gemacht und widmen ihr den größten Teil ihrer Zeit und Energie. Das ist es, was einen echten Zauberer ausmacht! Alles andere wäre nur für ein Hobby gut.

Shadowrun-Spieler mit zauberkräftigen Charakteren werden erkennen, wie wahr diese Verpflichtung ist, da Zauberer die einzigen Charaktere mit herausragenden Anforderungen an die Investition von *Karma* sind. Alle anderen sparen einfach, erwerben neue Fertigkeiten und behalten ein paar Punkte in petto, um ihren Arsch zu retten, wenn sie bei einem Run aufs Maul fallen.

Aber bei Zauberern ist das ein ganz anderes Ding, Chummers! Sie verbrennen ihr Karma schon, wenn sie neue Zaubersprüche lernen (**S. 39 und SRII, S. 132**). Bei Verwendung eines Grimoires, speziell dieses Quellenbuches, benötigen sie noch wesentlich mehr, um mächtigere Geister zu beschwören, stärkere Sprüche zu wirken und durch Initiation die tieferen Geheimnisse der Magie zu erforschen. Und warum müssen Zauberer unbedingt das ganze Karma aufwenden? Weil ihre Lebenskraft und ihr Glück - mit anderen Worten: ihr Karma - ihr gesamtes Leben bestimmen.

Was das Rollenspiel anbetrifft, sollte ein Spieler verschiedene Punkte berücksichtigen:

Erstens wird ein Zauberer, der sein Geld wert ist, kaum noch

auf einem anderen Gebiet herausragende Fähigkeiten erwerben. Sofern der Charakter nicht unglaubliches Glück hat, wird die Hexerei sein Karma und seine Nuyen wie Zuckerwerk verschlingen. Gerät der Zauberer gar erst auf die Rutschbahn, die zum Ausbrennen führt, wird er sein ganzes Leben nur noch mit dem Bemühen zubringen, dem Abbau seiner Kräfte durch Initiation entgegenzuwirken, damit es mit ihm nicht so weit kommt, daß er zwar noch eine Fülle magischen Wissens besitzt, es aber nicht mehr recht anwenden kann.

Zweitens sind Zauberer die kleinste aller Minderheiten. Weniger als ein Prozent der Erdbewohner können sich überhaupt magisch betätigen. Viele von diesen wiederum sind mit nur geringen Kräften begabt, erhalten nie die richtige Ausbildung oder fallen dem Wahnsinn anheim, während sie versuchen, mit

dem fertigzuwerden, was sie sind. In der Sechsten Welt leben höchstens drei bis vier Millionen vollbegabte und ausgebildete, kompetente Zauberer, wenn auch manche Studien besagen, daß der Anteil an der Gesamtbevölkerung von Generation zu Generation steigt. Die Seltenheit macht den Zauberer einerseits wertvoll, andererseits gefürchtet. Er oder sie ist einfach anders, wobei sich "anders" in diesem Fall mit einem großen A buchstabiert. Ein Konzern beispielsweise hört sich von einem Lohnmagier Unverschämtheiten an, die einem weltlichen Beschäftigten die Stelle kosten würden - oder vielleicht mehr als das. Zauberer sind nun einmal schwer zu finden, und so nimmt die Firma, wen sie bekommt. Der nachteilige Aspekt dabei ist, daß der Arbeitgeber eines Magiekundigen letzteren mit Argusaugen bewacht und verschiedene zauberkräftige Angestellte oft gegeneinander ausspielt, weil Einzelgängern einfach nicht zu trauen ist.

Die meisten Leute bekommen ihr ganzes Leben lang keinen Zauberer aus der Nähe zu sehen, geschweige denn, daß sie einem beim Zaubern zuschauen könnten. Ihre Vorstellungen von Magie beziehen sie

aus Trideo-Shows und Simsinn-Chips, wo Magiekundige entweder als Sex-Idole auftreten, als unterhaltsame Witzfiguren oder als düstere Schurken, die mit Killersprüchen um sich werfen, ohne in Schweiß auszubrechen oder außer Atem zu geraten. Unwissenheit ist für die Überzeugung vieler verantwortlich, Zauberer wären Supertypen, die ihre Feinde mit einem Augenzwinkern rösten könnten.

Drittens lebt ein Zauberer in einer Welt, die sich dem Verständnis weltlicher Personen schlicht und einfach entzieht. Er nimmt Dinge wahr, von denen sie keine Ahnung haben. Er lebt nach Gesetzen, die einen anderen in die Gummizelle bringen würden, bis unter die Schädeldecke mit Beruhigungsmitteln abgefüllt. Ja, die Welt eines Zauberers ist ein einsamer Ort! Da ist es kein Wunder, daß Zauberer sich gerne in eigenen Kneipen treffen und eigene Gruppen bilden, ob es nun um das Geschäft oder das Vergnügen geht. Wenn sie können - und falls sie können!



MAGIE UND GESELLSCHAFT

Seit dem Erwachen mußte die technologisch orientierte Gesellschaft lernen, mit der Magie in ihrem täglichen Leben klarzukommen. Medizin, Kunst, Recht, Wirtschaft und nicht zu vergessen die Religion sind nur einige der Lebensbereiche, die vom Großen Wandel beeinflusst wurden.

Heute, mehr als vierzig Jahre nach dem Wandel, reichen magische Fähigkeiten allein nicht mehr aus, Zaubernern Auftritte in Talkshows zu verschaffen, und mit magischen Kräften verübte Verbrechen garantieren auch keine Schlagzeilen mehr.

Die Einflüsse, die die Magie auf das Leben in den 2050ern nimmt, sind zahlreich und vielgestaltig.

DAS MAGIEBEGABTE KIND

Eine magische Begabung manifestiert sich in der Regel kurz vor oder während der Pubertät, also bei den meisten Menschen und Metamenschen zwischen dem zehnten und zwölften Lebensjahr, bei manchen erwachten Rassen jedoch bereits ab dem achten. Fälle von jüngeren Kindern, die magisch aktiv werden, sind selten. Bei etlichen kleinen Zaubernern tritt das Talent spontan unter Streß auf. Ein zorniges Kind könnte zum Beispiel auf einmal einen schwachen Zaubersprechen oder der "unsichtbare Freund" eines anderen plötzlich sichtbar werden. Viele junge *ki*-adepten wurden bei mit Raufereien verbundenen Spielen oder Jugend-sportveranstaltungen entdeckt.

Die Aura eines magiebegabten Kindes weist bereits die charakteristischen Zeichen auf, aber sie sind schwer zu entdecken, bis die Kraft aktiv wird. Ist das erst einmal geschehen, erscheint die Aura eindeutig als die eines Zaubers, wenn auch einige Experten behaupten, sie könnten den Unterschied zwischen ausgebildeten, sich ihrer Kräfte bewußten jungen Zaubernern und solchen askennen, die sich ihrer potentiellen Macht noch nicht bewußt geworden sind.

Bei den NAN-Stämmen, in Konzern-Gemeinden und den am höchsten entwickelten Kulturen werden Kinder aufmerksam auf frühe Anzeichen einer magischen Begabung hin beobachtet. Stellt man solche an ihnen fest, werden sie fortan gehütet wie Augäpfel. Man bildet sie in der Anwendung der Magie aus, sei es als Lehrlinge bei Stammesschamanen oder auf Schulen und Universitäten mit nennenswerten Programmen in okkultur Wissenschaft. Die Motive für diese Nachwuchsförderung variieren stark. Die Stämme respektieren in der Regel diese Kräfte und wollen sie in die richtigen Kanäle geleitet sehen. Die Konzerne sind chronisch knapp an Magiern und freuen sich darauf, am Ende der Ausbildung einen tüchtigen und loyalen Lohnmagier vor sich zu sehen.

In anderen Umgebungen ist das Schicksal magisch begabter Kinder weniger gut vorhersehbar. Manche wachsen heran, ohne jemals etwas vom eigenen Talent zu erfahren. Anderen erzählt man, Magie und sonstige Phänomene der erwachten Welt seien böse, so daß sie ihr Talent selbst unbewußt blockieren. Eine solche psychische Blockade kann es unmöglich machen, die magischen Kräfte im späteren Leben doch noch zu entwickeln. Auch Straßenkinder bringen vielleicht nie in Erfahrung, daß sie magische Fähigkeiten besitzen. Diejenigen, denen es doch gelingt, fliehen in der Regel von den Straßen, meistens angeworben von einem Konzernvertreter, der als Talentsucher unterwegs ist. Andere bemühen sich darum, bei einem Straßenmagier ausgebildet zu werden, und setzen anschließend ihre Kräfte auf heimatlichem Gelände zum Guten oder Bösen ein.

In extremen Fällen haben rückständige Gemeinschaften schon Kinder getötet, die "unnatürliche Kräfte" an den Tag legten. Derartige Lynchmorde sind jedoch seltener geworden, seit die unmittelbar auf das Erwachen folgende Hysterie abgeklungen ist.

MAGIE UND RELIGION

Das Erwachen bedeutete für die meisten großen Religionen zunächst einen tiefen Schock. Obwohl sich manche Kirchenführer

zunächst gebärdeten, als wäre die Apokalypse eingetreten, haben sich die meisten Glaubensgemeinschaften auf menschliche Art und Weise der Situation angepaßt, ohne geistig auszurasen.

Das **Christentum** hatte besonders große Schwierigkeiten mit dem Wiedererwachen der Magie auf Erden. Jahrhundertlang hatten christliche Kirchen gelehrt, die Magie sei eine verbotene Wissenschaft und ein leeres Versprechen Satans. Im Jahr 2024 jedoch verkündete Papst Johannes XXV eine historische Enzyklika unter dem Titel *In imago dei* ("Im Ebenbild Gottes"). Darin erließ er als offizielle Kirchendoktrin,

- daß Metamenschen unsterbliche Seelen besitzen und der Erlösung teilhaftig werden können. Die Diskriminierung von Metamenschen ist unchristlich.

- daß magische Fähigkeiten nicht von Natur aus böse sind. Vielmehr können sie wie jede andere menschliche Fähigkeit zum Guten wie zum Bösen eingesetzt werden.

- daß Geister lebendige Manifestationen der Natur sind. Aus diesem Grund sind Beschwörungen nicht an sich Teufelswerk.

Zum letzten Punkt führte Johannes XXV. weiter aus, das Beschwören berühre so viele Fragen des Glaubens und der Lehre, daß Katholiken diese Fertigkeit nicht ohne besondere Erlaubnis der Kirche anwenden dürften. Diese Erlaubnis wird gewöhnlich nur Angehörigen des Klerus erteilt, und auch das nur unter besonderen Umständen.

Die meisten christlichen Kirchen folgten dem Beispiel Roms. Manche Sekten, vor allem die Unitarier, haben inzwischen sogar noch liberalere Positionen bezogen. Lediglich einige besonders starre Fundamentalistengruppen halten weiterhin an ihrer traditionellen Abscheu vor Magie, Geistern und den Erwachten fest.

Die drei Hauptrichtungen des **Judentums** erkennen an, daß magische Phänomene von Gott stammen können. Der orthodoxe Judentum beschränkt magische Tätigkeiten auf Heilung und die Abwehr von feindseliger Magie und feindseligen Geistern. Gewisse esoterische, ultra-orthodoxe Sekten - besonders solche in der Tradition der Kabbala und der wunder tätigen *Tzaddikim* - halten sich jedoch nicht an diese Beschränkung. Das konservative und das reformierte Judentum erlegen ihren Anhängern keine Restriktionen in der Magieanwendung auf, abgesehen davon, daß Zaubern am Sabbat verboten ist. Alle Richtungen stimmen ebenfalls darin überein, daß der Einsatz von Magie für böse Zwecke sündhaft ist. Das Judentum propagiert die volle Gleichheit von Menschen und Metamenschen.

In der **Islamischen** Welt rief die Wiederkehr der Magie die große Zeit der maurischen Zauberkunst im Spanien der Renaissance und in Nordafrika in Erinnerung, als arabische Magier und Alchimisten führend in diesem Bereich waren. Heute werden die magischen Künste weithin von islamischen Kindern studiert. Obwohl in sunnitisch beherrschten Gegenden noch Vorurteile gegen Metamenschen fortbestehen, sind diese doch eher sozial als religiös begründet.

Die konservativere schiitische Richtung des Islam behauptet, der Koran verbiete das Herumhantieren mit magischen Kräften. Deshalb wird die Anwendung von Magie in schiitisch beherrschten Gegenden als Schwerverbrechen geahndet. Metamenschen werden kaum toleriert, wobei Orks und Zwerge als besonders verflucht gelten. Lynchmorde sind an der Tagesordnung.

Die großen Religionen des Ostens - **Hinduismus**, **Buddhismus** und **Shintoismus** - stehen der Magie neutral gegenüber. Manche eher mystisch orientierte Sekten zählen sogar mächtige Zauberner zu ihren Gefolgsleuten. Der Mangel an Toleranz den Metamenschen im Fernen Osten gegenüber ist eher ein soziales als ein religiöses Phänomen. Besonders Hindus höherer Kasten hegen Vorurteile gegenüber Metamenschen.

In den letzten Jahren sind **neue Religionen** mit unterschiedlichen Orientierungen in der Frage der Magie entstanden. In Nordamerika begann die Church of the Whole Earth, Inc. als eine lockere Vereinigung von städtischen Schamanen, Wicca-Anhän-

gern, Öko-Aktivistinnen und anderen Leuten mit ähnlichen Einstellungen. Die Gruppe vertritt eine liberale, pantheistische Weltanschauung und hebt besonders die Verehrung Gaïas, der Muttergöttin, hervor. Ein typischer Gottesdienst stellt eine interessante Mischung traditioneller amerikanisch-protestantischer Liturgie mit typisch schamanistischen Zeremonien dar.

Eine weitere neue "Religion", die sich schnell verbreitet hat, ist die **Universelle Bruderschaft**. Sie ist in beiden Teilen Amerikas und weiten Bereichen Europas aktiv. Diese Sekte, die in Nordamerika mehrere hunderttausend Mitglieder zählt, lehrt ihren Angehörigen mentale Systeme zur Selbsthilfe und ergänzt dies durch finanzielle Unterstützung, berufliche Förderung, Bildung, karitative Arbeit und ähnliches. Die riesigen Erweckungsveranstaltungen der Bruderschaft sind bekannt für ihre positiven Wirkungen sowohl auf Gläubige wie Besucher. Obwohl die Gruppe offiziell keine magischen Verbindungen unterhält, ermutigt sie ihre magisch begabten Angehörigen zur Vervollkommenheit ihrer Kunst.

MAGIE UND RECHT

Schon das Wesen der Magie zwang regelrecht zu gesetzgeberischen Maßnahmen. Inzwischen haben die Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten (UCAS) und die Konföderierten Amerikanischen Staaten (CAS) Gesetze erlassen, die sich mit den Ergebnissen magischer Handlungen befassen. Gesetzesvorlagen, die sich mit der magischen Kunst als solcher befassen, wurden entweder gar nicht erst verabschiedet oder von Gerichten als illegal oder im Widerspruch zur Verfassung stehend wieder zu Fall gebracht. In den allgemeinen Rechtsgrundsätzen sind bestimmte zentrale Punkte inzwischen fest verankert:

- Ein mit Magie verübtes Verbrechen wird immer als vorsätzlich eingestuft. Tötung von Personen durch Magie wird als vorsätzlicher Mord geahndet, es sei denn, Notwehr oder andere mildernde Umstände können nachgewiesen werden.
- Für kriminelle Handlungen eines Geistes wird der Zauberer zur Verantwortung gezogen, der das Wesen beschworen hat.

Da sowohl die UCAS wie die CAS wichtige Bestandteile der früheren U.S. Bill of Rights (Gesetz über die Bürgerrechte) beibehalten haben, dürfen magische Methoden wie der Zauberspruch *Geistessonde* nicht als Beweismittel vor Gericht herangezogen werden. Ein solches Vorgehen würde gegen den Fünften Verfassungszusatz verstoßen, der vor Selbstbezichtigung schützt. Das Lesen von Auren, um magische Verbindungen nachzuweisen - z.B. zu einem kriminellen Spruch in einem Zauberspeicher - hat jedoch denselben Status erlangt wie die Aufnahme von Fingerabdrücken oder DNA-Mustern.

Viele Rechtssysteme kennen auch den forensischen Zauberer, dessen Position der eines Gerichtsmediziners oder medizinischen Gutachters entspricht. Wann immer die Stellungnahme eines Experten zu magischen Bedingungen oder Methoden als Beweismittel zugelassen wird, zieht man einen vereidigten forensischen Zauberer zu Rate. Gegenstand seines Gutachtens können auch Beweise sein, die nur über den Astralraum zu gewinnen sind.

Aussagen von Geistern werden jedoch vor Gericht nicht zu Protokoll genommen.

Im zivilrechtlichen Bereich tobt nach wie vor die Auseinandersetzung über das Urheberrecht an Zaubersprüchen. Nach den heute gültigen Statuten darf der Entwickler eines Zaubers das Urheberrecht an der Zauberspruchformel beanspruchen und das Nutzungsrecht verkaufen, was auch Lizenzen an Zwischenhändler einschließt. Dieses Gesetz dient in der Praxis dazu, Personen zu belangen, die Raubformeln in großen Mengen in Umlauf bringen. Obwohl auch die Rückgewinnung eines Zauberspruches anhand technischer Daten über ihn als Verletzung des Urheberrechtes gilt, ist sie doch kaum nachzuweisen, da der Zauber selbst als Ausdruck der Naturgesetzte gilt und daher nicht dem Patent- oder Urheberrecht unterliegt. Der beste Schutz gegen Spruchraub ist vor allem im Konzernbereich die Geheimhaltung. Spruchdaten werden einfach nicht veröffentlicht. Entsprechend blüht auch die

Industriespionage gerade im Bereich magischer Verschlüsseln.

Der Begriff "Konzernrecht" ist im Jahr 2053 von doppeldeutigem Charakter. Neben dem allgemeinen Wirtschaftsrecht versteht man darunter auch Regelungen, die verschiedene Unternehmen mit ihrer eigenen internen Jurisdiktion durchsetzen. Seit den Entscheidungen zur Extraterritorialität im beginnenden 21. Jahrhundert sind Konzerne berechtigt, nach eigenen Rechtsvorschriften Kriminelle zu verfolgen. Je nach Unternehmen kann eine Tat, die nach bürgerlichem Recht als Vergehen oder einfaches Delikt eingestuft würde, durchaus als schweres Verbrechen geahndet werden. Kriminelle Handlungen von Konzernzauberern werden generell nicht gesetzlich verfolgt, während Magieeinsatz anderer Zauberer zum Nachteil eines Unternehmens schwerste Bestrafung nach sich zieht - was natürlich voraussetzt, daß Sicherheitsagenten des Kons den gegnerischen Zauberer nicht an eine "höhere Instanz" verwiesen haben.

MAGIE UND GESCHÄFT

Magie findet nur in zwei Bereichen des geschäftlichen Lebens direkte Anwendung. Sie ist einmal eine Stütze von vergleichsweise trivialen Industrien wie Mode und Unterhaltung. Dabei kann es durchaus um große und ertragreiche Märkte gehen, aber die Präsenz von Zauberern in einem Rubinstein-Salon oder ihre Mithilfe bei der Herstellung von Spezialeffekten bei der Industrial Light & Magic™ führt wahrscheinlich nicht zu einer Umwälzung der Weltwirtschaft.

Am anderen Ende des Wirtschaftsspektrums ist Magie Bestandteil der heikelsten und teuersten Erprobungen von Prototypen, die man im Bereich hochtechnologischer Forschung und Entwicklung überhaupt antrifft. Das gilt besonders für die biologische Forschung, aber magische Techniken finden auch in den physikalischen Wissenschaften Anwendung. Die Rituale, die dabei eine Rolle spielen, erfordern eine delikate Mischung aus Magie und esoterischer Wissenschaftstheorie, mit der nur eine Handvoll theoretischer Okkultisten etwas anfangen können. Es dürfte niemanden überraschen, daß diese Spezialisten erstrangige Kandidaten für gezielte Angriffe sind. Und offen gesagt: Ein Unternehmen kann seinen Vorstandsvorsitzenden leichter ersetzen als einen dieser talentierten Burschen.

Den größten Einfluß auf das wirtschaftliche Leben zeitigt Magie im Bereich der Konzernsicherheitsdienste. Genauso wie die Entwicklung der Matrix-Technologie zu einem eskalierenden "Wettrüsten" zwischen Deckern und den Datensicherheits-Spezialisten der Kons führte, mußten die Unternehmen sich der Dienste von Magiern versichern, ehe "verrückte Öko-Freaks und dem Establishment feindlich gesinnte NAN-Sympathisanten" sich gut genug organisierten, um den Profiten zu schaden.

Der große Erfolg ganzer Gesellschaften und einzelner Manager, die sich mit Magie den Weg an die Spitze gebahnt haben, weist ebenfalls auf die Vorzüge okkultur Machtentfaltung hin. Aztechnology ist ein herausragendes Beispiel dafür, wie weit magische Potenz und rücksichtslose Geschäftspraktiken einen Konzern bringen können.

DAS WHO'S WHO DER MAGIE

Die nachstehend genannten führenden Gelehrten und Zauberer haben jeder auf seine Art das Verständnis der Erwahten Welt von der Magie und den Kräften und Fähigkeiten der Zauberer vorangebracht. Manche, wie Daniel Howling Coyote, haben das Antlitz der Welt verändert. Andere ermöglichten es den magisch Begabten, nicht nur zu überleben, sondern in einer veränderten Gesellschaft erfolgreich zu sein.

Mullins Chadwick

Der am 23. April 2008 geborene Soziologe Mullins Chadwick ist eine führende Autorität auf dem Gebiet des Erwachens und seiner Auswirkungen auf die moderne Kultur. Er erhielt seinen

B.A. in Literatur 2029 an der Universität von Kalifornien in Berkeley und seinen Doktor in Anthropologie 2031 an der Universität von Ohio. 2045 wurde er ordentlicher Professor an der Harvard-Universität.

Chadwick kritisiert die Diskriminierung von Metamenschen offen und häufig. Auf der Grundlage seines Wissens über Folklore, vergleichende Religionswissenschaft und kulturelle Anthropologie spricht er sich stark für die Einheit der Menschheit aus und prangert jeden an, der diesem Ziel im Weg steht.

Neben anderen Preisen erhielt Mullins Chadwick 2039 die Campbell Fellowship im Mythologischen Institut und 2041 den Pulitzerpreis für sein Buch *Der Affenstamm: Überlebenshandbuch für aufrecht gehende Zweibeiner* (Putnam-Izumo, New York 2041). Seine jüngste Veröffentlichung *Weckruf: Das Leben in der Erwahten Welt* (Putnam-Izumo, New York 2047) ist weithin kritisch gewürdigt worden.

Arthur Garrett

Der am 18. Oktober 1996 geborene Arthur Garrett studierte in Harvard und Oxford und machte 2036 seinen Doktor der Thaumaturgie an der UCLA (Universität von Kalifornien in Los Angeles). Der zur Zeit als Präsident der Fakultät für Okkulte Studien der UCLA amtierende Garrett gilt in weiten Kreisen als einflußreichster Akademiker auf dem Feld magischer Forschungen. Seit Antritt seiner Präsidentschaft 2042 sind die Geldmittel für okkulte Studien enorm angewachsen.

Randall Grant

Randall Grant wurde 1992 geboren und promovierte 2036 in Thaumaturgie am MITM. Er war einer der ersten theoretischen Thaumaturgen, eine dieser hochbegabten Personen mit ungeheuren Kenntnissen in magischer Wissenschaft und Theorie, jedoch ohne magische Fähigkeiten. Grant wandte sich gegen die "materialistische" Theorie, die die Magie durch Hysterie, psionische Kräfte oder andere Elemente der Naturwissenschaften zu erklären versucht. Weitgehend von den Arbeiten Kanos und White Eagles ausgehend (siehe Akiko Kano und Arthur White Eagle), gelangte er zu dem Schluß, daß die Quelle der Magie irgendwo jenseits des prä-erwahten Modells des Universums zu suchen ist. Diese Hypothese machte ihn zum führenden Vertreter der sogenannten "Was-ist"-Denkschule.

Grant kam am 19. März 2050 scheinbar durch einen zufälligen Unfall ums Leben. Die Behörden gehen jedoch inzwischen davon aus, daß ein Mitglied der Alamos 20.000 ihn ermordete, um ihn an der Bloßstellung der Verbindungen zwischen dieser Terrororganisation und Dr. Armand Duplessis zu hindern, einem führenden Vertreter der Materialisten.

Daniel Howling Coyote

Daniel Coleman wurde 1991 in einem Nevada-Reservat geboren und gehörte zu den frühen Mitgliedern des Sovereign American Indian Movement (SAIM). Von den jungen Jahren des Mannes, der später als Prophet des Großen Geistertanzes bekannt werden sollte, weiß man nicht viel mehr.

Im Jahre 2011, nachdem er den Namen Howling Coyote angenommen hatte, verkündete Daniel, er hätte vom Großen Geist in einer Vision die wahre Macht des Geistertanzes verliehen bekommen. Mit Hilfe der Magie des Geistertanzes führte er am Heiligabend 2011 Hunderte gefangener Ureinwohner aus dem Hochsicherheits-Umerziehungslager bei Abilene, Texas. Howling Coyote führte sein Volk in die Freiheit, und als sich die Nachricht von seiner Macht verbreitete, kam es überall in Nordamerika zu Aufständen in den Umerziehungslagern.

Bis 2014 verschwand der Prophet aus dem Blickfeld der Öffentlichkeit, aber in diesem Jahr rief er die Gründung der NAN aus. Als diese im Vertrag von Denver förmlich anerkannt worden waren, wurde Coyote von seinem Volk zum Präsidenten des Souveränen Stammesrates gewählt, der Regierung der NAN. Er

behielt dieses Amt bis zur Sezession der Tsimshian 2037. Die Abspaltung und die Streitigkeiten zwischen den Stämmen desillusionierten ihn, und er zog sich aus dem öffentlichen Leben zurück. Sein gegenwärtiger Aufenthaltsort bleibt ein Geheimnis.

Akiko Kano

Die 2001 geborene Akiko Kano studierte an der Kaiserlichen Universität zu Tokio und promovierte schließlich 2028 am Technischen Institut von Kalifornien in Metaphysik. Gemeinsam mit Arthur White Eagle leitete sie das Forschungsprojekt über magische Phänomene, das 31-35 von der UCLA durchgeführt wurde. Dieses Projekt war der erste ernsthafte Versuch, die magischen Kräfte zu katalogisieren und daraus ein Denkmodell zu entwickeln. Die Kano-White-Eagle-Theorie der Metaphysischen Phänomene brachte den beiden Forschungsleitern 2036 den Nobelpreis ein. Mit ihrer Bilderbuchkarriere hat sich Kano einen wohlverdienten Ruf als hochrangige Schamanin erworben.

Arnold Ledbetter

Der bekannte Moderator Arnold Ledbetter wurde 1992 geboren. Berühmt wurde er durch seine Trideo-Spendenkampagnen, in deren Verlaufe angeblich magische Gegenstände verkauft und seinen Segen über den Äther erteilt. Ein umfassendes Netz von Trideosendern strahlt heute sein Programm "Die Stunde der Zauberer" aus. In jeder Sendung wird gegen Wissenschaft und Technologie gepredigt, durchsetzt mit einer starken Pro-Metamenschen-Tendenz. Häufige Inhalte sind schamanistische Lehren, magische Texte aus der Zeit vor dem Erwahten und die Existenz des versunkenen Kontinents Atlantis.

Harold Jonathan Mason

Harold J. Mason wurde 2002 geboren und wirkte bei der Gründung des Metahuman Order of Occultists, Sorcerers and Enchanters (MOOSE) mit, einer Gruppe, die sich der Förderung der medizinischen Versorgung der Metamenschen verschrieben hat. Mason immatrikulierte 2020 an der UCLA, goblinisierte 21 zu einem Ork und verließ die Universität wenig später. Als Metamenschenrechtler war er in mehrere magische Angriffe auf führende Mitglieder des Humanis Policlubs verwickelt. Keiner der Betroffenen zeigte ihn jemals an. Mason starb 2050 im Alter von 48 Jahren.

Arthur White Eagle

Der 1998 geborene Arthur White Eagle studierte an der UCLA und promovierte 2034. Gemeinsam mit Akiko Kano leitete er die UCLA-Forschungsreihe über magische Phänomene (31-35), den ersten ernsthaften Versuch, die magischen Kräfte zu katalogisieren und daraus ein Modell der magischen Theorie zu entwickeln. Sowohl White Eagle als auch Kano erhielten 2036 den Nobelpreis für ihre Arbeit, die Kano-White-Eagle-Theorie der Metaphysischen Phänomene. White Eagle ist praktizierender Magier und hat möglicherweise 2017 am Großen Geistertanz teilgenommen.

Ignaz Yablonski

Ignaz Yablonski wurde am 7. Januar 1991 in Warschau, Polen, geboren. Noch im selben Jahr emigrierte die Familie in die Vereinigten Staaten von Amerika. Yablonski studierte Medizin und war später Pathologe am Gesundheitsamt von Seattle. Zusammen mit mehreren Kollegen gelang ihm der Nachweis, daß die Goblinisierung nicht durch eine Infektion ausgelöst wird. 2032 wurde er leitender Amtsarzt von Seattle. Nach Abschluß seiner Studien für die Doktorarbeit an der Pacific University 2041 akzeptierte Yablonski das in Seattle neu geschaffene Amt des Direktors für Forensische Magie (Gerichtszauberei). Seine Abteilung leitet alle kriminalistischen Untersuchungen in Fällen, an denen Magie beteiligt ist. Yablonski ist als unbedingt ehrlicher und hartnäckiger Ermittler bekannt. Obwohl er selbst nur über begrenzte magische Fähigkeiten verfügt, ist seine Kenntnis der magischen Theorie unübertroffen.

VERÖFFENTLICHUNGEN UND DATENNETZE

Die nachstehend vorgestellten Informationsdienste verbreiten öffentliches und privates Wissen über aktuelle Ereignisse in der Welt der Zauberkundigen. Jeder spricht ein anderes Publikum an, aber teilweise überlappt sich die Kundschaft. Auch viele kleinere Publikationen werden weithin gerne gelesen, und alle Kontinente und Nationen kennen verschiedene Publikationen im Bereich der Magie, die ähnliche Positionen vertreten wie die nachstehend genannten. Bei diesen vier handelt es sich um die populärsten Magie-Informationsdienste Nordamerikas.

Handbuch der Praktischen Thaumaturgie Ambrosius Publications, Manhattan, New York, UCAS

Hierbei handelt es sich um das technische Standardwerk für alle magisch Aktiven. Der Verlag aktualisiert das Handbuch seit 2036 jedes Jahr und bietet ganzjährig ergänzende Updates an. Das Buch enthält technische Informationen über Hunderte von Zaubersprüchen.

Protokolle der AAAT

AAAT Press, Washington, Federal District of Columbia

Die Amerikanische Vereinigung für die Förderung der Thaumaturgie (American Association for the Advancement of Thaumaturgy, AAAT/AAAS) begründet alle rechtlichen Maßstäbe für die magische Praxis in den UCAS (eine ähnliche Körperschaft, die Konföderierte Kommission für Magische Praxis, existiert in den CAS). Unter dem Stichwort "magische Praxis" verwaltet die AAAT einfach alles, von der akademischen Zulassung bis hin zur Lizenzierung bestimmter Verfahren (obwohl das nicht in allen Kompetenzbereichen erforderlich ist). Die Mitglieder präsentieren auf verschiedenen AAAT-Konferenzen zahlreiche Papiere über technische Themen wie magische Theorie, Spruchentwicklung und Geisterbeherrschung.

Da es sich bei der AAAT um die führende Berufsvereinigung

von Zauberern in Nordamerika handelt, gehören zu ihren Mitgliedern auch zahlreiche Shadowrunner, die unter Aliasbezeichnungen eingeschrieben sind.

Datennetz für Thaumaturgische Geschäfte Atlanta, Georgia, CAS

Dieses führende Datennetz widmet jeden Megapulse Speicherplatz technischen und populären Artikeln über Magie und Geschäft. Mit stolzen 127.000 registrierten Abonnenten ist das BTD (Business Thaumaturgy Datanet) der am weitesten verbreitete Dienst dieser Art. Seine regionalen Zentren führen die Geschäfte in Seattle, Kalifornien, den UCAS und nicht zuletzt in den Staaten der CAS sowie den mehr technisch orientierten NAN-Staaten Aztlan und Tir Tairngire. Zusätzlich zur Informationsverbreitung dient das BTD als Clearingstelle für Stellenausschreibungen von Kons und anderen Organisationen, die auf der Suche nach magischer Power sind.

Magicknet

Eine offizielle Entstehungsgeschichte ist nicht bekannt, aber Gerüchten zufolge hat eine Gruppe Computerhacker mit magischen Interessen dieses inoffizielle Datennetz schon in den 1980ern ins Leben gerufen und bietet es weiterhin als Dienstleistung für ein Untergrundnetz von Zauberern an. Das Magicknet hält sich sowohl in Fragen der Magie wie der Computertechnik immer auf dem neuesten Stand und stellt eine hochrangige Quelle für Raubinfos zu Zaubersprüchen, für Spruchformeln und andere nichtöffentliche Informationen zum Thema Magie dar.

Ein Kader erstklassiger Decker unterhält dieses Datennetz angeblich als Gegenleistung für magische Unterstützung seitens seiner zahlreichen Kunden. Da es illegal ist, sind keine zentrale Stelle und kein regulär zugängliches LTG bekannt. Meistens tauchen irgendwo Knoten auf, florieren eine Zeitlang und verschwinden wieder, sobald die örtlichen Gesetzeshüter oder Kons Interesse daran zeigen.



DER WEG DES MAGIERS

Auguren nennen zum Thema hermetische Tradition häufig das Stichwort "Magie als Wissenschaft". Diese Darstellung ist richtig und falsch zugleich: richtig, weil Magier wissenschaftliche Maßstäbe auf die Magie anwenden, und falsch, weil hermetische Magie viel mehr ist als nur eine wissenschaftliche Disziplin. Für den Spieler eines Magiercharakters ist es wichtig, sich darüber im klaren zu sein, daß die hermetische Tradition die Weltsicht des Charakters prägt.

Zunächst und vor allem steht Magie nicht einfach für das, was ein Magier tut, sondern vielmehr für das, was er ist. Ein Magier denkt und wirkt und atmet Magie in einem fort, an jedem Augenblick jedes Tages. Manche Soziologen vergleichen den hermetischen Magier mit dem Decker, der in einer virtuellen Welt der Daten und Programme lebt, und dieser Vergleich ist keinesfalls abwegig. Für den Magier ist die Welt Magie und ist Magie die zentrale Kraft in der Welt. Magie verleiht dem Magier Zielbewußtsein und Erfüllung. Ein Magier hat vielleicht viele Gründe, um Zauber zu wirken, aber letztlich tut er es um der Magie selbst willen.

Das heißt natürlich nicht, daß Magier nie etwas anderes tun, aber sie betrachten alles von einem magischen Standpunkt aus. So erblickt ein Lohnmagier in den Transaktionen seines Konzerns womöglich ein komplexes magisches Muster; ein Magier, der eine Kampfsportart studiert, sieht darin vielleicht neue Methoden magischen Angriffs und magischer Verteidigung; und ein Magier mit politischen Neigungen meditiert unter Umständen über die magische Kraft einer aufrüttelnden Rede. Sobald man erst den Weg der Magie betreten hat, kann man die Welt nie mehr ausschließlich unter weltlichen Gesichtspunkten sehen.

Wie wird man nun zum Magier? Die meisten Magier würden darauf antworten, daß in jedem von uns ein gewisses Maß an magischem Talent schlummert und das Problem nur darin besteht, hart genug zu studieren und zu üben, um das Talent zu entwickeln und zu magischer Fertigkeit zu schmieden. Der Grund, warum nicht mehr Menschen zu Magiern werden, besteht darin, daß nur wenige über die Hingabe oder den Antriebsverfügen, über das innere Feuer, das man benötigt, um diesen langen und schwierigen Entwicklungsgang auf sich zu nehmen und Tag für Tag zu verfolgen. Die Kraft meldet sich nicht über Nacht, und ein echter Magier widmet sein ganzes Leben der Aufgabe, an Fertigkeiten und Wissen zu wachsen.

Schamanen behaupten oft, ein Magier würde reden, wo ein Schamane handelt. Für den Magier bedeutet Reden jedoch Handeln. Magier lieben es, bei jeder Gelegenheit mit ihren Kollegen endlos über Ideen und Theorien zu fachsimpeln. Ein Schamane würde dabei vor Langeweile schiefer sterben. Nichts tun Hermetiker lieber, als Beweise für eine Lieblingstheorie anzuführen oder über die Strukturen der Metaebenen in Relation zueinander zu debattieren. Tatsächlich sind es sogar vor allem Magier, die über das Wesen der schamanistischen Totems und deren Auswirkungen auf die Struktur der Magie diskutieren, während die Schamanen einfach die von ihren Totems verliehene Macht akzeptieren und mit dem Wirken von Zaubern fortfahren.

Man könnte den Eindruck gewinnen, der Weg des Magiers bestünde vorrangig aus öden Abläufen, aus dem Studium ganzer Bibliotheken, endlosen Ritualen und dem Auswendiglernen zahlloser Theorien und Formeln. Genau das ist jedoch, was einen Magier begeistert. Magie dreht sich um Wissen. Um Wissen von der Magie, Wissen vom eigenen Selbst und letztlich Wissen vom Universum. Magie ist nicht einfache Arbeit; sie ist das Große Werk, eine Methode, ins Universum zu blicken und seine tiefsten Geheimnisse zu entschlüsseln.

Das Universum des Magiers ist weitläufiger als das eines weltlichen Menschen. Es umfaßt auch den Astralraum und die elementaren Metaebenen, Aspekte der Welt, die weltliche Menschen nicht einmal sehen können. Initiation ist der einzige Weg für

Magier, die Metaebenen zu erreichen, und da letztere dem wirklichen Kern der Realität näher sind, verwenden Magier viel Energie darauf, sie zu erforschen, sie besser zu verstehen und zu erklären. Im Zuge des Gewinns an Initiationsgraden wächst ein Magier auch zunehmend an Wissen über die inneren Mysterien. Ein hermetischer Zauberer verwendet auf die Magie die Sorgfalt und Gründlichkeit wissenschaftlicher Methoden, kombiniert mit einem Sinn für das Wunderbare, für die Schönheit und Erhabenheit der Wirklichkeit und ihrer mannigfachen Mysterien.

So gerne Magier reden, so geübt sind sie auch im Schweigen. Sie müssen sich darauf verstehen, wie man beobachtet und zuhört. Magische Debatten haben ihren Platz, aber Magier sind auch froh, wenn sie sie beenden können, um wieder Magie zu wirken und Rituale auszuführen. Zu diesem Zweck verzichtet der Magier auf seine Rolle als objektiver Betrachter, auf die Fragen und die kleinen Details, und widmet sich seiner Kunst mit der Hingabe eines Malers, der sich ganz auf ein bestimmtes Gesicht konzentriert, um es auf die Leinwand zu bannen. Dann gibt es nichts mehr außer dem Magier und der Magie. In diesem Augenblick spielt Technik keine Rolle mehr, und das Wirken der Magie und die tiefe Verbindung mit dem Universum sind alles, was zählt.

Ein zaubernder Magier ähnelt einem Dirigenten vor seinem Orchester, der alle Instrumente zu einer Sinfonie der Macht koordiniert und die Musiker zu dem gemeinsamen Ziel hinführt, das von der sorgfältig ausgearbeiteten, komplexen Partitur umrissen wird. Wie alle großen Künstler bringen große Magier etwas von sich selbst in ihr Werk ein, einen Anflug von Atmosphäre oder einen Hauch von Stil, der ihr Werk hervorhebt und als ihr einzigartiges Produkt erkennbar macht. Der Magier dirigiert und koordiniert seine Magie mit konzentriertem Willen auf ein bestimmtes Ziel hin. Er ist der Künstler, und die Komponenten, die Zaubersprüche, die Geister und Rituale sind die Instrumente seiner Kunst.

Während der Schamane den Astralraum als organisches Ökosystem sieht, betrachtet ihn der Magier eher als abstrakte Größe, als eine Unterlage der Realität, als Grundstruktur, auf der das Universum errichtet ist und die die Gestaltung und die Balance aller Dinge in perfekter Harmonie bewahrt. Ein Schamane könnte diese Sichtweise als "mechanistisch" bezeichnen - der Astralraum als eine große Maschine aus allerlei Vorrichtungen und Zahnrädern. Richtig ist jedoch, daß der Astralraum für den Magier das faszinierende Äquivalent eines vollkommenen Kristalls oder einer Mozartschen Sinfonie darstellt, eine unglaubliche Struktur von blendender Schönheit und vollkommener mathematischer Präzision, wo jeder einzelne Bestandteil in ein harmonisches Ganzes eingefügt ist.

In hermetischer Sichtweise liegt diese Art von perfekter Struktur und Ordnung allen Dingen zugrunde. Alles besteht aus komplexen Systemen, die harmonisch zusammenarbeiten, um Muster zu produzieren. Magier glauben, daß selbst scheinbar chaotische und zufällige Ereignisse in einen größeren Zusammenhang passen.

Auch der Magier selbst gehört zum Muster des Universums, sei es als Teil einer Konzernorganisation oder als Shadowrunner, der eine für den komplexen modernen Asphalttschungel wesentliche Rolle wahrnimmt. Der Magier findet sein Lebensziel und verfolgt es mit einer leidenschaftlichen Hingabe, über die die meisten weltlichen Menschen staunen. Magier haben keinen gemeinsamen moralischen Standpunkt und stimmen auch nicht darin überein, wie sie in die Ordnung der Dinge passen, aber sie teilen sich eine Vorstellung vom Wesen der Welt.

DER MAGIER IM ROLLENSPIEL

Wenn Sie einen hermetischen Zauberer spielen, denken Sie einfach daran, daß Magie der wichtigste Aspekt seines Lebens ist. Er strebt durch fortwährendes Studium und fortwährende Praxis danach, Wissen über die innere Natur des Universums zu gewinnen und damit auch über sich selbst. Sein ganzes Leben wird von dieser Weltsicht und diesem Streben beeinflusst, bis er sich gar

nichts anderes mehr vorstellen kann. Wer sich diese Grundzüge stets vor Augen hält, wird seinen Magiercharakter erfolgreich darstellen können.

DER HERMETISCHE KREIS

Manchmal sind Magier gezwungen, einen *Hermetischen Kreis* zu zeichnen. Das kann an jedem passenden privaten Ort sein, im Haus oder im Freien, aber auf jeden Fall abgelegen, damit die Vorgänge keine Gaffer anlocken.

Hermetische Kreise werden jeweils für bestimmte Zaubersprüche, Beschwörungen oder Verzauberungen angelegt. Wenn Sie zum Beispiel durch Rituelle Hexerei eine Person mit einem Gestanksfuch belegen wollen, müssen Sie dafür einen Kreis vorbereiten. Sie können denselben Kreis dann allerdings nicht am nächsten Tag für einen Zauberspruch *Maske* verwenden, sondern müssen dazu einen neuen zeichnen. Für Geister gilt dasselbe. Ein Kreis, der der Beschwörung eines Feuerelementars diene, ist nutzlos für die Herbeirufung eines Wasser-Elementargeistes (von der krassen Beleidigung des Wesens einmal ganz abgesehen).

Sobald ein Kreis vorbereitet ist, können Sie ihn für dasselbe Unternehmen wiederverwenden. So können Sie einen Kreis für die Herbeirufung eines Feuer-Elementargeistes zeichnen, ihn an Ort und Stelle belassen und später für die Beschwörung eines anderen Feuergeistes benutzen.

Hermetische Kreise haben Stufen, und Sie können Kreise mit beliebigen Stufen Ihrer Wahl anlegen, wenn Sie über genügend Zeit und Platz verfügen. Das Zeichnen des Kreises nimmt so viele Stunden in Anspruch, wie seine Stufe betragen soll. Der Durchmesser des Kreises beträgt 3 Meter zuzüglich so vieler Meter, wie durch die Stufe angegeben werden. Somit hätte ein Hermetischer Kreis der Stufe 6 einen Durchmesser von 9 Metern.

Die Stufe des Kreises gibt gleichzeitig die Höchststufe der darin ausgeübten Magie an. So setzt zum Beispiel die Beschwörung eines Elementars mit Kraft 6 einen Hermetischen Kreis mit mindestens Stufe 6 voraus.

Ein Hermetischer Kreis ist mit dem Magier, der ihn angelegt hat, verbunden. Dieser Verbindung kann man im Astralraum nachspüren, wenn auch unter Schwierigkeiten (siehe **Astrales Spurenlesen**, S. 116), da ein Hermetischer Kreis eine Barriere gegen bestimmte Arten der Zauberei darstellt. Wie bei Zauberspruch-Konstrukten kann man am Stil eines Kreises den Schöpfer erkennen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Astrale Wahrnehmung**, S. 112.

HERMETISCHE BIBLIOTHEKEN

Magier verbringen viel Zeit mit Forschungen. Sie benötigen für viele Aktionen umfangreiche Bibliotheken: Für das Erlernen neuer Zauberei, den Entwurf magischer Riten, die Beschwörung von Geistern und andere Dinge.

Jede hermetische Bibliothek dient einer bestimmten Fertigkeit. Das bedeutet: Ein Magier benötigt verschiedene Bibliotheken für Hexerei, Beschwören und Magietheorie. Bibliotheken besitzen jedoch weder Konzentrationen noch Spezialisierungen. Was sie jedoch aufweisen, sind Stufenwerte, die Vollständigkeit und Informationsniveau repräsentieren.

Ein Magier benötigt eine Hexerei-Bibliothek, um seine Stufe in Hexerei zu erhöhen (siehe **Fertigkeitensteigerung**, SR II, S. 190). Eine Beschwörungsbibliothek ist für das Herbeirufen von Elementaren unerlässlich (siehe **Beschwören**, S. 44). Eine Magietheorie-Bibliothek ist die Voraussetzung für das Erlernen neuer Zaubersprüche (siehe **Erlernen neuer Zaubersprüche**, S. 39).

Im Jahr 2053 ist die Druckerkunst nahezu ausgestorben, aber viele Magier sind altmodisch genug, um das Gefühl eines richtigen Buches in den Händen zu genießen. Bibliotheken können aus gedruckten Büchern und Papieren (Hardcopies) bestehen. Obwohl sperrig, sind diese Unterlagen überall verwendbar und haben natürlich keine Probleme mit Stromausfällen. Als Alternative dazu kann eine Bibliothek, wie jede andere Information, auch

auf Mini-CDs oder Optochips gespeichert sein. Sie nimmt dann zwar nicht viel Platz in Anspruch, aber der Magier benötigt einen Datenleser oder Computer für den Zugriff. Datasoft-Bibliotheken (siehe **Datasofts**, SR II, S. 248) sind erhältlich, aber auch teuer und nicht leicht mit anderen Magiern zu teilen. Eine Bibliothek kann auch eine Mischung aus allen drei Speicherverfahren darstellen.

Magier können Bibliotheken miteinander teilen. Zugang zur Thaumaturgischen Sektion irgendeiner großen Universitätsbibliothek oder der Nachschlage-Abteilung eines Konzerns erlaubt es einer beliebigen Zahl von Magiern, gleichzeitig Projekte zu verfolgen. Solch große Forschungseinrichtungen besitzen nahezu jede Stufe, die Sie benötigen, innerhalb vernünftiger Grenzen. Bibliotheken über Stufe 4 sind schwer zu finden, wie es auch schwierig ist, Zugang zu ihnen zu erhalten. Oft berechnen Bibliotheken berechtigten und registrierten Benutzern eine Gebühr in Höhe von 1 Nuyen mal Stufe auf Stundenbasis. Illegale Benutzer werden leicht feststellen, daß die Inhaber der Bibliothek sich daran stören, wenn sie sich an ihre Daten heranmachen.

Der Umfang an Daten in einer Bibliothek bemißt sich nach deren Stufe. Das Quadrat der Stufe mal 100 Megapulses (Mp) gibt den Speicherumfang an. Eine Bibliothek mit Stufe 6 in Hexerei, Beschwören oder Magietheorie würde damit einen Speicherumfang von 3.600 Mp oder 3,6 Gp (Gigapulses) erfordern.

Hardcopy-Bibliotheken nehmen ungefähr einen halben Kubikmeter Raum pro 100 Mp an Daten ein. Ihr Preis bestimmt sich durch das Quadrat der Stufe mal 2.000 ¥. Demzufolge würde eine Bibliothek mit Stufe 6 insgesamt 72.000 ¥ kosten.

Elektronische Daten benötigen einfach ausreichend CD- oder Chipkapazität. Eine magische Bibliothek auf CDs enthält 100 Mp pro Disc und kostet das Quadrat der Stufe mal 1.000 ¥. Lese-Chips enthalten bis zu 1 Gp pro Chip und kosten das Quadrat der Bibliotheksstufe mal 1.200 ¥. Auf Compact Disc würde unsere Stufe-6-Bibliothek 36 CDs erfordern und 36.000 ¥ kosten. Auf Chips würde sie 4 Chips Speicherplatz benötigen und 43.200 ¥ kosten.

Bibliotheksstufen sind nicht kumulativ. Wenn Sie eine 2-Punkte-Bibliothek mit einer 3-Punkte-Bibliothek kombinieren, erhalten Sie eine Bibliothek mit Stufe 2 oder 3, nicht eine mit 5.

DER PFAD DES SCHAMANEN

Der Werdegang eines Schamanen ist weit vielschichtiger und geheimnisvoller, als es auf den ersten Blick scheinen mag. Die Fähigkeit zu zaubern scheidet ihn bereits vom Rest der Menschheit, aber das ist erst der Anfang. Der Weg der schamanistischen Tradition weicht beträchtlich vom hermetischen Weg ab.

Der wichtigste Aspekt der schamanistischen Realität ist das Verständnis des Totems und der Beziehung zwischen Totem und Schamanen. Letzterer erhält seine Kräfte vom Totem, aber dies geschieht nicht nur durch dessen bloße Präsenz oder Fürsprache. Der Tradition zufolge hat jeder Mensch einen Totemgeist, der für ihn sorgt. Ob das stimmt oder nicht, hat keine Auswirkung auf das Spiel; in der Welt des Rollenspiels genießen alle Charaktere die Vorzüge des Glücks und der Gesundheit. (Hat sich je schon einer gefragt, warum Spielercharaktere niemals an Erkältung leiden und warum sie Schattenläufe überleben, die eigentlich ihr Ende hätten bedeuten sollen?) Die schamanistische Tradition kann dieselben Vorteile auch dem Schutz durch einen starken Geist zuschreiben.

Wenn also die Kräfte des Schamanen vom Totem stammen und jeder eines hat, wieso können dann nicht wir alle schamanistische Zauberei anwenden?

Der Unterschied besteht darin, daß sich ein Schamane der Gegenwart und des Beistandes seines Totems bewußt ist, einfach weiß, daß es existiert. Er hat viel Zeit und Mühe aufgewandt, um herauszufinden, welches sein Totem ist und wie er damit in Verbindung treten kann. Obwohl in seltenen Fällen der Kontakt



vom Totem hergestellt wird, muß der potentielle Schamane doch in jedem Fall Mühen aufwenden, um seine volle Macht zu erlangen. Der Spieler eines Schamanen simuliert diese anfängliche Bemühung, indem er bei der Charakterentwicklung die Priorität A der Kategorie Magie zuweist. Für den Schamanen ist das Einssein mit dem Totem der wichtigste Aspekt des Lebens. Nachdem er des Totems gewahr geworden ist, muß er als nächstes lernen, wie er damit in Verbindung treten und arbeiten kann.

Die Beziehung zwischen dem Schamanen und dem Totem ist keine Meister-Diener-Beziehung, weder in der einen noch in der anderen Richtung. Die beiden Wesen arbeiten zusammen und folgen jeweils eigenen, aber doch miteinander verwobenen Wegen. Man kann sie mit engen Freunden vergleichen, die gedanklich gut übereinstimmen. Die Persönlichkeit des Schamanen ist der des Totems sehr verwandt (vielleicht auch umgekehrt). Der Schamane denkt in den gleichen Bahnen wie das Totem. Vielleicht versucht er auch mal, sich diesem zu widersetzen, oder gibt sich als jemand ganz anderes aus, aber die Natur des Totems bleibt trotzdem seine eigene Natur. Das zu leugnen, würde bedeuten, daß er sich selbst leugnet. Wenn ein Schamane seine Kraft verliert, liegt das wahrscheinlich eher an einem solchen inneren Konflikt als daran, daß der vernachlässigte Geist die weitere Zusammenarbeit verweigern würde.

Solange der Schamane sein Totem annimmt und ihrer gemeinsamen Natur treu bleibt, ist alles in Ordnung. Das Totem leitet und betreut den werdenden Schamanen und zeigt ihm die Wunder und Gefahren der Magie. Während der Schüler an Wissen und Macht zunimmt, wird er unabhängiger, aber die Bindungen an das Totem bleiben für immer bestehen. Ein Schamane ist niemals allein. Er kann sich immer darauf verlassen, daß das Totem ihn begleitet, wie letzteres auch darauf vertrauen kann, daß der Schamane ihm treu bleibt. Diese Beziehung ist ewig und setzt sich vielleicht sogar über den Tod hinaus fort. Sie kann weder aufgelöst noch ignoriert werden. Das Totem hat gewählt, und es hat gut gewählt, und es irrt sich *niemals*.

Was Totems nun wirklich sind, ist Gegenstand zahlreicher Diskussionen. Handelt es sich um Freie Geister, die ein Interesse an der Menschheit (oder wenigstens bestimmten Menschen) genommen haben? Fremdartig, aber anscheinend wohlgesinnt? Sind es lediglich unterbewußte Konstrukte des Schamanen? Gestalt gewordener Wille? Entstammen sie dem kollektiven Unterbewußtsein der Menschheit, deren dunkelste Träume und strahlendste Hoffnungen sich als Energie manifestiert haben, um angerufen werden zu können?

Diese Fragen kann niemand beantworten, und für den Schamanen sind sie letztlich unwichtig. Totems verhalten sich exakt so wie Freie Geister, und als das werden sie auch von allen Schamanen angesehen. In deren Sicht besitzt ein Totem eine eindeutig bestimmbare und charakteristische Persönlichkeit (wie ein Freier Geist), hat die Wahl, ob es sich manifestiert oder nicht, und kann sich generell fast wie ein Mensch benehmen, wenn auch aufleuchtet verfreumdete Art. Freie Geister existieren nachweislich; also muß das auch für Totems gelten, wenn man sie als ähnliche Wesen betrachtet. Würde ein Schamane ernsthaft an der Realität seines Totems zweifeln, verlöre er die Fähigkeit zu zaubern. Ein Zweifel an der Existenz des Totems wäre gleichbedeutend mit Zweifel am Gewebe der schamanistischen Wirklichkeit.

Wenn beispielsweise jemand sich fragte, ob sein Eindruck von der Welt der Wirklichkeit entspräche oder nur Ausdruck einer Schizophrenie sei, könnte er dann noch den Willen und den Mut aufbringen, sich mit der Welt auseinanderzusetzen? Mit einer Welt, die vielleicht gar nicht existiert? Ein solcher Schwund an Zuversicht ist genau das, was einem Schamanen widerfährt, der an der Echtheit seines Totems zweifelt.

Philosophische und metaphysische Auseinandersetzungen darüber, wo und wann die Verbindung mit dem Totem entsteht, sind außerhalb schamanistischer Kreise gang und gäbe. Für diejenigen, die im Schamanismus Reflexionen der Persönlichkeit sehen, kommt der angehende Schamane vor dem Totem und wählt sich letzteres aufgrund von Aspekten der eigenen Persön-

lichkeit. Eine Person mit einer katzenhaften Persönlichkeit würde von Katze erwählt. Wer dagegen in Totems unabhängige Kräfte erblickt, eher Reflexionen der Natur als des Menschen, sieht die Beziehung zwischen Totem und Schamanen viel tiefer. Der angehende Schamane macht sich bereits mit dem ersten Atemzug und den ersten unsicheren Schritten auf den Weg seines Totems. Von der Geburt an entfaltet sich dieser Weg vor ihm, und das Totem wartet immer ein kurzes Stück vor ihm auf den richtigen Augenblick, um sich ihm zu offenbaren. Jemand, der wie Katze ist, wird von Katze erwählt, aber diese Wahl ist vorherbestimmt.

Neben dem Totem unterscheidet sich der Schamane vom hermetischen Magier noch durch seine Weltsicht, insbesondere durch seine Sicht der anderen Ebenen. Die Realität des Astralraumes und der Zugang des Magiers dazu bedeuten mehr als nur die Fähigkeit, stärkere Zauber zu wirken. Für den Magier ist der Astralraum eine weitere Welt, die Macht und Wissen und vielleicht auch Gefährtschaft zu bieten hat. Für die hermetische Tradition ist der Astralraum ein abstraktes Gebilde - Spruchformeln gleichen Blaupausen für eine astrale Maschine, und auf das Wissen dort wird ähnlich zugegriffen wie auf das in einer Computerdatei.

Im Gegensatz dazu sieht der Schamane in der Astralwelt ein lebenssprühendes Ökosystem voller unterschiedlichster Lebensformen - aller auch auf der weltlichen Ebene manifestierten Lebensformen und weiterer, die als Geister in der astralen Wirklichkeit leben. Die schamanistische Tradition betrachtet den Astralraum als den Samen, aus dem die materielle Welt entstanden ist, als die Wiege allen Lebens (muß der Geist schließlich nicht vor dem Fleisch gekommen sein?). Schamanen haben demzufolge großen Respekt vor der Astralebene, wo Macht, Wissen und Verbündete zu finden sind, wo aber auch reale Gefahren lauern. Der Schamane akzeptiert, daß alles, was sich auf die Astralwelt auswirkt, auch die materielle Welt beeinflusst.

Was er auf der astralen Ebene erlebt, hat Rückwirkungen auf seine Sicht der materiellen Welt. Im Astralraum begegnet er den lebendigen, intelligenten Geistern aller Dinge. Alles Organische hat einen Geist - Tiere, Pflanzen, Steine und so weiter. Wenn der Schamane Zugang zu den Metaebenen gewinnt, kann er diesen Geistern begegnen, mit ihnen sprechen und von ihnen lernen.

Während die meisten weltlichen Menschen und sogar hermetische Zauberer Tiere und Umwelt als Werkzeuge betrachten, die man benutzt und wieder weglegt, erblickt der Schamane in ihren Geistern potentielle Verbündete. Den Geistern kann man nicht befehlen; man muß sie zur Hilfeleistung überreden, vielleicht sogar beschwatzen oder austricksen. Wer ist denn der Schamane, daß er Wesen Befehle erteilen könnte, die älter und reiner sind als er? Der Versuch, einen Geist zu beherrschen, wäre nur beleidigend.

Der Schamane betrachtet jedoch die Umwelt als Ressource. Wie Wolf auf die Jagd nach Hirsch geht und wie Hirsch sich am Gras göttlich tut, so entnimmt auch der Schamane der Umwelt, was er benötigt - manchmal auf unfreundliche Art, durchaus dem Beispiel der Natur folgend. Der Unterschied in der Nutzung der Umwelt durch Schamanen und weltliche Menschen liegt darin, daß ein Schamane den lebendigen Geist in allen Dingen erkennt. Der Initiationsvorgang, der ihm Zugang zu den Metaebenen eröffnet, stärkt diese Überzeugung noch, indem er den Schamanen mit der absoluten Wahrheit und Vollkommenheit dieser lebendigen Geister in Verbindung bringt.

Da die Metaebenen die Heimat des Totems und anderer mächtiger Geister sind, ist die Initiation für den Schamanen sogar noch wichtiger als für den Magier, denn sie ermöglicht es ihm, zunehmend freier durch die astralen Ebenen zu schweifen. Das Vordringen auf die äußeren Ebenen vertieft die Beziehung zum Totem, und der Kontakt zu den Wesen der Metaebenen bestärkt seine Sicht der Welt als einer lebendigen Größe und hilft ihm dabei, Einblick in die Welt und den Kosmos zu gewinnen.

Wie der Magier orientiert auch der Schamane seine Lebens-

weise nach einem alles beherrschenden Prinzip. Er muß sich ständig die Intelligenz und *Lebendigkeit* der Welt vor Augen führen und sich der Beziehung zum Totem bewußt bleiben. Seine Persönlichkeit ähnelt dem Charakter des Totems immer in irgendeiner Weise, wenn vielleicht auch nur auf der tiefsten und geheimsten Ebene. Spieler, die ihre Schamanencharaktere unter Berücksichtigung dieser Vorstellungen erschaffen, werden sie besser verstehen und damit das eigene Rollenspiel vertiefen.

TOTEMS

Wenn Sie einen Schamanen erschaffen oder einen schamanistischen Archetyp wählen, müssen Sie sich auch für ein Totem entscheiden. Für den Schamanen ist das Totem ein Ideal, dem er nacheifert. Kojote geht seinen eigenen Weg, und Bär tut es ebenfalls. Beides sind Tierbilder, die für eine Sicht und einen Weg des Lebens stehen. Der Schamane strebt nach der Verwirklichung dieser Ideale, und das Totem verleiht seinem Leben Struktur. Es repräsentiert sein vollkommenes Selbst. Solange er in der unvollkommenen Gestalt des sterblichen Fleisches lebt, muß der Schamane sein Bestes tun, um dem Totem gerecht zu werden.

Beispielhaft für die Stärke der Bindung zwischen dem Schamanen und seinem Totem ist die altbewährte Tradition der schamanistischen Maske. Vor dem Erwachen trugen Schamanen Masken, die ihr Totem beschworen. Diese aus primitiven Materialien gefertigten Masken waren je nach der Kultur des Schamanen teils grob, teils präzise gestaltet, teils schlicht, teils detailliert. Es war ein Gegenstand von großer Macht. Wenn er die Maske trug, war der Schamane das verkörperte Totem. Die Kluft zwischen grobem Fleisch und vollkommener Gestalt wurde so überbrückt, und Schamane und Totem waren eins.

Stoffliche Masken sind heute nicht mehr erforderlich. Wenn ein Schamane Magie ausübt, treten die körperlichen Merkmale seines Totems an ihm zutage. Je mächtiger die Magie, desto deutlicher werden diese tierischen Merkmale erkennbar. Es kommt zwar nicht zu einer vollständigen Gestaltwandlung, aber die Wirkung kann trotzdem atemberaubend sein.

Ein Beispiel: Ein Adlerschamane wendet einen geringeren Zauber an, der für das Adlertotem nicht besonders relevant ist. Seine Gesichtszüge könnten einen schärferen Schnitt zeigen oder der Gesang dem schrillen Schrei des mächtigen Vogels ähneln. Spricht der Schamane nun einen anspruchsvolleren Zauber, könnten sich seine gekrümmten Finger in die Krallen eines Adlers verwandeln oder seine Augen den stechenden Blick eines jagenden Vogels zeigen. Wendet der Schamane einen machtvollen Zauberspruch an, könnte ein mächtiger Adlerkopf an die Stelle seines Gesichts treten.

Auch ohne die schamanistische Maske beschwören das Leben, die Kleidung und die Handlungen eines Schamanen das Bild des Totems herauf. Anders als ein hermetischer Magier kann ein Schamane das Rüstzeug seines erwählten Weges nicht einmal vorübergehend ablegen, ohne den Zorn des Totems zu riskieren. Das Totem ist der Weg des Lebens. Das Leben ist der Weg des Totems.

Die Wahl eines Totems

Technisch gesehen, ist es das Totem, das seine Wahl trifft. Zu einem frühen Zeitpunkt in seinem Leben - in seltenen Fällen auch später - vernimmt der künftige Schamane den Ruf des Totems. Oft symbolisiert ein Ereignis diesen Ruf und leitet die Beziehung zwischen Schamane und Totem ein. Obwohl der angehende Zauberer vielleicht einige Zeit braucht, um den Weg zu finden, ist das Totem doch stets da und wartet darauf, daß er ihn betritt.

In *Shadowrun* ist es einem Spieler bei der Charaktererschaffung erlaubt, das Totem für seinen Charakter auszuwählen. Diese Entscheidung ist permanent. Denken Sie daran: Es ist das Totem selbst, das diese Wahl trifft, und auch, wenn es nicht immer den Anschein hat, trifft das Totem doch stets die richtige Wahl.

Für die Entscheidung stehen die Wildnis- und urbanen Totems

gleichermaßen zur Verfügung. Wildnis-Totems sind Tiere, die in der Wildnis leben: Adler, Wolf, Bär und so weiter. Urbane Totems sind Tiere, die ihre Nischen in der urbanen Ökologie gefunden haben: Ratte, Waschbär, Hund und andere.

Es existieren Hunderte von möglichen Totemtieren, aber der Platz in diesem Buch reicht nur für die Beschreibung einiger weniger. Wenn Sie einen Schamanen mit einem nicht beschriebenen Totem spielen möchten, können Sie und Ihr Spielleiter dessen Merkmale, Vor- und Nachteile ausarbeiten.

Die Totemwahl erlegt der Magie des Schamanen und seinem Verhalten bestimmte Gebote auf und bringt obendrein verschiedene Vor- und Nachteile mit sich. Der Magiepool eines Schamanen wird aufgestockt, wenn er Zauber anwendet, die unter die Macht seines Totems fallen. Andererseits verliert er Würfel aus dem Magiepool bei der Anwendung von Zaubern, die außerhalb der Macht des Totems liegen. Diese Würfelboni und -abzüge heißen *Totemmodifikatoren*. Derartige Modifikatoren gelten auch, wenn der Schamane die Fertigkeit *Beschwören* einsetzt, um bestimmte Arten von Naturgeistern herbeizurufen oder zu bannen.

Am besten betrachtet man die Totemmodifikatoren als Bonus- bzw. Strafwürfel für bestimmte Situationen. Beispielsweise erhält Flies-Like-Wind, ein Rabenschamane, 2 Zusatzwürfel für Manipulationszauber, während ihm bei Kampfzaubern 1 Würfel abgezogen wird - was heißt, daß sein Magiepool für Manipulati-

onszauber zwei Würfel mehr aufweist, für Kampfzauber dagegen einen Würfel weniger - und zwar genau im *Augenblick der Anwendung des Zauberspruches*. Senkt ein negativer Totemmodifikator einen Magiepool auf 0 Würfel, so kann die Probe auf den entsprechenden Zauber auch nicht unterstützt werden.

Wählen Sie ein Totem, dessen Merkmale Sie rollenspielerisch darstellen können. Ein Bärenschamane sollte bedächtig und schwerfällig sein und sich in einem ungeschickten Trott bewegen, der langsam wirkt, bis er einmal gezwungen ist, schnell voranzukommen. Ein Rattenschamane könnte ungewaschen auftreten, dunkle Ecken lieben und stets mit einem Auge nach einem Notausgang suchen. Wenn es sein muß, kämpft er wie eine in die Enge getriebene... Na, Sie wissen schon!

Spieler sollten daran denken, daß ein Totem nicht einfach "ein Bär" oder auch "DERBÄR" ist. Das Totem ist Bär, der Archetyp aller Bären auf der Welt. Ein Totem ist nicht einfach ein Tier, sondern die Essenz, der Geist dieses Tieres. Bei den Totembeschreibungen werden teilweise geschlechtsspezifische Pronomina benutzt, was jedoch nur dazu dient, einen bestimmten Tonfall zu treffen und was keinerlei Geschlechtsbeschränkung für Schamanen dieses Totems bedeutet.

Verfügbare **Wildnistotems** sind Adler, Alligator, Bär, Eule, Hai, Kojote, Löwe, Rabe, Schlange, Waschbär und Wolf; **urbane Totems** sind Alligator, Eule, Hund, Katze, Kojote, Ratte, Schlange und Waschbär.

ADLER

Merkmale: Adler ist der am höchsten fliegende Vogel in der Luft und kommt daher auch dem Himmel am nächsten. Er sieht sich des Morgens der aufgehenden Sonne gegenüber und ist Herr der höchsten Gipfel. Adler ist stolz und einsam und sieht alles, was auf der von ihm überflogenen Erdoberfläche geschieht.

Bevorzugte Umwelt: Berge

Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber; +2 Würfel auf das Beschwören von Windgeistern

Nachteile: Ein Adlerschamane wird niemals böse oder schändliche Taten dulden. Er ist ein grimmiger Verteidiger des Landes und der Reinheit der Natur und bringt der Technologie und ihren Werkzeugen starkes Mißtrauen entgegen. Umweltverschmutzer und andere, die bereit sind, das Land für ihre Profite zu schädigen, sind Adlers Feinde, und er wird jeder Gefahr trotzen, um sie zu besiegen. Verdoppeln Sie alle Essenzverluste durch Cyberware. Das liegt an der psychologischen Wirkung, die Cyberware auf den Adlerschamanen hat.

ALLIGATOR

Merkmale: Großer Kämpfer, starker Esser. Flink, wenn Handlung erforderlich wird, während der restlichen Zeit jedoch lethargisch, ja apathisch. Alligator ist oft schlecht gelaunt, besonders dann, wenn er zu Aktivität gedrängt wird. Sobald er jedoch zupackt, läßt er nicht mehr los, und er wendet sich vom einmal gewählten Pfad nicht mehr ab.

Bevorzugte Umwelt: Sümpfe oder Flüsse in der Wildnis. Alligator ist auch ein Urbanes Totem, weil der Mythos, wenn nicht gar die Realität, ihn auch in der Kanalisation der großen Städte ansiedelt. In der Magie ist Mythos so gut wie Realität, und deshalb erfreut sich Alligator bei urbanen Schamanen grosser Beliebtheit.

Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber; +2 Würfel für das Beschwören von Sumpf- und Seegeistern sowie Flußgeistern (falls Wildnistotem) oder Stadtgeistern (wenn Urbanes Totem)

Nachteile: Alligator ist faul und gierig. Als Fresser liebt er es, sich den Wanst vollzuschlagen und dann herumzulungern. Als Shadowrunner bevorzugt er Jobs, die dick Knete bringen, damit er anschließend möglichst viel Zeit damit vertrödeln kann. Es kann schon deftige Argumente erfordern, damit Alligator sich mal richtig anstrengt. Aufgrund seiner Habgier verabscheut er es, materielle Güter zu teilen, und er wird fast nie Kredite geben oder einen Scheck annehmen. Sobald er einen Job angenommen hat, geht er schnurstracks auf die Lösung zu und reagiert mit Ungeduld auf feinsinnige Umwege. Ihm muß eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 6 gelingen, damit er einen Kampf, eine Jagd oder eine andere direkte Aktion abbrechen kann. Er erleidet auch einen Abzug von 1 Würfel auf alle Illusionszauber.

BÄR

Merkmale: Bär ist körperlich kraftvoll und langsam in seinen Bewegungen, bis er gezwungen ist zu rennen. Er wirkt ungeschickt und scheint sich seiner Umgebung nicht bewußt zu sein, befindet sich jedoch in Harmonie mit der Welt und dem, was um ihn herum vorgeht. Er ist langsam im Sprechen, aber machtvoll im Kampf. Bär ist ein mächtiges heilendes Totem, das überall in schamanistischen Kulturen zu finden ist, wo auch Bären leben, sei es in Nordamerika, Zentral- und Nord-Europa oder Asien.

Bär ist ein Heiler. Sofern ein Bärenschamane nicht einen guten Grund hat, darf er niemanden abweisen, der der Heilung bedarf.

Bevorzugte Umwelt: Wald

Vorteile: +2 Würfel auf alle Heilzauber; +2

Würfel für das Beschwören von Waldgeistern

Nachteile: Ein Bärenschamane kann zum Berserker werden, wenn er verwundet wird. Wann immer er eine Wunde erleidet, muß er eine *Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 3* (durch Verletzung modifiziert) ablegen. Er wird für 3 Runden zum Berserker, minus 1 Runde pro erreichtem Erfolg. Erzielt er 3 oder mehr Erfolge, wird er nicht zum Berserker. Ein Berserkerschamane greift das nächste erreichbare Lebewesen an und setzt dabei seine stärksten Waffen ein (entweder magische oder körperliche). Falls der Schamane einen Feind tötet oder kampfunfähig macht oder wenn die Zeit vorüber ist, löst er sich wieder aus dem Berserkerszustand.

EULE

Merkmale: Eule ist eine weise und stille Beobachterin. Sie spricht selten, aber sie sieht viel. Eule herrscht über den nächtlichen Himmel, und was sie jagt, das findet sie. Sie ist ihren Freunden gegenüber hilfsbereit und ihren Feinden gegenüber furchtbar. Am Tag ist sie praktisch hilflos.

Bevorzugte Umwelt: Überall, urban oder Wildnis. Zaubersprüche kann sie jedoch nur nachts lernen.

Vorteile: +2 Würfel auf jeden nächtlichen Einsatz von Hexerei und Beschwören

Nachteile: +2 auf *alle* Mindestwürfe (selbst nichtmagisch!), wenn sie sich in direktem Sonnenlicht aufhält; selbst wenn sie vor dem Sonnenlicht abgeschirmt ist, erleidet sie auf alle magischen Mindestwürfe am Tag +2

HAI

Merkmale: Hai ist der kalte, unbarmherzige Jäger der Meere, von ungestümer Wildheit im Kampf. Hai nennt keinen Ort sein Zuhause, sondern durchzieht das Meer und kennt all seine Geheimnisse. Hai ist als Totem vor allem bei

Schamanen aus Seefahrer- und Küstenkulturen zu erwarten - hawaiianischen Kahunas, japanischen Miko, haitianischen Houngans, den Angekok der Eskimos, den Medizinmännern des Pazifischen Nordwestens sowie möglichen bis heute überlebenden Schamanen unter den wenigen australischen Aborigines, die nach wie vor in der Traumzeit weilen.

Bevorzugte Umwelt: Im oder am Meer.

Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber sowie das Beschwören von Meergeistern

Nachteile: Ein Hai-Schamane wird im Kampf zum Berserker, wenn er eine Wunde erleidet oder einen Gegner tötet. Sobald eines dieser Ereignisse eintritt, würfelt er eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 4, gegebenenfalls durch Verletzung modifiziert. Er wird für drei Kampfrunden zum Berserker, abzüglich der Erfolge, die er erzielt. Bei drei oder mehr Erfolgen bleibt er also vernünftig. Ein Berserkerhai greift das nächste Lebewesen an und versucht, es mit äußerstem Einsatz seiner Waffen oder Zaubersprüche zu töten. Statt dessen könnte er aber auch weiterhin wie rasend Magie auf die Leiche seines letzten Opfers anwenden oder mit Waffen darauf einhacken. Aber auch, wenn er nicht in Berserkerwut ist, glaubt Hai, daß der beste Feind ein toter Feind ist. Wird er in irgendeiner Weise herausgefordert, hält er sich nicht mit Überlegungen oder Drohgebärden auf, sondern schlägt zu. Und wenn er das tut, dann mit der Absicht zu töten.

HUND

Merkmale: Hund ist treu gegenüber Freunden und Familie. Er kämpft wütend, um sein Heim und seinen Besitz zu verteidigen, ist aber außerhalb seines eigenen Gebietes nicht generell aggressiv. Hund liebt die Menschen und verteidigt sie erbarmungslos gegen gefährliche Geister oder üble Magie. Wenn ein Hundeschamane einer Person erst einmal seine Loyalität oder Liebe geschenkt hat, bleibt er dabei, auch dann, wenn diese Person es nicht wert ist. Ein Hundeschamane wird um jeden Preis versuchen, die Menschheit vor üblen Zauberern zu beschützen.

Bevorzugte Umwelt: Stadt

Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber; +2 Würfel auf das Beschwören von Feld- oder Herdgeistern

Nachteile: Hund ist zielstrebig bis zum Punkt der Sturheit. Ein Hundeschamane muß eine Willenskraft-Erfolgsprobe gegen einen Mindestwurf von 4 ablegen, um seine Pläne oder Taktiken zu ändern. Die Probe erfordert eine komplexe Handlung, in deren Verlauf Hund mit sich ringt, ob er es sich anders überlegen soll.

KATZE

Merkmale: Katze ist verstohlen, eitel und manchmal grausam. Sie ist gerissen und kennt viele Geheimnisse, teilt sie aber nicht gerne mit anderen. Katze ist ein Urbanes Totem, denn sie fühlt sich bei der Menschheit ganz zuhause, sowohl in direkter menschlicher Gesellschaft wie als einsame Jägerin auf den Straßen und

Gassen. Katzenschamanen sind Einzelgänger, die sich nur sich selbst verpflichtet fühlen.

Bevorzugte Umwelt: Stadt

Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber; +2 Würfel für das Beschwören von Stadtgeistern

Nachteile: Katze läßt sich leicht dazu hinreißen, mit Gegnern im Kampf zu spielen, selbst wenn die Lage verzweifelt ist. Sie droht, verhöhnt und zischt, kehrt ihre Dominanz heraus. Sie neigt auch zu eindrucksvoller Magie, artistischem Kampf und sonstigen Umwegen auf dem Pfad des Tötens. Ein unverletzter Katzenschamane muß eine Probe auf Willenskraft gegen Mindestwurf 6 ablegen, wenn er einen Kampfzauber spricht. Scheitert er dabei, setzt er den Spruch mit dem niedrigsten Schaden ein. Wird er selbst verletzt, ist es allerdings mit derlei Spielereien vorbei.

Katze ist peinlich sauber und erleidet aufgrund von Ablenkung +1 auf alle Mindestwürfe, wenn sie schmutzig oder ungepflegt ist.

KOJOTE

Merkmale: Kojote ist der Große Gaukler, in einem Moment unberechenbar kühn, im nächsten schon feige. Er kann sowohl ein Freund sein als auch ein düsterer Witzbold, der Sie in die Gefahr führt. Obendrein ist Kojote der große Zauberer. Ein Kojotenschamane ist zu unabhängig, um durch irgend etwas anderes gebunden zu sein als das eigene Wort. Wie Großvater Kojote in der Legende ist er äußerst neugierig. Oft ist er habgierig und liebt es, nur so zum Spaß Risiken einzugehen.

Bevorzugte Umwelt: Auf dem Land

Vor- und Nachteile: Keine. Ein Kojotenschamane würde sich nie in das Korsett solcher Begriffe zwingen lassen. Er lebt außerhalb aller Regeln nach seinen eigenen Vorstellungen.

LÖWE

Merkmale: Löwe ist der tapfere und starke Krieger schlechthin. Er geht direkt und zielgerichtet vor, denn er hält nichts von Subtilität. Löwe schätzt Überraschungsangriffe und Hinterhalte, und er hat es gern, wenn andere Leute Aufgaben für ihn erledigen, während er seine Kräfte schont. Falls nötig, geht er jedoch in die Offensive. Jede Bedrohung seiner Verwandtschaft oder Familie ist eine Bedrohung für ihn.

Bevorzugte Umwelt: Prärie

Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber; +2 Würfel für das Beschwören von Präriegeistern

Nachteile: -1 Würfel auf Heilzauber. Löwe ist eingebildet und stellt höchste Anforderungen an sich, besonders, was seine körperliche Kondition und Erscheinung angeht. Er legt Wert auf gepflegten Lebensstil und erwartet von seiner Umgebung Respekt und Loyalität.

RABE

Merkmale: Wie Kojote ist Rabe ein Betrüger, schlau und verschlagen. Rabe ist auch der Wandler, verantwortlich für Veränderungen. Er ist ein lebender Widerspruch, abwechselnd habgierig und großzügig.

Bevorzugte Umwelt: Überall unter freiem Himmel

Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber; +2 Würfel auf das Beschwören von Windgeistern

Nachteile: Rabenschamanen sind entweder übergewichtig oder spindeldürr. In beiden Fällen sind sie gefräßig und stets hungrig und finden es nahezu unmöglich, angebotene Nahrung auszuschlagen. Rabe kämpft nur ungern und zieht es vor, wenn andere sich um diesen Teil des Lebens kümmern. Dementsprechend erhält er -1 Würfel auf Kampfzauber. Immer, wenn Rabe sich nicht unter freiem Himmel aufhält, erleidet er einen Modifikator von +1 auf alle, auch nichtmagische, Mindestwürfe.

RATTE

Merkmale: Ratte ist eine verstohlene Diebin, die zu selbstsüchtig ist, um irgend etwas zu teilen, selbst gegenüber den eigenen Gefährten. Sie ist eine zurückhaltende Kämpferin, die lieber flieht, als sich zum Kampf zu stellen. Wohin die Menschheit geht, folgt ihr Ratte, denn wessen Gaben sollten sonst für ihr Auskommen sorgen?

Bevorzugte Umwelt: Stadt

Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Illusionszauber; +2 Würfel auf das Beschwören aller Geister des Menschen

Nachteile: Rattenschamanen sind normalerweise schmutzig und ungepflegt. Ratte ist auch feige, aber wenn sie kämpfen muß, dann kämpft sie, um zu töten. Ratte hat eine Abneigung dagegen, im Freien zu arbeiten, denn ein gemurmelter Zauberspruch aus den Schatten (oder eine schallgedämpfte Pistole aus einer Tür heraus) ist mehr ihr Stil. Ziehen Sie bei Kampfzaubern 1 Würfel ab.

SCHLANGE

Merkmale: Schlange ist eine weise Heilerin, die an vielen Orten haust und viele Geheimnisse kennt. Schlange ist eine gute Ratgeberin, verlangt jedoch ihren Preis für den Rat, den sie erteilt. Sie ist anpassungsfähig und kann die Sinne von Feinden verwirren.

Bevorzugte Umwelt: alles außer Gebirgen

Vorteile: +2 Würfel auf Heilungs-, Illusions- und Wahrnehmungszauber. Als Wildnistotem +2 Würfel auf das Beschwören irgendeines der Geister des Landes (nach Wahl des Schamanen). Als urbanes Totem +2 Würfel auf das Beschwören irgendeines der Geister des Menschen (nach Wahl des Schamanen).

Nachteile: Schlange kämpft nicht, solange sie sich nicht selbst verteidigen oder jagen muß, um zu essen. Schlängenschamanen erleiden einen Modifikator von -1 Würfel auf JEDEN Zauber, den sie während eines Kampfes anwenden. Schlängenschamanen sind versessen darauf, Geheimnisse zu erforschen und bereit, dabei enorme Risiken einzugehen.

WASCHBÄR

Merkmale: Waschbär ist ein cleverer Bandit, der jede Falle knacken kann, um an den Köder zu kommen. Er schafft es auch, jeder Gefahr zu entfliehen, denn er kann seine Pfoten wie geschickte Hände einsetzen. Waschbär kämpft, wenn es nicht anders geht, bevorzugt

aber Strategie und Tricks.

Bevorzugte Umwelt: alles außer Wüste

Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber; +2 Würfel auf das Beschwören von Stadtgeistern

Nachteile: Ein Waschbärschamane ist ein Einzelgänger. Wie Kojote verlockt auch ihn starke Neugier, Gefahren bei einer Suche nach Informationen zu ignorieren. Waschbär kann habgierig sein (er ist ein Diebestotem), und Waschbärschamanen stehlen gerne das jeweils wirklich Beste, erachten jedoch kleine Diebereien und gewalttätigen Raub für unter ihrer Würde. Waschbärschamanen erleiden einen Modifikator von -1 Würfel auf Kampfzauber.

DER SCHAMANE IM ROLLENSPIEL

Wenn Sie einen Schamanen spielen, muß er dem Charakter seines Totems folgen. Andernfalls kann er die Bindung an das Totem und vielleicht seine ganze Magie verlieren. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie wollen, daß Ihr Charakter ständig einer ganzen Reihe von Anforderungen gerecht werden muß, versuchen Sie es mit einem Kojotenschamanen, der mehr Handlungsfreiheit hat. Das bedeutet nicht, daß ein Katzenschamane niemals gute Freunde hat oder daß ein Haischamane jeden umbringen muß, der ihn schräg ansieht, aber Katze gibt ihre dunkelsten Geheimnisse (oder auch nur ihre Kom-Nummer) nicht einfach an den erstbesten Chummer weiter, den sie trifft. Und Hai wird niemals einem Kampf ausweichen, nur weil jemand verletzt werden könnte.

Schamanen sind Menschen, und ein Totem ist keine Religion, obwohl nicht weit davon entfernt. Ein Schamane muß keine Gebote befolgen. Die Bedeutung des Totems liegt für ihn darin, daß es die Quelle ist, die ihn zu einem Zauberer macht. Spielleiter sollten gegenüber gelegentlichen kleinen Schnitzern nachsichtig sein.

Falls sich ein Schamane konsequent im Widerspruch zum Charakter seines Totems verhält, sollte ihn der Spielleiter bestrafen. Zunächst besteht diese Strafe im Verlust jeglicher Vorteile, die er aufgrund seines Totems genießt. Für wirklich totemwidriges Verhalten kann der Spielleiter das Magie-Attribut um einen Punkt senken. Verlorene Kräfte kann ein Schamane zurückgewinnen, indem er sich wieder angemessen verhält. Ein spezieller Schattenlauf, der in besonderer Weise zum Totem paßt, könnte dann als letzte Reinigung erforderlich sein.

DIE MEDIZINHÜTTE

Die Medizinhütte ist der geheiligte Ort des Schamanen. Sie stellt eine kleine Welt in sich dar, wo der Schamane mächtige Magie wirken oder mit den Geistern in Berührung treten kann. Hier bewahrt er die besonderen Gegenstände auf, die für ihn faktisch und symbolisch Macht bedeuten. Hier schlägt er die Brücke zwischen der Welt der Magie und den stofflichen Dingen.

Die Medizinhütte muß in einer Umgebung stehen, die dem Totem gerecht wird. Eine Bärenhütte beispielsweise sollte im Wald stehen und eine Rattenhütte irgendwo in einer Stadt. Die Hütte kann sich in einem Gebäude befinden, in einer Höhle oder sogar auf einem offenen Lagerplatz, sofern ihre Grenzen klar markiert sind. Der Bereich muß mindestens drei mal drei Meter umfassen und auf jeden Fall noch größer sein, wenn Sie planen, daß eine Gruppe von Schamanen darin arbeiten soll.

Eine Medizinhütte weist eine Stufe auf. Wenn Sie eine Hütte benötigen, dann wird ihre Stufe bestimmt durch den Schamanen, in Abhängigkeit von seinen Fähigkeiten, seinem Geld und seiner Zeit. Ein Schamane *muß* eine Medizinhütte besitzen, um neue Zauber lernen zu können. Die Stufe der Hütte muß mindestens so hoch sein wie die Kraft des Zauberspruchs, den der Schamane darin lernt (siehe **Erlernen neuer Zaubersprüche**, S. 39).

Die meisten Stämme besitzen eine ständige Hütte. Eine

WOLF

Merkmale: Wolf ist der Jäger und Krieger. Er ist der Bruder für sein ganzes Rudel und steht in leidenschaftlicher Treue zu seiner Gefährtin und seinen Jungen. Wie das alte Sprichwort lautet: Wolf gewinnt alle Kämpfe außer seinem letzten.

Bevorzugte Umwelt: Wald, Prärie oder Gebirge

Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Kampfzauber; +2 Würfel auf das Beschwören von entweder Wald- oder Präriegeistern (Wahl des Schamanen).

Nachteile: Ein Wolfsschamane ist seinen Freunden und seiner Familie gegenüber treu bis in den Tod. Nichts kann ihn dazu bringen, diese

Bindungen zu verraten. Niemals legt er Feigheit an den Tag. Wenn ein Wolfsschamane jemanden unter seinen Schutz nimmt oder sonst eine Verantwortung übernimmt, kann ihn nichts zum Verrat dieser Bindung veranlassen. Wolf kann jedoch wie Bär zum Berserker werden.

INSEKTENTOTEMS

Insekten erscheinen nicht auf dieser Totemliste, da sie in der schamanistischen Tradition kaum vertreten sind. Wenn sie doch einmal auftauchen, dann oft als gefährlicher Einfluß. Erfahrene **Shadowrun**-Spieler kennen bereits diese dunkle Wahrheit, über die Sie mehr im Kapitel **Magische Bedrohungen** erfahren.

Blockhütte, einen Wigwam, einen Kiva, eine Höhle oder einen Pueblo, ausgestattet als Medizinhütte. Da viele Schamanen ständig unterwegs sind, schleppen sie ihre Hütten mit sich herum. Das tatsächliche Material könnte aus Tierfellen, Knochen, Trommeln, bemalten Häuten, Sand für Sandmalereien, Mineralien, Kristallen und so weiter bestehen. All diese Dinge sind mehrfach verwendbar und müssen, sobald erst einmal erworben, nicht mehr ersetzt werden, solange die Hütte nicht zerstört wird. Jeder Taliskrämer kann Ihnen die magischen Sachen verkaufen, die für eine Medizinhütte gebraucht werden. Generell gesprochen betragen die Materialkosten 500 ¥ pro Stufenpunkt der Hütte und das Gewicht circa 2 Kilogramm pro Stufenpunkt.

Am besten ist es, wenn man eine ortsfeste Hütte schafft. Sollte das nicht möglich sein, transportieren Sie die Materialien zu einer geeigneten Stelle und errichten Sie die Hütte dort. Das Aufstellen dauert allerdings einen Tag pro Punkt an Hüttenstufe, denn die neue Hütte muß erst mit magischer Energie aufgeladen werden, um Verbindung mit der Erde zu erlangen. Aus diesem Grund sind ortsfeste Hütten praktischer. Eine Medizinhütte wird jeweils für ein bestimmtes Totem errichtet und kann von mehreren Schamanen dieses Totems gemeinsam benutzt werden.



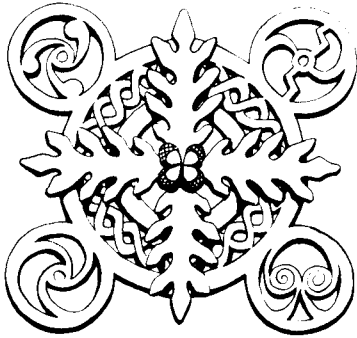
DER PFAD DES DRUIDEN

Auf den britischen Inseln trifft man zwei Sorten Druiden an: Die Englischen Druiden, die hermetische Zauberei betreiben, und die Keltischen Druiden, die dem Weg des Schamanismus folgen. Die Grundregeln für das Spielen eines Keltischen Druiden sind nachstehend aufgeführt. Es handelt sich um eine Übernahme aus dem **London Sourcebook**, die jedoch zwecks Anpassung an die Regeln von **SRII** aktualisiert wurde. Weitere Informationen über die Integration Keltischer Druiden und Näheres zum Englischen Druiden finden Sie im **London Sourcebook**. Obwohl die Englischen Druiden sich lose an den Überzeugungen der weiter unten erläuterten nichttierischen Totems orientieren, ist ihre Disziplin im

wesentlichen hermetisch, und sie unterliegen keinen Vor- oder Nachteilen aufgrund von Totems. Soweit hier keine besonderen Erläuterungen vorliegen, folgen auch die Keltischen Druiden den Regeln allgemein gültigen **Shadowrun**-Regeln für Schamanen.

DRUIDISCHE TOTEMS

Druiden verehren Sonne und Mond als die zentralen Kräfte des Lebens, aber sie respektieren auch Tiertotems als Konzentration der Lebenskraft in lebendiger Gestalt. Zusätzlich zu den nichttierischen Totems Sonne, Mond, Meer und Eiche folgen Keltische Druiden auch den folgenden: Adler (vor allem schottische), Wolf (nur schottische), Bär, Eule, Katze (Wildkatze) und Wurm (nur walisische). Die druidischen Totems Eiche, Meer, Mond, Sonne, Wildkatze und Wurm werden nachstehend beschrieben.



EICHE

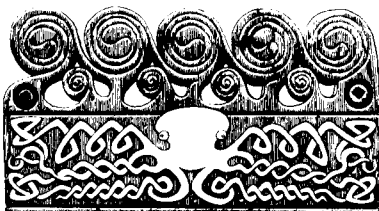
Merkmale: Eiche ist der stärkste aller Bäume und unerreicht geduldig und edel. Sie schützt andere und schirmt kleine Pflanzen und Moose gegen die rauen Elemente ab. Starke Schilde, Häuser und Schiffe bestehen aus Eiche.

Umwelt: tiefe Wälder, heilige Haine und Städte, die aus ihren Ästen errichtet wurden

Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber; +2 Würfel auf das Beschwören von Waldgeistern und Geistern des Menschen in jedem Bauwerk, das teilweise oder ganz aus Eiche besteht

Nachteile: Ein Eichen-Druide muß stark sein, also muß jeder, der diesem Totem folgt, bei der Charaktererschaffung mindestens jeweils 4 Punkte auf die Attribute Stärke und Konstitution verteilen. Eiche ist geduldig und stürzt sich nicht in Sachen hinein, ohne sich das vorher gründlich überlegt zu haben.

Standhaft verteidigt sie jeden, den zu schützen sie versprochen hat, und das sogar bis zur eigenen Vernichtung.



MEER

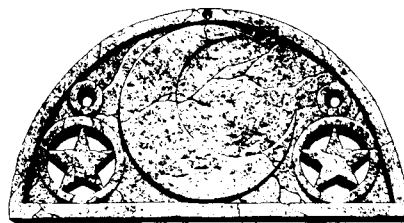
Merkmale: Meer ist der Ursprung aller Lebewesen, unergründlich und launisch. Es kann still und beruhigend sein, aber auch furchterregend und zerstörerisch. Obwohl es über großen Reichtum verfügt, hütet es eifersüchtig alles,

was es in die Hand bekommt. Das Meer kann ein machtvoller Verbündeter sein, aber man muß sich ihm mit größter Vorsicht nähern.

Umwelt: auf Salzwasserflächen oder in ihrer Nähe

Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber und transformatorische Manipulationszauber; +2 Würfel für das Beschwören von Salzwassergeistern und Schiffsgeistern (Herdgeistern).

Nachteile: Ein Meeres-Druide wird nichts verschenken. Er verlangt zumindest eine symbolische Bezahlung für jedes Geheimnis, das er offenbart, und jeden Gegenstand, den er aus seinem Besitz hergibt. Was als ausreichende Bezahlung gilt, liegt ganz beim Druiden, aber es reflektiert seine Gefühle für den Empfänger. Eine geliebte Person erhält vielleicht ein wertvolles Artefakt für einen Kuß, während jemand, den er nicht leiden kann, gewaltige Summen selbst für Kleinigkeiten entrichten muß. Ein Meeres-Druide ist sehr stolz und muß eine Willenskraft(4)-Probe würfeln, um durch eine Beleidigung nicht in Wut zu geraten. Der wütende Druiden kann schreien, den Gegner kränken oder bedrohen oder sogar (wenn er weiter provoziert wird) tatsächlich angreifen. Die Wut hält für 4 Kampftrunden an, aber der Schamane kann diesen Zeitraum um 1 Runde für jeweils 2 Erfolge bei einer Willenskraftprobe reduzieren.



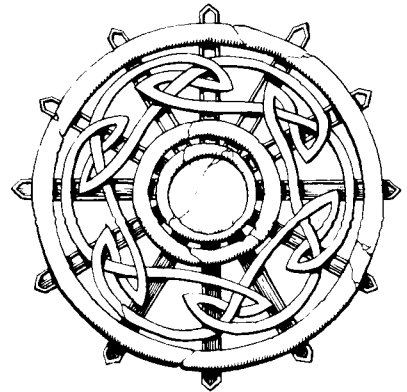
MOND

Merkmale: Mond ist veränderlich und geheimnisvoll. Er sieht viel von seiner hohen Warte aus, aber sein Blick ist nicht so klar wie der der Sonne. Er wahrt viele Geheimnisse und kann vieles vor neugierigen Augen verbergen. Mond ist auch der große Verwandler, nie zweimal derselbe und nie zu durchschauen.

Umwelt: Wilde Orte, weit von der Zivilisation entfernt; die verborgenen Winkel der Stadt

Vorteile: +2 Würfel auf Manipulations- und Illusionszauber; +1 Würfel auf Wahrnehmungszauber; +2 Würfel auf das Beschwören von Wassergeistern

Nachteile: Ein Mond-Druide wählt immer den subtilen Ansatz. Will er sich in eine direkte Konfrontation begeben, muß er dazu eine Willenskraft(4)-Probe schaffen. Verhandlungen zählen nicht als direkte Konfrontation (Mond liebt es zu diskutieren), wohl aber verbale Streitigkeiten. Mond erleidet -1 Würfel auf Kampfzauber. Der Mond-Druide hält sich lieber zurück und greift zur Täuschung.



SONNE

Merkmale: Sonne ist edel, heroisch, großartig und mutig. Er muß von allen gesehen werden und dient als Beispiel für jeden. Er inspiriert seine Gefolgsleute und ist durch seine Beispielfähigkeit ein natürlicher Anführer. Alle Lebewesen nähren sich von ihm. Sonne repräsentiert sowohl die höchste Kraft der Schöpfung als auch Zerstörung. Von seinem Platz am Himmel aus kann er alles sehen und gerecht beurteilen.

Umwelt: Überall, am liebsten jedoch offene Stellen wie Hügel, Felder und sogar Bauerndörfer, von wo aus sie sichtbar ist.

Vorteile: +2 Würfel auf Kampf-, Heil- und Wahrnehmungszauber; +2 Würfel auf das Beschwören von Geistern jeder Art in direktem Sonnenlicht

Nachteile: +2 auf den Mindestwurf für das Beschwören irgendeines Geistes bei Nacht. Ein Sonnen-Druide verweigert jeder Sache die Gefolgschaft, die er für nicht gerechtfertigt hält. Wird er durch Täuschung trotzdem dazu gebracht, versucht er sich wieder reinzuwaschen, indem er denen entgegentritt, die ihn überlistet haben. Als geborener Anführer muß er bei der Charaktererschaffung mindestens 4 Punkte auf Charisma legen. Sonnen-Druiden setzen sich selbst die höchstmöglichen Maßstäbe und streben danach, bei allem, was sie tun, Herausragendes zu leisten.



WILDKATZE

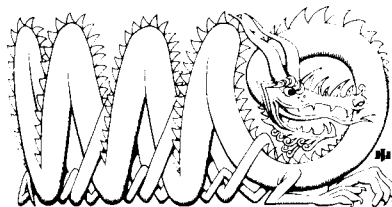
Merkmale: Wildkatze verfügt nicht über große Körperkraft, wohl aber über große Ausdauer, und sie kann über kurze Entfernungen enorme Geschwindigkeiten erreichen. Sie ist aggressiv und rasch erzürnt. Wird sie in die Enge getrieben, kämpft sie wie rasend. Sie ist ein Geschöpf der Nacht, das für sich bleibt und seine Geheimnisse wahrt und ausgezeichnete Nachtsicht besitzt. Wildkatze verläßt sich lieber auf ihre scharfen Sinne als auf den Intellekt, läßt sich aber trotzdem leicht von Äußerlichkeiten täuschen. Sie ist weit weniger gerissen als ihre städtisches Gegenstück, aber trotzdem stark und gefährlich, wenn man sie reizt!

Umwelt: Überall in den wilden Landen Brittanniens, außer Cornwall.

Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Heilzauber; +2 Würfel auf das Beschwören irgendeines

Naturgeistes während der dunklen Stunden

Nachteile: Ein Wildkatzen-Druide darf niemals zulassen, daß sein heimischer Steinkreis beschädigt oder zerstört wird; er wird jede Kreatur angreifen, die das zu tun beabsichtigt, und nötigenfalls bis zum Tode kämpfen (er darf keine Proben würfeln, um sich dieser Verantwortung zu entziehen!). Wildkatzen-Druiden erleiden auch -1 Würfel auf Spruchwiderstandsproben gegen Illusionszauber. Wildkatze wird nur aggressiv, wenn man sie in die Enge treibt oder sonstwie direkt bedroht; Wildkatzen-Druiden sind keine Kamikazekiller.



WYRM

Merkmale: Wurm ist eine große, langsame und schwerfällige Echse, ein nichtmagischer Vetter des Drachen, oder, wie manche behaupten, ein degenerierter Verwandter des Axolotl.

Wurm wird als Totem stolz hochgehalten von den Walisischen Drachenschamanen oder Drachendruiden (eine nicht ganz zutreffende Selbstbezeichnung, wie man feststellen muß), die die Verbundenheit ihres Totems mit dem großen nationalen Symbol ihres Landes begreifen. Wurm ist weder intelligent noch schnell. Er ist langsam in seinen Handlungen und kann nicht die Initiative ergreifen, wenn sich Ereignisse rasch entwickeln. Aber er ist stark, erholt sich schnell und zeigt sich gnadenlos, wenn er erst mal die Oberhand über einen Feind gewonnen hat. Er ist friedfertig, aber unnachsichtig, wenn er gereizt wurde. Schließlich zeichnet ihn noch eine einzigartige Willenskraft aus, und er kann andere einfach durch seinen Willen beherrschen.

Umwelt: Berge

Vorteile: +2 Würfel auf Heil- und Manipulationszauber; +2 Würfel auf das Beschwören von Bergegeistern

Nachteile: Wurm weiß oft nicht, wann es genug ist. In einem Kampf oder einem anhaltenden Wettstreit sonstiger Art (wie dem Druidischen Steinspiel) muß er eine Willenskraft(6)-Probe schaffen, um aufzuhören und sich einer anderen Tätigkeit zuzuwenden. Wurm ist auch langsam und faul und schläft viel. Wurm-Druiden müssen im Schnitt mindestens 70 Stunden pro Woche schlafen.

FETISCHE

Druiden benutzen nur einen wiederverwendbaren Fetisch: die goldene Sichel. Sie benutzen nur einen Verbrauchsfetisch: Mistelzweige. Eine Druidin kann seine Fetische allerdings *nicht* beim Taliskrämer erwerben, sondern muß mit Einsatz der goldenen Sichel selbst Mistelzweige sammeln. Um als Fetisch dienen zu können, muß die Sichel zunächst im heimischen heiligen Kreis des Druiden von einem Initiaten von mindestens Grad 1 geweiht werden. Die Weihung der Sichel findet im Rahmen eines Rituals statt, mit dem der Druiden selbst Initiationsgrad 0 erreicht. Obendrein muß er 1 Karmapunkt aufwenden, um die Sichel an sich zu binden. Andernfalls wären weder die Sichel noch mit ihrer Hilfe gesammelte Mistelzweige als Fetische verwendbar.

HEILIGE KREISE

Keltische Druiden benutzen keine Medizinhütten, sondern heilige Kreise, bei denen es sich um Steinkreise handelt, die als Versammlungsstätte für die Druiden dienen. In seltenen Fällen können auch einzeln stehende Steine, heilige Höhlen (wie die Dan-Yr-Ogof-Höhlen im Drachenland) oder heilige Seen (bei schottischen Druiden) als Versammlungsstätten dienen. Da der druidische Glaube die Einheit der Natur betont, muß sich der Kreis nicht in der Heimatgegend des druidischen Totems befinden, andererseits jedoch verfügt jeder Druiden über einen Heimkreis, der als geeignete Umwelt für sein Totem gilt. Für den Umgang mit Geistern im Heimkreis gelten besondere Regeln.

Der Durchmesser des heiligen Kreises beträgt so viele Meter, wie die Stufe des Kreises angibt. Er tritt für Druiden an die Stelle der Medizinhütte (und unterliegt im allgemeinen denselben Regeln), wenn sie Zaubersprüche lernen oder verwandte Handlungen ausführen.

GEISTERBESCHWÖRUNGEN

Ein druidischer Schamane kann nur bestimmte Naturgeister beschwören, keinesfalls alle, die in SR11 aufgeführt sind. Zu beachten ist, daß Druiden, die tierischen Totems folgen, niemals Geister des Menschen beschwören können, während dies den Gefolgs-

leuten der nichttierischen Totems unbeschränkt möglich ist. Druidische Schamanen können folgende Naturgeister beschwören:

Gelster des Landes: Wald- und Bergegeister

Gelster des Windes: Nebel- und Sturmgeister

Gelster des Wassers: See-, Fluß- und Meergeister

Druiden tierischer Totems können die obengenannten Geister leichter beschwören als die meisten Schamanen, da sich Druiden stärker mit der Natur identifizieren. Auch die den Orten ihrer heiligen Kreise innewohnende Magie (diese magischen Orte tauchten während des Erwachens wieder auf und regenerierten sich) erleichtert die Beschwörung dieser Geister. Für druidische Beschwörungen gelten die folgenden Regelmodifikationen:

● Jeder Druiden, der sich innerhalb einer Anzahl Meilen von einem Steinkreis befindet, die durch seine Essenzstufe angegeben wird, addiert 1 auf seine Fertigkeit Beschwören.

● Jeder Druiden addiert 3 auf seine Fertigkeit Beschwören, wenn er einen Geist der passenden Domäne beschwört (praktisch immer Berg oder Wald). Dazu muß er sich innerhalb einer Anzahl Meilen gleich seiner Essenzstufe vom heimischen heiligen Kreis befinden.

● Jeder Druiden mit Initiationsgrad 5 oder mehr addiert unter allen Umständen 1 auf seine Fertigkeit Beschwören.

● Jeder Druiden, der erfolgreich einen Naturgeist beschwört, erringt damit eine Anzahl Dienste des Geistes gleich der Anzahl der Erfolge bei der Beschwörungprobe plus 1, oder sogar plus 2, wenn es im eigenen Heimkreis geschieht.

Ein Beispiel: Arisaig, druidischer Initiat von Grad 7, versucht einen Angriff von Schlägern abzuwehren, die die Magie seines druidischen Kreises plündern wollen - sie haben von seinen Alchimistischen Arbeiten gehört. Er beschließt, ihnen eine Lektion zu erteilen, indem er einen Bergegeist beschwört und auf sie hetzt. Er hat Beschwören 7 und kann unter Einrechnung aller Modifikationen sage und schreibe 13 Würfel werfen - schließlich befindet er sich in seinem heimischen heiligen Kreis (+3), hat einen ausrei-

chend hohen Initiationsgrad (+1) und ist auch noch Wildkatzenschamane, den die Schläger ahnungsloserweise mitten in der Nacht angreifen (+2). Er ruft einen Geist mit Kraftstufe 6 an und wirft seine Würfel. Es fallen 4 Erfolge. Da er sich im heimischen heiligen Kreis befindet, kann er noch 2 Dienste zusätzlich einfordern, also insgesamt 6 Dienste. Der rachsüchtige Wildkatzenschamane beginnt, sich die Serie von Unfällen vorzustellen, in die der Geist seine Feinde treiben wird.

Besondere Geisterregeln

Naturgeister stehen einem Druiden länger für Dienste zur Verfügung als anderen Beschwörern. Sie bleiben bis zu 24 Stunden lang, bis zur ersten Morgendämmerung nach ihrer Beschwörung. Unkontrollierte Naturgeister greifen einen druidischen Schamanen normalerweise nicht an. Die Regeln für die Beherrschung unkontrollierter Geister (S. 49) gelten nicht für Druiden. Um zu bestimmen, ob ein unkontrollierter Geist den Druiden angreift, würfeln Sie eine Kraftprobe für den Geist gegen die Magiestufe des Beschwörers als Mindestwurf. Erringt der Geist dabei mindestens 1 Erfolg, attackiert er; andernfalls verschwindet er einfach.

Druiden haben überragende Fähigkeiten darin, Naturgeister zu bannen, wenn sie das möchten (S. 49). Es gelten für die Fertigkeit Beschwören, wenn sie zum Bannen eingesetzt wird (je nach Ort und Initiationsgrad), dieselben Bonuswerte wie für das Beschwören selbst, außer im seltenen Fall eines Druiden, der einen von einem anderen beschworenen Geist zu bannen versucht.

VERZAUBERN

Das vorliegende Buch behandelt Verzauberungen ausführlich auf den S. 50 - 59. Für Druiden gelten die folgenden Sonderregeln:

Verzauberungsgerät

Druiden benötigen für Verzauberungen ganz andere technische Voraussetzungen als die übrigen Zauberer. Sie brauchen keine 100.000 ¥ für Alchimie oder eine Verzauberungskiste im Wert von 10.000 ¥. Ihre Anforderungen sind von anderer Art. Sie müssen Verzauberungsvorgänge stets mit der Morgendämmerung eines der großen druidischen Feste einleiten (Imbolc, Beltane, Lughnasad, Samhain).

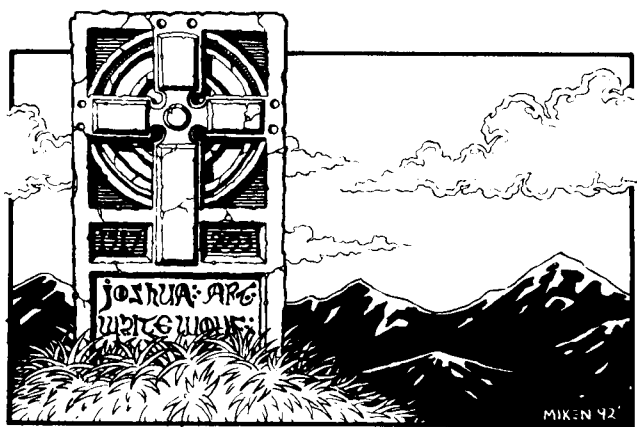
Für *Taliskrämerei* oder *Alchimie* benötigen Druiden nur einen druidischen Kessel sowie einen Vorrat an geeigneten Rohstoffen (immer Pflanzenmaterial oder Minerale von heiligen oder außerordentlichen Stellen wie Merlins Höhle oder Fingals Höhle auf den Hebriden oder Wasser aus einem heiligen See). Die Kessel werden von Druiden zu Druiden weitergegeben und sind nicht käuflich zu erwerben. Jeder Druiden besitzt im allgemeinen zwei oder drei davon, und nur Druiden mit Initiationsgrad 5 oder mehr kennen das Geheimnis der Herstellung, die ungefähr 20 Tage in Anspruch nimmt. Ein älterer Druiden wird einen jüngeren, bevor er ihm einen kostbaren Kessel überreicht, stets eine schwierige Aufgabe stellen, zum Beispiel die Suche nach einer geheimnisvollen Pflanze in irgendeiner gefährlichen Wildnis voller mörderischer, häßlicher paranormalen Critter. Riten, die mit dem Kessel durchgeführt werden, benötigen absolut reines Wasser aus einer Quelle, einem See oder schottischen Loch. Im Zweifelsfall muß der Druiden das Wasser in einem Ritual über sieben Morgendämmerungen in einem Steinkreis reinigen (keine Probe erforderlich; der Druiden wird nur aufgehalten).

Die *Sammelprobe* für Pflanzenmaterial (S. 51) fällt Druiden leichter, da der Mindestwurf für sie nur 3 beträgt. Hilft ein Naturgeist dabei aus, so gilt der übliche Kraftstufenbonus des Geistes.

Für Druiden ist die *Herstellung Alchemistischer Radikale* (*Herstellung von Radikalen*, S. 52) aus Pflanzenmaterialien leichter als für andere Zauberer: Um den Erfolg zu bestimmen, erhalten sie 2 Bonuswürfel auf die Verzauberungsprobe.

FOKUSSE

Druidisches Verzaubern ist fast ganz auf Geisterfokusse und Kraftfokusse begrenzt (obwohl sich Druiden mit aggressiveren Totems wie Wildkatze auch schon begeistert mit Waffenfokussen beschäftigt haben). Wenn Druiden exotische Materialien für Fokusse benötigen (S. 89), geht es fast immer um Kräuter aus dem Heimatland des Druiden (Ergebnis von 2-10 mit 2W6; ein Ergebnis von 11-12 bedeutet, daß die Komponente mineralisch ist, aber ebenfalls aus dem Heimatland kommen muß). Bei der materiellen Basis für den Fokus muß es sich immer um ein unberührtes Telesma handeln (S. 56). Ein Druiden, der einen Naturgeisterfokus herstellen möchte, hat dabei Mindestwurf 5 statt der üblichen 6. Und schließlich binden Druiden auch nur selten magische Gegenstände, die sie nicht selbst gefertigt haben. Entschließt sich doch mal einer dazu, sind die Karmakosten für ihn um 50 Prozent höher als in der Tabelle für die Bindungskosten (S. 58) angegeben.



MENSCHENOPFER

Die folgenden Informationen über Blutmagie stehen dem Spielleiter *nur* für die Zwecke eines Handlungselementes zur Verfügung. *Kein* Spielercharakter wird *jedemals* die für diese Magie erforderlichen Rituale lernen. *Niemals!* Es handelt sich um ein Betätigungsfeld ausschließlich für Nichtspielerdruiden, die ihre Kenntnisse niemandem vermitteln, den sie nicht durch und durch kennen und einschätzen können. Eine damit verwandte Spielregel finden Sie auch unter Opfergeas, S. 77.

Die ritualistische Grundlage dafür, aus einem Menschenopfer etwas Bedeutsames zu gewinnen, ist nur den druidischen Initiaten höchsten Grades bekannt. Das rituelle Opfer muß zur Morgendämmerung an einem der großen druidischen Feste im heimischen heiligen Kreis des Druiden stattfinden und setzt obendrein die Anwesenheit von mindestens sechs weiteren Druiden mit Initiationsgraden voraus. Durch ein Menschenopfer kann ein Verbündeter oder ein Freier Geist gestärkt werden, oder es wird mit dem Blut des Geopferten das Land gereinigt. Ideen, wie man dieses Ritual in eine Geschichte kleiden kann, findet man z. B. im Kapitel 14 des *Shadowrun*-Romans **WÄHL DEINE FEINDE MIT BEDACHT**.

HINTERGRUNDSTRAHLUNG UND DRUIDISCHE MAGIE

Die magischen Auswirkungen der Hintergrundstrahlung von Leylinien (siehe *London Sourcebook*, S. 34) sind leicht in spieltechnische Begriffe gefaßt: Das Niveau der Hintergrundstrahlung gilt als negativer Modifikator (d.h. -2) auf die Mindestwürfe für alle magischen Proben von Druiden, die sich der Natur des jeweiligen Ortes nicht aktiv widersetzen. Zaubersprüche, Forschungsvorhaben usw., die dem Ort Schaden zufügen, erhalten diesen Modifikator nicht, vielmehr müssen Charaktere, die so etwas tun, die jeweilige magische Prozedur erschweren, indem sie den verdrei-

fachten Modifikator zum Mindestwurf addieren. Das gilt zum Beispiel für umweltverschmutzende Zauber, für das Anschleppen eines anderswo beschworenen toxischen Geistes und für flächenwirksame, stark schädigende Zaubersprüche.

In diesem Bereich sind vom Spielleiter einige Entscheidungen gefordert. Er sollte versuchen, wie ein mehrere tausend Jahre alter Steinkreis zu denken: Würde Stonehenge diesen Zauber mögen? Vermittelt er hier das richtige Gefühl? Zweifelsfälle gelten zugunsten des Druiden. Feinde, die Druiden in der Nähe von Leylinien attackieren, erhalten einen erschwerenden Modifikator in Höhe der Hintergrundstrahlung (gewöhnlich +2) auf ihre Mindestwürfe für alle magischen Proben. Die Hintergrundstrahlung für Großlogen auf minderen Leylinien beträgt 1, auf großen Linien 3. Ausgenommen sind Stonehenge, Sunken Island, Warwick Castle und Caerleon, die eine Strahlung von 4 haben. Einige besonders isolierte Plätze auf minderen Linien haben Hintergrundstrahlung 2. Beispiele dafür sind die quatzreichen Carnglaze Caverns in Cornwall, die Tropfsteinhöhlen von Cheddar in Somerset und Fingals Höhle auf den schottischen Hebriden.

Bestimmte Orte zeitigen in Spielbegriffen besondere Auswirkungen, die der Spielleiter einzeln entwerfen kann. So weiß man, daß Salamander (S. 136f. in **Paranormal Animals of North America**) sowie Watcher und Beschützer-Geister (S. 97 bzw. 100 in diesem Buch) anscheinend unangekündigt an bestimmten Stellen auftauchen, ob das nun Steinkreise oder stehende Steine sind. Wenn der Spielleiter dies möchte, können an verschiedenen Stellen auch besondere Effekte bei Geisterbeschwörungen auftreten.

KORNISCHE BARDEN

In den Cornish Wild Lands leben einige wenige Schamanen, die sich selbst Druiden nennen und in der Tat einiges mit ihren keltischen Brüdern gemeinsam haben. Sie leben auf dem Land, folgen passenden Totems (von denen Adler, Wildkatze und Eule die gebräuchlichsten sind), versammeln sich in Steinkreisen und an ähnlichen heiligen Orten und sind in regeltechnischer Beziehung sicherlich Schamanen.

Sie kennen jedoch keine magischen Gruppen oder Initiationsgrade. Es handelt sich meist um schlichte Gemüter mit einer primitiven Einstellung zum Bündnis mit der Natur. Viele von ihnen sind einfach nur schamanistische Adepten.

Entschieden ungewöhnlich an ihnen ist der bardische Aspekt. Sie lernen das Kornische und das Rezitieren epischer Gedichte und Balladen in dieser ausgesprochen obskuren Sprache.

Die Kornischen Barden sind eine Ausnahme zu der Regel, daß nur Initiaten Metamagie (S. 66) anwenden können; sie scheinen in der Lage zu sein, auf der Grundlage lyrischer Rezitationen Zentrierung gegen den Entzug einzusetzen (und möglicherweise noch für andere Zwecke).

Zumindest einige der Kornischen Barden sollen auch Verbindungen zu den bretonischen Druiden des Broceliandewaldes und seiner Umgebung unterhalten. Eine Anzahl kornischer Bardendruiden hat bereits die französischen Vettern an der Stelle im Broceliandewald besucht, wo Merlin angeblich von Vivien in einen Baum gesperrt wurde.



WEGE DER ADEPTEN

Als weniger mächtige Form des Zauberers konzentriert ein Adept seine Fähigkeiten auf einen enger umgrenzten Bereich. Wie ein Vollzauberer weist er eine Magiestufe auf und verliert Punkte von diesem Attribut, wenn er Essenzverluste oder Tödliche Wunden erleidet.

Es gibt vier Arten von Adepten: *Magieradepten*, *Schamanenadepten*, *Elementaradepten* und *ki-Adepten*.

Wie andere Zauberer müssen sich Adepten zwischen der schamanistischen und der hermetischen Tradition entscheiden und dann beim Erlernen von Formeln usw. die ihrer Tradition entsprechenden Regeln befolgen. Schamanen erhalten die üblichen Vor- und Nachteile ihres Totems, soweit sie auf die gewählte Fertigkeit anwendbar sind. Adepten können Fokusse in derselben Weise nutzen wie alle anderen Zauberer, sofern auf ihre Fertigkeit anwendbar.

MAGIERADEPTEN

Ein *Magieradept* kann nur *eine* magische Fertigkeit anwenden. Ein Adept, der Hexerei (Spruchzauberei und Rituelle Hexerei) beherrscht, wird oft als "Hexer" bezeichnet, während einer, der sich auf das Beschwören verlegt hat, "Beschwörer" heißt. Magier-Adepten sind meistens Hexer. Unabhängig von der Wahl der Fertigkeit wird diese von Adepten auf die übliche Art und Weise eingesetzt.

Der wichtigste Unterschied zwischen einem Magieradepten und einem Vollzauberer besteht darin, daß der Magieradept keinen Zugang zum Astralraum hat und ihm die Fähigkeiten Astraler Wahrnehmung und Projektion vollständig abgehen!

SCHAMANENADEPTEN

Ein Adept der schamanistischen Tradition kann *ausschließlich* solche Zaubersprüche anwenden und solche Geister beschwören, für die sein Totem normalerweise Vorteile bereithält. So stehen einem Adepten des Bären Totems ausschließlich Heilzauber und die Beschwörung von Waldgeistern zur Verfügung.

Schamanenadepten erhalten für ihre Zauberei keine Totem-Modifikatoren! Sie unterliegen den üblichen Anforderungen ihres Totems. Adepten können keinen Totems (wie Kojote) folgen, die keine Vorteile mit sich bringen. Dasselbe gilt auch für solche Totems (wie Eule), in denen auf Zaubersprüche nur Modifikatoren aufgrund von Zeit oder Ort zur Anwendung kommen, nicht jedoch solche aufgrund des Zwecks.

Schamanen-Adepten können bei der Ausübung defensiver Magie vollen Gebrauch von ihren Fertigkeiten in Hexerei und Beschwören machen und sind zu Astraler Wahrnehmung und Projektion fähig.

ELEMENTARADEPTEN

Elementaradepten sind das hermetische Äquivalent der Schamanenadepten und stark mit einem der hermetischen Elemente verbunden: Luft, Erde, Feuer, Wasser. Der Elementaradept kann nur solche Zauber wirken und solche Geister beschwören, die mit seinem Element verknüpft sind (so könnte ein Feueradept nur Kampfzauber und schädigende Manipulationszauber mit elementaren Feuereffekten sprechen, Feuerelementare beschwören usw.). Darüber hinaus stehen ihm jeweils die Zauber zur Verfügung, die im Einflußbereich des gewählten Elementes liegen:

Luft: Wahrnehmung

Erde: Manipulation (nur physikalische, materiebezogene)

Feuer: Kampf (soweit nicht mit Effekten anderer Elemente verbunden)

Wasser: Illusion

Elementaradepten haben vollen, normalen Zugriff auf die Astralebene (Projektion und Wahrnehmung). Sie können alle Fokusse verwenden, die mit ihren Fähigkeitsbereichen verträglich sind.

KI-ADEPTEN

Ein *ki-Adept* widmet seine Magie der Steigerung seiner körperlichen Fähigkeiten. Kräfte, wie sie legendären Kämpfern zugeschrieben werden (so den Krieger schamanistischer Völker, Berserkern und ähnlichen) deuten an, daß solche Adepten in gewissem Umfang auch vor dem Erwachen aufgetreten sind. Der erste öffentlich dokumentierte *ki-Adept* der modernen Zeit war Francis Daniels, ein Doktor der Ingenieurwissenschaften und vierter *dan* im Aikido. Ein großer Teil dessen, was wir heute von den Kräften der *ki-Adepten* wissen, geht auf Daniels' Forschungen zurück. Er kam während der Unruhen im Metroplex Washington, D.C., ums Leben, die dem Zusammenbruch der US-Regierung im Jahr 2030 folgten.

Um einen Charakter dieser Richtung zu erschaffen, "erwirbt" man mit den Punkten seines Magie-Attributes diverse Steigerungen der körperlichen Attribute, der Fertigkeiten, Reaktion und Sinne. Der Adept kann auch diverse einzigartige Kräfte erwerben, die den Auswirkungen bestimmter Zaubersprüche ähneln, für ihn jedoch permanente Fähigkeiten sind.

Es ist zu beachten, daß die Magiestufe des Charakters beim "Erwerb" der Adeptenfähigkeiten nicht verbraucht wird. Vielmehr dient sie als Gradmesser dafür, wie viele Fähigkeiten der *ki-Adept* erhält, eine Anzahl Punkte gleich seiner Magiestufe.

Die einzige Art magischer Fokus, die ein *ki-Adept* verwenden kann, sind Waffenfokusse. Beachten Sie auch, daß ein *ki-Adept* Astrale Wahrnehmung *nur dann* benutzen kann, wenn er sie als Fähigkeit erworben hat. Sich astral projizieren kann er prinzipiell nicht.

Kräfte der ki-Adepten

Astrale Wahrnehmung

Kosten: 2 Punkte

Der Adept ist in der Lage, mittels *Astraler Wahrnehmung* in die Astralebene vorzudringen, kann aber nicht die Astrale Projektion durchführen. Er kann die Fertigkeit Hexerei im *Astralkampf* (siehe S. 118) einsetzen, aber er kann weder Zaubersprüche einsetzen, noch hat er einen Magiepool.

Geschärfte Sinne

Kosten: 0,25 Punkte pro Steigerung

Mit Hilfe dieser Kraft können Lichtverstärker- oder Infrarotsicht, hoch- oder niederfrequentes Gehör oder gesteigerter Geruchs- oder Tastsinn, usw. erworben werden. Sofern die Steigerung nichts mit Funksignalen oder ähnlichen technischen Phänomenen zu tun hat, kann sie sich auf alles beziehen, was auch durch Cyberware steigerbar ist. Anders als bei Cyberware sind jedoch keine Paketlösungen möglich.

Bei Berechnung der Modifikatoren für schlechte Sicht im Fernkampf (s. Tabelle, **SR II**, S. 89) gelten Geschärfte Sinne als *Natürliche Sicht*. Verbesserter Tast- oder Geruchssinn gibt bei den entsprechenden Wahrnehmungspunkten jeweils einen Bonuswürfel.

Geschoßparade

Kosten: 1 Punkt

Mit dieser Fähigkeit kann der *ki-Adept* langsam fliegende Geschosse wie Pfeile, Wurfmesser oder Shuriken im Flug auffangen. Um das zu tun, würfelt er auf seine Reaktion (zuzüglich Kampfpoolwürfel, wenn der Spieler möchte) gegen einen Mindestwurf, der 10 abzüglich des entfernungsabhängigen Basismindestwurfes für den Angriff beträgt. Um zum Beispiel einen über weite Entfernung geschossenen Pfeil zu fangen, gilt für den Adepten Mindestwurf 2 (10 - 8). Über kurze Entfernung betrüge der Mindestwurf 6 (10 - 4).

Damit es dem Adepten gelingt, das Geschoß mit der Hand zu greifen, muß er bei seiner Reaktionsprobe mehr Erfolge erzielen, als der Angreifer bei der Angriffsprobe erreicht hat. Gleichstand gilt zugunsten des Angreifers. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert eine Freie Handlung.



Gesteigerte Fertigkeit

Kosten: siehe unten

Mit Hilfe dieser Fähigkeit erhält der *ki*-Adept Zusatzwürfel für den Einsatz einer bestimmten allgemeinen Fertigkeit. Diese Würfel stehen auch für jede Konzentration oder Spezialisierung im Rahmen dieser allgemeinen Fertigkeit zur Verfügung. Zusätzlich zu dem Mindestwurf-modifikator von +2 für jeden Kreis, der auf dem **Fertigkeitenschema (SR II, S. 69)** überquert wird, sinkt die Zahl der Gesteigerte-Fähigkeit-Würfel um 1 pro Kreis. Würde man also drei Kreise überschreiten, wären damit der Mindestwurf um 6 erhöht und die Zahl der für diese Fertigkeit erworbenen Zusatzwürfel um 3 gesenkt.

Es gibt eine weitere Einschränkung für derartige Zusatzwürfel, soweit es die Verwendung für Kampffertigkeiten betrifft: Der Adept kann nicht mehr Zusatzwürfel haben, als seine gegenwärtige Fertigkeitsstufe angibt. Hätte er also Feuerwaffen 4, könnte er nur 4 Zusatzwürfel für diese Fertigkeit erhalten.

Kosten für Gesteigerte Fertigkeit

Bereich	Kosten
Athletische Fertigkeiten	0,25 Punkte / Würfel
Heimlichkeit	0,25 Punkte / Würfel
Kampffertigkeiten	
Bewaffneter Kampf	0,5 Punkte / Würfel
Waffenloser Kampf	0,5 Punkte / Würfel
Wurfaffen	0,5 Punkte / Würfel
Projektilwaffen	0,5 Punkte / Würfel
Feuerwaffen	1 Punkt / Würfel
Schwere Waffen	1 Punkt / Würfel

Gesteigertes Körperliches Attribut

Kosten: siehe unten

Diese Kraft ermöglicht es dem Adepten, ein Körperliches Attribut (also Konstitution, Stärke oder Schnelligkeit) zu steigern, jedoch *kein* Geistiges.

Möchte der Adept dieses Attribut auch auf normalem Wege durch Investition von Karma steigern (**SRII, S. 190**), so beruhen die Kosten auf der Gesamtstufe einschließlich der magischen Verbesserung. Die Kosten dieser Kraft hängen davon ab, wie weit die endgültige Attributstufe über oder unter dem Maximalwert nach Rasse liegt.

Gesteigertes Attribut

Attributssteigerung	Kosten
Kleiner gleich dem halben Maximum:	0,5 Punkte/+1
Bis zum Maximum:	1 Punkt/+1
Bis zum anderthalbfachen Maximum:	1,5 Punkte/+1

Gesteigerte Reaktion

Kosten: siehe unten

Diese Fähigkeit verleiht dem *ki*-Adepten zusätzliche Punkte auf Reaktion und zwar je nach Grad, in dem diese Fähigkeit erworben wird. Konsultieren Sie die nachstehende Tabelle. Der Adept erhält allerdings nur den Reaktionsbonus, keine zusätzlichen Initiativwürfel.

Gesteigerte Reaktion

Reaktionsbonus	Kosten
Kleiner gleich dem halben Maximum	0,5 Punkte/+1
Bis zum Maximum	1 Punkt/+1
Bis zum anderthalbfachen Maximum	2 Punkte/+1

Gesteigerte Reflexe

Kosten: siehe unten

Durch diese Fähigkeit erhält der *ki*-Adept zusätzliche Initiativwürfel und zwar je nach Grad, in dem er die Fähigkeit erwirbt. Konsultieren Sie die nachstehende Tabelle.

Gesteigerte Reflexe

Zusätzliche Initiativwürfel	Kosten
1	1 Punkt
2	4 Punkte
3	6 Punkte

Gesteigerte Zentrierung

Kosten: 2 Punkte pro Fertigkeitenkategorie

Diese Fähigkeit erlaubt es einem *ki*-Adepten und Initiaten, seine Zentrierung auf eine nichtkörperliche Fertigkeit anzuwenden. Jedes Tätigkeitsfeld, auf das Zentrierung angewandt werden soll, muß einzeln erworben werden. Nichtkörperliche Fertigkeiten, die von Gesteigerten Zentrierung profitieren würden, sind: Bauen/Reparieren, Kampf, Wissen, Sprachen sowie Magische, Soziale, Technische und Fahrzeugfertigkeiten. Auch für Spezielle Fertigkeiten kann Gesteigerte Zentrierung erworben werden, in diesem Fall für 1 Punkt pro Spezieller Fertigkeit. Aber auch mit Einsatz dieser Kraft können *ki*-Adepten magische Fertigkeiten nur für weltliche Zwecke einsetzen; sie dürfen keine Zaubersprüche anwenden.

Kampfsinn

Kosten: siehe unten

Ein *ki*-Adept gewinnt durch diese Fähigkeit nahezu einen sechsten Sinn, der ihm Einblick in seine Umgebung und dort eventuell auf ihn lauende Gefahren ermöglicht. Jede Stufe dieser Fähigkeit gibt ihm eine Anzahl Zusatzwürfel im Kampfpool wie auch die Möglichkeit, die Reaktionsprobe in Überraschungssituationen (**SRII, S. 86**) mit Kampfpoolwürfeln zu unterstützen.

Kampfsinn

Stufe	Kampfpoolwürfel	Kosten
1	2	1 Punkt
2	4	2 Punkte
3	6	3 Punkte

Körperbeherrschung

Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe

Ein *ki*-Adept mit dieser Fähigkeit hat seinen Körper so in der Gewalt, daß er den Auswirkungen von Gasen, Drogen und Giften widerstehen kann. Jede erworbene Stufe an Körperbeherrschung verleiht einen Zusatzwürfel für Schadenswiderstandstests gegen solche Toxine.

(Körperliches Attribut) kräftigen

Kosten: 0,5 pro Stufe

Ein Adept mit dieser Fähigkeit kann innere Kraftreserven anzapfen und dadurch erstaunliche körperliche Leistungen vollbringen, die weit über seine normalen Fähigkeiten hinausgehen. Diese Kraft kann für eines der körperlichen Attribute erworben werden, also für Stärke, Konstitution und Schnelligkeit. Die Kraft ist nicht für Geistige Attribute zu haben und auch nicht für Reaktion, und sie muß für jedes der drei Körperlichen Attribute getrennt erworben werden.

Die erworbene Stufe entspricht der Anzahl Stufenpunkte, um die das Attribut erhöht wird. Um die Kräftigung herbeizuführen, würfelt der *ki*-Adept eine Probe auf sein gegenwärtiges Magie-Attribut gegen den aktuellen Wert des zu kräftigenden Attributes als Mindestwurf. Wenn er keinen Erfolg erzielt, behält das Attribut seinen aktuellen Wert. Fallen jedoch Erfolge, steigt es um den vollen Betrag der erworbenen Stufen-

punkte. Diese Kräftigung hält für so viele Kampfrunden an, wie durch die Anzahl der bei der Magieprobe gefallenen Erfolge angegeben werden.

Bei Ablauf der Kräftigung wird für den *ki*-Adepten so etwas wie eine Entzugswiderstandsprobe fällig, die bestimmt, ob nach der Kräftigung eine Schwächung eintritt. Der Entzugsmindestwurf entspricht dem halben Wert (abgerundet) des gekräftigten Attributes. Das Entzugsniveau beruht auf einem Vergleich der gekräftigten Attributstufe mit dem Höchstwert des Charakters nach Rasse in dem betreffenden Attribut, wie der folgenden Tabelle zu entnehmen.

Entzug für Attributskräftigung

Gekräftigte Attributstufe	Entzugsniveau
Halber Maximalwert nach Rasse oder weniger	L
bis zum Maximalwert	M
bis zum 1,5fachen des Maximalwertes	S
mehr als 1,5facher Maximalwert	T

Wie bei der regulären Entzugswiderstandsprobe muß der Charakter, wenn er den Entzug vermeiden möchte, eine Willenskraftprobe gegen den Entzugsmindestwurf ablegen. Jeweils 2 dabei erzielte Erfolge senken das Entzugsniveau um einen Schritt. Wird Entzugsschaden erlitten, so entspricht dies Betäubungsschaden.

Die Fähigkeit *Attribut kräftigen* verträgt sich mit keinerlei Form von kybernetischen oder Biowaresteigerungen und ebensowenig mit zauberspruchbedingten Steigerungen. Sie ist jedoch kompatibel mit der Fähigkeit *Gesteigertes Körperliches Attribut*.

Mystische Panzerung

Kosten: 1 Punkt

Der Adept kann die eigene Haut magisch härten und damit gegen die Auswirkungen von Stoßschaden stärken. Eine Mystische Panzerung wird zu getragener Stoßpanzerung addiert. Ein Adept kann so viele Punkte an Mystischer Panzerung erwerben, wie sein aktuelles Magie-Attribut angibt.

Schmerzresistenz

Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe

Diese Fähigkeit ermöglicht es dem *ki*-Adepten, die Auswirkungen (also Verletzungs- und Initiativemodifikatoren) einer Anzahl Schadenskästchen gleich seiner Stufe in Schmerzresistenz zu ignorieren. Erwirbt also ein Charakter diese Fähigkeit mit Stufe 3, so erleidet er durch Leichten oder Mittleren Schaden keine erschwerenden Modifikatoren. Würde in diesem Fall der Schaden jedoch einmal die 3 Kästchen übersteigen, kämen alle normalen Verletzungs- und Initiativemodifikatoren zur Anwendung, das heißt, der Charakter gilt nach Überschreiten der "Schmerzschwelle" plötzlich als mittelschwer verwundet. Die Schmerzresistenzstufe wirkt sich gleichermaßen auf den Körperlichen wie den Geistigen Zustandsmonitor aus.

Jeder Schaden, der alle 10 Kästchen ausfüllt, führt auch für Adepten mit Schmerzresistenz 10 zur Bewußtlosigkeit oder unmittelbarer Lebensgefahr. In diesem Fall sind am Charakter keine Spuren einer Verletzung zu erkennen, bis er einfach umkippt.

Die Schmerzresistenz-Stufe ermöglicht es dem Charakter auch, Schmerzen durch Folter, Magie, Krankheit und so weiter zu widerstehen. Die Stufe kann entweder zu den Mindestwürfen, die erreicht werden müssen, um dem Adepten Schmerz zuzufügen (bei Verhör mit Folter zum Beispiel) addiert oder von seinen Mindestwürfen beim Schmerzstand abgezogen (beispielsweise bei Konstitutions- oder Willenskraft-Proben gegen die Symptome einer schmerzhaften Krankheit) werden. Auch hier verhindert oder heilt die Schmerzresistenz keinen tatsächlichen

Schaden, sondern reduziert lediglich die Auswirkungen des Schadens auf die Fertigkeiten und die Initiative des Charakters.

Die Schmerzresistenz-Stufe kann nicht genutzt werden, um irgendeine Form von Schadenswiderstandsprobe zu beeinflussen.

Stasis

Kosten: 1 Punkt

Die Stasisfähigkeit hat ähnliche Wirkungen wie der Zauber Winterschlaf. Der *ki*-Adept kann sich in einen meditativen Zustand versetzen, der seinen Stoffwechsel verlangsamt und damit die Anforderungen an Nahrung, Wasser und Luft verringert sowie Blutungen verlangsamt. Um die Effektivität der Stasis zu ermitteln, würfelt der Charakter auf Willenskraft (zuzüglich Würfel aus passenden Speziellen Fertigkeiten meditativer Art) gegen Mindestwurf 4, wobei eventuell Verletzungsmodifikatoren zu berücksichtigen sind. Konsultieren Sie die Beschreibung des Zaubers *Winterschlaf*, und werten Sie die erzielten Erfolge entsprechend aus.

Todeskrallen

Kosten: siehe unten

Normaler Kampf mit der bloßen Hand bewirkt einen Schaden von (Stärke)M-Betäubung. Der *ki*-Adept kann mit Hilfe seiner Magie über Angriffe im Waffenlosen Kampf Tödlichen Körperlichen Schaden austeilten. Im Waffenlosen Kampf entscheidet sich ein Adept mit Todeskrallen, ob er normalen Betäubungsschaden oder gesteigerten Körperlichen Schaden bewirken möchte und zwar je nach Grad, in dem er die Fähigkeit erworben hat. In der nachstehenden Tabelle finden Sie die Kosten für jede der vier verschiedenen Grade der Todeskrallen. Technisch spricht nichts dagegen, wenn ein *ki*-Adept mehr als einen dieser Grade erwirbt, sagen wir (Stärke)L und (Stärke)T).

Der Spieler muß den Einsatz der Todeskrallen vor einem Angriff mit Waffenlosen Kampf ansagen. Die Todeskrallen wirkt auch gegen Kreaturen, die Immunität oder eine magische Abwehr gegen normale Waffen besitzen (siehe *Critterkräfte*, S. 214). Ihre Abwehrboni zählen nicht gegen die Todeskrallen.

Im Einsatz gegen Barrieren zählt die Todeskrallen als gewöhnlicher Nahkampfangriff.

Beachten Sie, daß die Todeskrallen ein Schlag mit der bloßen Hand ist und ihre Wirkung weder durch Waffen noch durch Magie verstärkt werden kann, wohl aber durch andere Kräfte von *ki*-Adepten wie Gesteigerte Fertigkeit.

Todeskrallen

Schadensniveau	Kosten
(Str)L	0,5 Punkte
(Str)M	1 Punkt
(Str)S	2 Punkte
(Str)T	4 Punkte

ki-Adepten und Magie

Ein *ki*-Adept kann genauso wie jeder andere Zauberer Magiepunkte verlieren. Sollte das geschehen, schlägt sich der Verlust in allen Steigerungen nieder, die der Charakter erworben hat. Für jeden verlorenen Punkt Magie muß der Adept einen vollen Steigerungspunkt hergeben. Sobald Magiepunkte investiert wurden, um eine Kraft zu erwerben, kann das nicht mehr geändert werden. Es ist lediglich möglich, diese Kraft durch weitere Magie-Investitionen später noch mehr zu erhöhen. Hat ein Spieler zum Beispiel 2 Magiepunkte in Todeskrallen mit (Stärke)S investiert, könnte er sie später durch weitere 2 Punkte auf (Stärke)T erhöhen.

DIE MAGISCHEN KÜNSTE

**Manche Leute können mehr als ich,
aber niemand übertrifft mich bei dem, was ich tue!**
- Magieradept Phillip Anger

Die Magie nimmt viele Formen an. Es gibt die hermetische und die schamanistische Tradition sowie die Wege der Hexerei und der Beschwörungen. Es gibt Vollblutzauberer, und es gibt Adepten, die spezielleren Berufungen folgen. Doch von allen Schulen und Philosophien einmal abgesehen ist die Magie Wissenschaft, Handwerk und Kunst zugleich, wie Sie unter den Einträgen zur Hexerei (in ihrer schnellen und schmutzigen Spruch- oder der elaborierten rituellen Form), zur Beschwörung und zum Verzaubern, der modernen Alchimie. Auch die höheren Mysterien entfalten sich und eröffnen Adepten und ihresgleichen Zugang zu gesteigerten Möglichkeiten.
Lesen Sie weiter und lernen Sie!



HEXEREI

Hexerei ist die Kunst, Zaubersprüche anzuwenden. Mit ihrer Hilfe kann ein Zauberer die Energien des Astralraums zu einem bestimmten Zweck beherrschen und formen. Schamanen und Magier können gleichermaßen Zaubersprüche anwenden, wobei der Schamane stets an seine Totemmodifikatoren denken sollte.

Obwohl beide Arten von Zauberern über Sprüche verfügen, die in jeder Hinsicht im Rahmen des **SHADOWRUN**-Spielsystems identisch sind, unterscheiden sie sich in der Methodik der Spruchzauberei völlig voneinander.

Hermetische Magier lenken die astralen Kräfte durch sehr spezielle, praktische, präzise Formeln. Die Anstrengung ist größtenteils geistiger Natur und besteht im Einsatz von Gedanken und Willenskraft. Körperliche Aktivität begleitet den Zaubervorgang, ist aber geringfügig im Vergleich zu der Arbeit, die der Verstand des Magiers leistet. Vielleicht müssen ein paar Worte ausgesprochen, ein paar kleine Gesten ausgeführt oder in irgendeiner Form symbolische Materialien eingesetzt werden, aber unabhängig davon ruft sich der Magier das multidimensionale Abbild der Spruchformel geistig vor Augen, prägt es in die in seiner Umgebung wirkenden Realitätskräfte ein und formt, kanalisiert und lenkt die Kräfte dann auf sein Ziel hin. Der Einsatz eines bestimmten Spruchs erfolgt jedesmal nach einem gleichbleibenden Verfahren, es sei denn, Spruchparameter würden verändert.

Schamanen wenden jedoch Magie nur selten zweimal auf dieselbe Art an. Ihre Zauberkraft entspringt der Intuition, Improvisation und dem Verständnis für den richtigen Augenblick. Die Kräfte der Natur werden gerufen, nicht beherrscht. Der Schamane versteht die Naturkräfte als Verbündete, nicht als Werkzeuge, und er preist sie für ihren Beistand. Die Besonderheiten der Anwendung eines Spruchs unterscheiden sich nach Zeitpunkt und Situation. Die Anrufung der Mächte ist ein sehr persönlicher Vorgang und muß den Erfordernissen der Lage angepaßt erfolgen. Jeder Tanz, jede Intonierung, jedes Lied ist anders, weil jeder Augenblick anders ist. Daher ist auch Spruchzauberei jedesmal anders. Wie der Magier setzt der Schamane Verstandeskräfte ein, um die unsichtbaren magischen Energien zu formen, aber er wendet mehr äußere Komponenten in Form von Tanz, Gestik, Intonation und Gesang auf. Das meiste davon erfolgt allerdings freiwillig. Wenn nötig, kann ein Schamane die Naturkräfte mit kaum mehr als einem Flüstern herbeirufen.

Man sollte in Anbetracht der radikalen *methodischen* Unterschiede allerdings nicht vergessen, daß sowohl Magier als auch Schamanen dieselben Sprüche innerhalb desselben Spielsystems benutzen. Soweit die **SHADOWRUN**-Regeln betroffen sind, ist ein Manablitzein Manablitzein, egal, ob er von einem Magier oder Schamanen eingesetzt wird. Die rollenspielerischen Darstellungen des Zaubervorganges unterscheiden sich, wie oben erläutert, aber das Regelverfahren und die Spieldaten bleiben sich gleich.

ARTEN UND KATEGORIEN VON ZAUBERN

Zaubersprüche werden in zwei Arten und fünf Kategorien eingestuft. Bei den beiden Arten handelt es sich um Physische und Manazauber, bei den fünf Kategorien um Kampf-, Wahrnehmungs-, Heil-, Illusions- und Manipulationszauber. Jede Kategorie umfaßt zahlreiche einzelne Sprüche, die im **Zauberverzeichnis** (ab S. 155) aufgeführt und erläutert sind.

Physische Zauber

Physische Zauber beeinflussen stoffliche Dinge. Die magischen Energien eines physischen Zaubers werden mit den greifbaren Aspekten eines Zielgegenstands in Übereinstimmung gebracht - mit der Zusammensetzung, der Masse, dem Impuls, der Erscheinungsform, usw. Nur mit physischen Zaubern kann man auf leblose Objekte wie Mauern, Felsen und ähnliches einwirken. Sprüche dieser Art haben auch Auswirkungen auf Lebewesen, allerdings ausschließlich auf deren körperliche Natur und Struktur.

Handelt es sich beim Ziel des Spruchs um ein Lebewesen, so leistet es dem Zauber auf der Grundlage seines Konstitutions-Attributes Widerstand. Objekte aus bestimmten Materialien sind widerstandskräftiger gegen Magie als andere. Nähere Informationen finden Sie unter **Spruchzauberei**, S. 36. Sofern nicht anders angegeben, bewirken physische Zauber körperlichen Schaden.

Manazauber

Manazauber wirken sich auf die nicht direkt greifbaren Aspekte eines Ziels, wie Geist oder Gefühle aus. Nur Sprüche dieser Art können Ziele rein magischer Natur beeinflussen. Leblose Objekte sprechen in keiner Weise auf Manazauber an.

Das Opfer eines Manazaubers widersetzt sich der Magie auf der Grundlage seines Willenskraft-Attributes. Sofern nicht anders angegeben, bewirken Manazauber geistigen Schaden.

Kampfzauber

Kampfzauber sind schnell, gemein und gewalttätig. Ihre Energie wird direkt aus dem Astralraum durch die Aura des Ziels in letzteres hineingeleitet. Das Ziel wird also effektiv von innen angegriffen. Panzerungen und andere nichtmagische, äußere Schutzmaßnahmen helfen nicht gegen Kampfzauber.

Das Ziel eines solchen Spruchs muß sich jedoch im Blickfeld des Zauberers befinden. Der Zauberer muß das Ziel direkt mit eigenen Augen sehen. Durchsichtige Hindernisse wie klares Glas kann er ignorieren, nicht jedoch Rauchglas oder solches Glas, das nur in einer Richtung durchsichtig ist. Wenn der Zauberer das Ziel nicht sieht, kann er es auch nicht verzaubern, nicht mal dann, wenn er sich der Präsenz des Opfers direkt außerhalb seines Blickfeldes absolut sicher ist. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Zielen von Zaubersprüchen**, S. 37, wie auch in den Erläuterungen der **Kampfzauber**, S. 155.

Kampfzauber gibt es als Physische wie auch als Manasprüche.

Wahrnehmungszauber

Diese Sprüche dienen dazu, die Sinne zu verstärken oder die Umgebung zu analysieren. Sie ermöglichen es dem Zauberer oder Empfänger des Zaubers, die Dinge auf eine Art wahrzunehmen, die das normale Erkenntnisvermögen übersteigt - wie etwas über große Entfernung zu sehen oder zu hören, und ähnliches. In diese Kategorie fallen auch Sprüche, mit deren Hilfe der Zauberer die Präsenz anderer Wesen oder von Magie, Leben und Feinden erkennen kann.

Die Liste der Wahrnehmungszauber beginnt auf S. 157.

Wahrnehmungszauber können Physisch oder Manasprüche sein.

Heilzauber

Heilzauber beeinflussen die Verfassung und das Leistungsvermögen des Körpers. Sie dienen der Behandlung oder Heilung von Verletzungen, reinigen den Stoffwechsel von Gift oder modifizieren Attributsstufen. Die Liste der Heilzauber beginnt auf S. 159.

Heilzauber können Physisch oder Manasprüche sein.

Illusionszauber

Diese Sprüche narren die Sinne. Sie täuschen, erschaffen Dinge, die nicht wirklich existieren, machen Gegenstände unsichtbar, stimulieren Sinne oder bieten einfache wie komplexe Unterhaltung. Die Liste der Illusionszauber finden Sie auf S. 161.

Da Illusionszauber ausschließlich das Bewußtsein beeinflussen, handelt es sich bei ihnen stets um Manasprüche.

Manipulationszauber

Diese Sprüche können Materie und Energie umformen, umwandeln, beherrschen und beleben. Es handelt sich um machtvollere, komplexe Sprüche, die schwer zu meistern sind. Sie versetzen den Zauberer in die Lage, die Gefühle oder Handlungen einer Person zu bestimmen, Gegenstände zu bewegen, zu verwandeln

oder zu erschaffen, Energie wie Licht oder Feuer zu kanalisieren und Gestalt oder Erscheinungsbild eines Ziels zu verändern, indem er die Struktur umformt. Die Liste der Manipulationszauber beginnt auf S. 162.

Im Gegensatz zu Kampfzaubern erzeugen Manipulationsprüche, die in gewalttätiger, destruktiver Absicht eingesetzt werden, echte und greifbare physikalische Effekte. So würde zum Beispiel die Flammenlohe eines Manipulationszaubers ein Opfer von außen attackieren, so daß es durch Panzerung und ähnliches geschützt wäre (siehe **Elementare Effekte**, S. 142). Kampfzauber dagegen schlagen von innen zu und umgehen damit Panzerungen. Manipulationszauber weisen dieselben Blickfeldeinschränkungen auf wie Kampfsprüche. Siehe dazu den Abschnitt **Zielen von Zaubersprüchen**, S. 37 und die Liste der Manipulationszauber, S. 162.

Die Sprüche dieser Kategorie können physische und Mana-zauber sein.

SPRUCHKOMPONENTEN

In Ergänzung zu Art und Kategorie weist ein Zauberspruch noch verschiedene Komponenten auf, die seine Funktionsweise beeinflussen. Kraft, Reichweite, Entzugsniveau, Dauer und Exklusivität werden im folgenden allgemein erläutert und an den passenden Stellen im Abschnitt **Spruchzauberel** (ab S. 36) genauer erklärt.

Die Kraft

Die Kraftstufe eines Spruchs gibt an, wie machtvoll er ist. Die Mindeststufe beträgt 1. Ein Spruch wird jeweils mit einer bestimmten Kraftstufe erlernt, kann anschließend aber auch mit einer niedrigeren Kraft eingesetzt werden. Möchte der Zauberer denselben Spruch mit einer höheren Kraftstufe anwenden, muß er ihn auf der gewünschten Stufe ganz neu erlernen (siehe **Erlernen neuer Zaubersprüche**, S. 39).

Je höher die Kraftstufe des Zaubers, desto stärker seine potentiellen Auswirkungen und desto schwieriger der Widerstand für das Ziel. Je höher die Kraft, desto stärker macht jedoch auch der Entzug dem Zauberer zu schaffen. Bei der Wahl der Kraftstufe muß der Zauberer also das richtige Maß zwischen der Wirksamkeit des Spruchs gegenüber dem beabsichtigten Ziel und seiner eigenen Fähigkeit finden, um den mit dem Einsatz verbundenen Entzug zu absorbieren.

Die Kraftstufe gibt die Anzahl Würfel an, mit denen die Erfolgsprobe für den Spruch abgelegt wird. Der Zauberer kann diese Anzahl nach Wunsch durch den Magiepool (**SRII**, S. 85) erhöhen (siehe auch **Spruchzauberel**, S. 36).

Die Reichweite

Alle Sprüche weisen Reichweiten auf, über die hinweg sie eingesetzt werden können.

● Bei den meisten Zaubern steht BF aufgeführt, was *Blickfeld* bedeutet und besagt, daß der Zauberer ein Ziel verzaubern kann, wenn er es sieht. Näheres dazu finden Sie unter **Zielen von Zaubersprüchen** (S. 37) und **Entfernungsmodifikatoren für Zaubersprüche** (S. 37).

● Für andere Zauber, besonders Heilzauber, steht *Berührung* (B) aufgeführt. Wer einen solchen Spruch anwenden möchte, muß das Ziel körperlich berühren. Falls das Ziel nicht berührt werden möchte, muß der Zauberer obendrein einen erfolgreichen Angriff mit der Fertigkeit Waffenloser Kampfausführen (siehe **Nahkampf**, **SRII**, S. 100).

● Wahrnehmungszauber, die die Sinne beeinflussen, weisen *begrenzte*, aber variable Wirkungsbereiche auf. Sobald der Zauberer den Spruch anwendet, würfelt er eine weitere Erfolgsprobe auf Kraft gegen Mindestwurf 4 zuzüglich Verletzungsmodifikatoren, falls vorhanden. Auf Wunsch kann diese Probe durch Würfel aus dem Magiepool unterstützt werden, die dem Pool jedoch ge-

trennt von denjenigen Würfeln entnommen werden müssen, die für die eigentliche Sprucherfolgsprobe herangezogen werden. Multiplizieren Sie die Anzahl der Erfolge aus obiger Kraftprobe mit der Magiestufe des Zaubers, um die maximale Reichweite in Metern zu ermitteln, über die hinweg der Zauber wirkt.

Das Entzugsniveau

Das Entzugsniveau eines Zaubers zeigt, wie stark der Spruch den Zauberer selbst in Mitleidenschaft zieht. Je höher das Entzugsniveau, desto anstrengender ist die Anwendung für den Zauberer.

Entzugsniveaus sind ähnlich abgestuft wie die Schadensniveaus von Waffen (M-Betäubung, S-Betäubung usw.). Tatsächlich kann man das Phänomen des Entzuges sogar als eine Art Angriff durch die Energie des Zaubers betrachten, deren Manipulation und Kanalisierung sich gegen den Zauberer wenden. Je mehr Energie im Zauber steckt (je höher die Kraftstufe), desto größer das Potential einer schädlichen Auswirkung auf den Zauberer selbst.

Entzugsschaden ist normalerweise Betäubungsschaden, ausser unter bestimmten Bedingungen. Übersteigt nämlich die Kraftstufe das Magie-Attribut des Zaubers, so handelt es sich beim Entzug um Körperlichen Schaden. Da der Zauberer in diesem Fall die Fähigkeit seines Körpers zur Kanalisierung der Energie überfordert, verlagert sich der potentielle Schaden von Erschöpfung (Betäubungsschaden) in den Bereich physischer Verletzungen (wie Muskelzerrungen, geplatzte Adern usw.).

Gegen Entzugsschaden wird wie gegen Waffenschaden Widerstand geleistet. Der Zauberer würfelt auf seine Willenskraft gegen das Entzugsniveau, das auf der Kraft des eingesetzten Spruchs beruht. Erfolge reduzieren das Schadensniveau. Lesen Sie dazu unter **Spruchzauberel** nach, besonders über die **Entzugswiderstandsprobe**, S. 39.

Die Dauer

Die Wirkungskdauer von Zaubern ist dreifach unterteilt:

● *Sofortige Zauber* nehmen eine Komplexe Handlung in Anspruch. Danach sind sie nicht mehr aktiv. Die Auswirkungen sind jedoch normalerweise von Dauer. Kampfzauber und einige Manipulationszauber fallen in diese Kategorie.

● *Aufrechterhaltene Zauber* wirken über eine längere Zeitspanne. Solange der Zauberer den Spruch aufrechterhält, bleibt er wirksam. Wenn der Zauberer die Konzentration verliert oder den Spruch absichtlich fallenläßt, verschwinden auch die Auswirkungen. Zauberer, die Sprüche aufrechterhalten, erleiden einen universellen Mindestwurfmodifikator von +2 für jeden aufrechterhaltenen Zauber. Da ein Großteil der Konzentration von diesem Vorgang in Anspruch genommen wird, gilt der Mindestwurfmodifikator für alle anderen Proben, die während dieser Zeit anfallen. Ein Zauberer kann so viele Sprüche gleichzeitig aufrechterhalten, wie seine Stufe in Hexerei angibt. Man kann Sprüche aufrechterhalten, während man gleichzeitig astral wahrnimmt (S. 112), aber nicht, wenn man sich gleichzeitig astral projiziert (S. 113).

● *Permanente Zauber* müssen für eine bestimmte Zeitspanne aufrechterhalten werden, bevor ihre Auswirkungen permanent werden. Heilzauber sind hierfür ein Beispiel. Läßt der Zauberer einen solchen Spruch fallen, bevor er wirksam wird, verschwinden die Auswirkungen.

Exklusivität

Beim Erlernen von Zaubersprüchen (S. 39) kann ein Spruch für *exklusiv* erklärt werden. Das bedeutet, daß dieser Zauber nicht mit einem anderen *summiert* und auch nicht eingesetzt werden kann, während ein oder mehrere andere Sprüche *aufrechterhalten* werden. Ein exklusiver Spruch ist der einzige, den ein Zauberer zu einem bestimmten Zeitpunkt einsetzen oder unter Kontrolle halten kann. Die Exklusivität erlaubt es jedoch, den Zauber mit einer effektiv höheren Kraftstufe einzusetzen.

SUMMIERUNG VON ZAUBERN

Der Einsatz eines Zauberspruchs erfordert eine Komplexe Handlung. Zauberer verfügen allerdings über die Möglichkeit, mehrere Zauber zu einem langen Spruch zu summieren und sie dann gleichzeitig mit einer einzigen Komplexen Handlung anzuwenden. Dabei erleidet der Zauberer jedoch einen Modifikator von +2 pro summiertem Spruch (über einem) auf alle Mindestwürfe, die mit den Sprucherfolgsproben und dem Entzugswiderstand zu tun haben. Es ist zum Beispiel möglich, einen Manablitz und einen Panzer simultan zu sprechen und das mit einem +2 auf die Mindestwürfe aller Proben, die mit der Anwendung der beiden Zauber zu tun haben.

Zusätzlich können Würfel aus dem Magiepool getrennt auf die verschiedenen summierten Zauber verteilt werden (siehe **Magiepool, SRII, S. 85**).

Summierte Zauber werden in der Reihenfolge angewandt, die der Zauberer wünscht (und vorher festgelegt hat).

MEHRERE ZIELE

Man kann einen einzelnen Spruch auf mehrere Ziele anwenden. Dazu müssen die Kraftstufewürfel jedoch unter den Zielen aufgeteilt werden. Würde man beispielweise einen Zauber mit Kraft 6 auf drei Ziele anwenden, könnte man 2 Würfel gegen jedes Ziel nehmen oder 4 gegen das erste und je 1 gegen die beiden anderen oder sonst eine Verteilung nach Wahl des Zaubers.

Anschließend muß der Zauberspruch im obigen Beispiel drei getrennte Entzugswiderstandspuben gegen einen Grundmindestwurf gleich der ursprünglichen, nicht geteilten Kraftstufe des Zaubers würfeln. Magiepoolwürfel müssen getrennt auf die einzelnen Ziele und die verschiedenen Entzugswiderstandspuben verteilt werden.

SPRUCHZAUBEREI

Alle Spruchzauberei findet in Schritt 5 (Ausführung der Handlungen) der Kampfrundensequenz (**SRII, S. 78**) statt. Einem Zauberer steht jedoch im Rahmen des vorangegangenen Schrittes (Erklärung der Handlungen) eine zusätzliche Option offen. An diesem Punkt verteilt er nämlich die Würfel aus seinem Magiepool auf alle Proben, mit denen er in der Handlungsphase rechnet - die Sprucherfolgsproben und die Entzugswiderstandspuben. Zusätzlich kann er Magiepoolwürfel getrennt der **Spruchabwehr** (S. 39) zuteilen.

Die nachstehende Zusammenfassung erläutert die grundlegenden Schritte bei der Spruchzauberei. Jeder Schritt wird in späteren Abschnitten genauer erklärt. Denken Sie daran, daß die eigentliche Anwendung der Zaubersprüche beim Durchführen der Handlungen im Rahmen der Kampfrunde stattfindet.

A. Festlegung des Zauberspruchs

Bestimmen Sie den Zauber und seine Besonderheiten. Kontrollieren Sie, ob dieser Zauber oder ein anderer, den Sie gegenwärtig aufrechterhalten, exklusiv ist. Notieren Sie, ob der Zauber physisch oder von Mananatur ist, in welche Kategorie er fällt und welche Dauer er aufweist.

B. Bestimmung des Ziels

Legen Sie das Ziel des Spruchs fest und überprüfen Sie, ob die Wahl auch möglich ist. Beachten Sie Blickfeldbeschränkungen. Bestimmen Sie den Grundmindestwurf, der sich je nach Spruch und Ziel bemißt. Mindestwürfe für unbelebte Objekte finden Sie in der Objektwiderstandstabelle, S. 37.

C. Anrechnung der situationsbedingten Modifikatoren

Modifikatoren nach Verletzung (**SRII, S. 112**), Deckung und Sichtverhältnissen (**SRII, S. 89**) gelten auch für Zaubersprüche. Bei Zielen innerhalb eines Hermetischen Kreises, einer Medizinhütte oder einer Manabariere gilt ein +1 Mindestwurfmodifikator pro 2 Stufenpunkten des Kreises oder der Hütte oder

pro 2 Kraftpunkten des Barrierezaubers. Jeder gegenwärtig aufrechterhaltene Zauber erhöht den Mindestwurf ebenfalls um 2.

D. Würfeln der Sprucherfolgsprobe

Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der Kraft des Zaubers plus zugeteilte Magiepoolwürfel gegen den modifizierten Mindestwurf. Zählen Sie die Erfolge.

Verlangt der Zauber nicht, daß das Ziel eine Spruchwiderstandsprobe ablegt, so bestimmen Sie die abschließenden Auswirkungen anhand der Gesamterfolge des Zaubers, wobei Sie der Spruchbeschreibung folgen.

E. Würfeln der Spruchwiderstandsprobe

Falls erforderlich, kann das Ziel nun seine Widerstandsprobe gegen den Zauber würfeln. Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der Konstitution oder Willenskraft des Ziels (je nachdem, ob es sich um einen Physischen oder einen Manazauber handelt) gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft des Zaubers. Zählen Sie die Erfolge. Handelt es sich beim Ziel um einen Zauberer, kann er auf Wunsch unverbrauchte Würfel aus seinem Magiepool mit hinzuziehen.

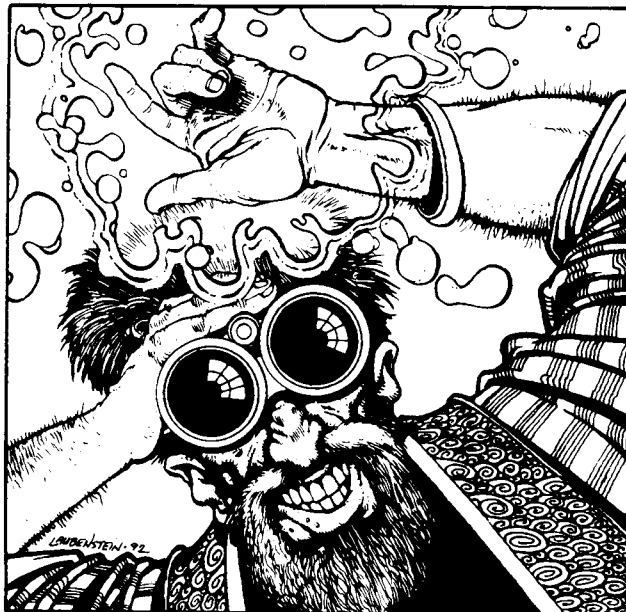
Handelte es sich bei dem Zauberspruch um einen schädigenden Manipulationszauber, so ist diese Probe eigentlich eine Schadenswiderstandsprobe wie beim Fernkampf. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Fernkampf (SRII, S. 87)** und **Manipulationszauber (S. 154)**.

F. Ermittlung der Ergebnisse

Vergleichen Sie die Erfolge. Wenn der Zauberspruch mehr Erfolge gewürfelt hat als das Ziel, beruht die Spruchwirkung auf der Anzahl seiner Nettoerfolge. Die genaue Auswirkung finden Sie in den Spruchbeschreibungen. Wenn das Ziel mehr Erfolge gewürfelt hat, geht der Spruch zwar los, hat aber keine Folgen für das Ziel.

G. Würfeln der Entzugswiderstandsprobe

Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der Willenskraft des Zaubers, zuzüglich dafür eingeteilter Magiepoolwürfel gegen einen Mindestwurf gleich der modifizierten Kraftstufe des Zauberspruchs. Zählen Sie die Erfolge und reduzieren Sie den Entzugsschaden um eine Stufe pro 2 Erfolge. Verzeichnen Sie eventuell übriggebliebenen Schaden auf dem Geistigen Zustandsmonitor des Zaubers oder auf seinem Körperlichen Monitor, falls die Kraft des Spruchs über der Magiestufe des Zaubers lag.



Zielen von Zaubersprüchen

Ein Zauberer kann jedes Ziel wählen, das sich in seinem Blickfeld befindet. Blickfeld ist das Schlüsselwort. Was man nicht sieht, kann man auch nicht unmittelbar verzaubern. Die Sichtverstärkung durch Fernrohre, Brillen, Teleskope und andere Geräte erleichtert daher die Spruchzauberei, wie überhaupt jedes magische oder technische Mittel, das Dunkelheit durchdringt. Es ist jedoch nicht möglich, unsichtbare Wesen oder Wesen im Astralraum direkt zu verzaubern, indem man Sichtverstärker oder Astrale Wahrnehmung einsetzt. Auch Bildübertragung via Telekom, Kameras oder einen Hypersinn-Zauber wie Hellsicht sind nutzlos für den Einsatz von Zaubersprüchen. Eine praktikable Faustregel könnte lauten: Ein Zauberer muß die Ziele für seine Magie entweder mit den eigenen Augen oder einer direkten Verstärkung derselben sehen können. Was er sieht, muß das ursprüngliche Bild des Ziels sein; eine Übertragung über ein anderes Medium nutzt nichts. Das heißt: *Optische* Fernrohre sind hilfreich für die Spruchzauberei, doch *elektronische*, die das Bild digitalisieren und per Computer verstärken, helfen nicht.

Spiegel leisten gute Dienste, und auch durchsichtiges Glas ist kein Hindernis. Glas, das nur in eine Richtung durchsichtig ist, steht dann nicht im Wege, wenn der Zauberer auf der Seite steht, von der aus man hindurchblicken kann. Cyberaugen funktionieren ebenfalls, da der Zauberer Essenz in sie investiert hat. Hingegen sind die Kameras einer Drohne nutzlos. Schlagen Sie **Kampfzauber** (S. 141), **Zaubersprüche im Astralraum** (S. 117) und **Manipulationszauber** (S. 141) auf, wenn Sie weitere Ausführungen zu Blickfeldern und dem Zielen von Sprüchen suchen.

Entfernungsmodifikatoren (Optionale Regel)

Da Spruchzauberei nur durch die Sichtbarkeit begrenzt wird, hindert nichts einen Zauberer daran, ein kilometerweit entferntes Ziel zu treffen, solange er es sieht. Falls der Spielleiter derartige Langstreckenzauberei begrenzen möchte, kann er dies mit Hilfe von Modifikatoren für Ziele in *extremer* Entfernung tun. Ein solcher Entfernungsmodifikator sollte zusätzlich zu Modifikatoren aufgrund der Sichtverhältnisse (**SRII**, S. 89) angewandt werden.

Entfernungsmodifikatoren für Zaubersprüche

Entfernung zum Ziel in Metern	Modifikator
0-150	Keiner
151-300	+2
301-600	+4
601-1.250	+6
1.251-2.500	+8
2.501-5.000	+10
5.001+	Ziel nicht sichtbar

Die Entfernungen gelten für flaches Terrain auf Meereshöhe unter klarem Himmel und bei wenigen oder gar keinen atmosphärischen Störungen. Der Spielleiter wird improvisieren und die Modifikatoren anpassen müssen, wenn größere Höhe (potentiell weitere Sicht, je nach Gelände und atmosphärischen Bedingungen), veränderte atmosphärische Bedingungen, spezielles Gelände, besondere Zielgrößen usw. eine Rolle spielen.

Diese optionale Regel sollte nur in Situationen angewandt werden, die eine derartige Restriktion praktisch und notwendig erscheinen lassen. ("Heh, laut Regelbuch kann ich den Typ treffen, wenn ich ihn sehe, stimmt's? Was macht es dann, wenn er kilometerweit weg ist...")

Mindestwürfe für Zauber

Die faktischen Mindestwürfe richten sich nach Art und Kategorie der Sprüche. Handelt es sich beim Ziel um ein Lebewesen,

so gibt in der Regel dessen Willenskraft den Mindestwurf an, falls ein Manazauber, oder dessen Konstitution, falls ein Physischer Zauber eingesetzt wird. Handelt es sich beim Ziel eines Physischen Zaubers um ein lebloses Objekt, so finden Sie den Mindestwurf auf der Objektwiderstandstabelle im folgenden Abschnitt.

Für Behandlungs- und Heilzauber gilt jeweils ein Mindestwurf von 8 bzw. 10 minus der Essenzstufe des Ziels.

Über Entfernung wirkende schädigende Manipulationszauber wie Flammenwerfer gehen gegen Mindestwurf 4. Darauf werden situationsbedingte Mindestwurfmodifikatoren (siehe **SRII**, S. 89) angerechnet.

Leblose Objekte

Der Mindestwurf für Zauber gegen leblose Objekte bemißt sich nach dem Material. Je stärker das Objekt mit technischen Mitteln bearbeitet wurde, desto schwieriger ist es zu verzaubern. Auf der nachstehenden Objektwiderstandstabelle finden Sie Beispiele für Objekte und Materialien aufgelistet. Die angegebenen Mindestwürfe gelten für die Sprucherfolgsproben.

Objektwiderstand

Kategorie	Mindestwurf
Natürliche Objekte (Bäume, Erde, unbehandeltes Wasser)	3
Gefertigte Nieder-Tech-Objekte und -Materialien (Ziegelstein, Leder, einfache Kunststoffe)	5
Gefertigte High-Tech-Objekte und -Materialien (Komplexe Kunststoffe, Legierungen, Elektronische Gerätschaften)	8
Hochgradig bearbeitete Objekte (Computer, Giftmüll)	10 oder mehr

Flächenwirksame Zauber

Manche Zaubersprüche sind flächenwirksam und können mehr als ein Ziel gleichzeitig beeinflussen. Der Grundradius für den Wirkungsbereich beträgt jeweils (unabhängig von der Kategorie) so viele Meter, wie das Magie-Attribut des Zaubers anzeigt. Ungeachtet der Absichten des Zaubers beeinflussen diese Sprüche alle geeigneten Ziele im Wirkungsbereich, egal ob Freund, Feind oder neutral. Das ist der Grund, warum Zauberer den Wirkungsbereich gerne verändern, indem sie Würfel zurückhalten, die eigentlich für die Sprucherfolgsprobe zur Verfügung gestanden hätten. Man kann den Grundradius für jeweils 2 zurückgehaltene Würfel um 1 Meter verkürzen. Umgekehrt ist es auch möglich, ihn um 1 Meter pro 1 zurückgehaltenen Würfel zu vergrößern. Die Beherrschung dieser Art von Macht ist viel schwieriger, als sie einfach loszulassen. Die Anzahl der Würfel, die zur Bereichsveränderung zurückgehalten werden, darf die Kraftstufe des Spruchs nicht übersteigen. Für die Sprucherfolgsprobe dürfen Magiepoolwürfel eingesetzt werden (bis in Höhe der ursprünglichen Kraft des Spruchs), selbst dann noch, wenn alle Kraftwürfel zurückgehalten werden.

Auch für die Erfolgsprobe eines flächenwirksamen Zaubers werden die Würfel nur einmal geworfen und das Ergebnis anschließend mit den diversen Mindestwürfen der im Wirkungsbereich in Frage kommenden Ziele verglichen. Die Anzahl Erfolge des Zaubers wird komplett gegen jedes einzelne Ziel im Wirkungsbereich angerechnet.

Situationsbedingte Modifikatoren

Die üblichen Verletzungsmodifikatoren (**SRII**, S. 112) sowie Modifikatoren aufgrund von Deckung und Sichtverhältnissen (**SRII**, S. 89) gelten auch für die Spruchzauberei. Je schlechter ein Ziel zu sehen ist, desto schwerer ist es zu treffen.



Magischer Schutz (wie durch eine Manabariere) erhöht den Mindestwurf um 1 für jeweils 2 Kraftpunkte des Schutzzaubers. Der Modifikator gilt bei allen Sprüchen, die durch das Hindernis gezaubert werden sollen, nur nicht für diejenigen des Zauberers, der das Hindernis errichtet hat.

Zusätzlich werden die Mindestwürfe für jede Magie, die innerhalb eines Hermetischen Kreises oder einer Medizinhütte gesprochen wird, jeweils um 1 pro 2 Stufenpunkte des Kreises oder der Hütte erhöht. Der Modifikator gilt für alle Zauber, ausgenommen diejenigen des Magiers, der den Kreis angelegt hat, oder aller Schamanen des Totems einer Hütte.

Hält ein Zauberer jeweils weitere Sprüche aufrecht (siehe S. 35), gilt ein weiterer Modifikator von +2 für jeden gegenwärtig aufrechterhaltenen Zauber.

Zauber, die Berührung voraussetzen (direkter Aurenkontakt per Hand), unterliegen nur verletzungsbedingten Modifikatoren.

Die Sprucherfolgsprobe

Um festzustellen, ob der Einsatz eines Zaubers erfolgreich verläuft, würfeln Sie eine Erfolgsprobe mit einer Anzahl Würfel gleich der Kraft des Zaubers, zuzüglich eingeteilter Magiepoolwürfel, gegen den Mindestwurf, den Sie nach dem oben erläuterten Verfahren errechnet haben. Wenn Sie keinen einzigen Erfolg würfeln, ist der Spruch gescheitert, und es tritt keine Wirkung ein. Fallen nur Einsen, kommt die Regel der Eins zur Geltung und tritt ein Patzer ein, der den Mindestwurf für den Entzugswiderstand um 2 erhöht. Falls Sie Erfolge erzielen, zählen Sie diese und notieren sie für das weitere Vorgehen.

Zieht ein Zauberspruch keine Widerstandsprobe des Ziels nach sich, wird die abschließende Wirkung anhand der Spruchbeschreibung durch die Gesamtzahl der Erfolge bestimmt.

Jason Eldrich wirft einen Energiepfeil nach einem Söldner. Der Zauber hat Kraft 4, und Jason teilt 6 Zusatzwürfel aus dem Magiepool für die Erfolgsprobe ein. Der Söldner weist Konstitution 5 auf.

Jason hat selbst bereits Leichten Schaden erlitten und muß demzufolge +1 auf den Mindestwurf für die Sprucherfolgsprobe hinnehmen. Er kann den Söldner klar und deutlich sehen, so daß keine Modifikatoren durch Deckung oder Sichtverhältnisse angerechnet werden. Der Spruch ist nicht exklusiv, und der Magier hält keine weiteren Zauber aufrecht, so daß entsprechende Modifikatoren in diesem Fall auch keine Rolle spielen. Jason wirft nun seine 10 Würfel (4 + 6) gegen Mindestwurf 6 (5 + 1). Die Ergebnisse lauten 1, 3, 4, 5, 5, 6, 6, 6, 6, 6. Fünf Würfel haben den Mindestwurf erreicht oder übertroffen, also hat Jason 5 Erfolge erzielt.

Die Spruchwiderstandsprobe

Sofern der Zauber es erforderlich macht, würfelt das Ziel jetzt seine Spruchwiderstandsprobe. Die Anzahl Würfel dafür ergibt sich aus dem Attribut, das sich dem Zauber entgegensetzt, also Konstitution oder Willenskraft. Handelt es sich beim Ziel um einen Zauberer mit Magiepoolwürfeln und hat dieser vorher Spruchabwehrwürfel zu seinem Schutz eingeteilt (siehe **Spruchabwehr**, S. 39), kann er die Probe mit Zusatzwürfeln aus diesen Quellen erleichtern. Der Mindestwurf wird durch die Kraftstufe des Spruchs angegeben, gegen den Widerstand geleistet wird.

Der Söldner, den Jason Eldrich mit dem Energiepfeil aufs Korn genommen hat, kann nun seine Widerstandsprobe würfeln. Er hat Konstitution 5, wirft also fünf Würfel gegen Mindestwurf 4 (die Kraftstufe des Zaubers). Da er nicht selbst Zauberer ist, kann er die Probe nicht mit Magiepoolwürfeln unterstützen, und es war auch kein anderer Charakter vorausschauend genug, um ihm Spruchabwehrwürfel zuzuteilen. Es bleibt also bei den fünf Konstitutionswürfeln. Die Ergebnisse lauten 2, 2, 3, 5 und 6, womit der Söldner 2 Erfolge erzielt hat.

Handelte es sich bei dem Zauber um eine schädigende Manipulation, so ist der Widerstand eigentlich eine Schadenswiderstandsprobe, wie im Fernkampf üblich (**SR II**, S. 87). Der Grund dafür besteht darin, daß schädigende Manipulationszauber Energie in der physikalischen Welt erzeugen, die, ähnlich wie bei einer Fernwaffe, gegen das Ziel "geschleudert" wird. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Manipulationszauber**, S. 141.

Ermittlung der Ergebnisse

Wenn keine Spruchwiderstandsprobe nötig war, gehen die bei der Sprucherfolgsprobe erzielten Erfolge in Übereinstimmung mit der Spruchbeschreibung direkt in die abschließende Wirkung ein. Leistet ein Ziel Widerstand, vergleichen Sie die Erfolge des Zaubers mit denen des Ziels. Hat das Ziel mehr Erfolge errungen, wird es nicht vom Zauber beeinflusst. War der Spruch trotzdem erfolgreich, wird seine Präsenz erkennbar, auch wenn sie das Ziel nicht beeinflusst.

Bei einem Gleichstand der Erfolge zwischen Zaubersdem und Ziel wird letzteres von dem Spruch betroffen, allerdings mit dem Mindesteffekt. Die meisten Kampfzauber zum Beispiel bewirken einen Mindestschaden von L und richten bei einem Gleichstand leichten Schaden beim Ziel an. Weist ein Spruch keinen Mindesteffekt auf, so muß der Zaubersdem mindestens einen Erfolg mehr erzielen als das Opfer, damit letzteres beeinflusst wird.

Hat der Zaubersdem mehr Erfolge als das Ziel, so wird letzteres in Mitleidenschaft gezogen. Das Ausmaß der Wirkung bemißt sich nach der Differenz aus den Erfolgen beider Seiten. Spielleiter und Spieler sollten nicht versäumen, die Beschreibungen der beteiligten Zauber und die Erläuterungen nach Art und Kategorie zu konsultieren, um über spezielle Aspekte informiert zu sein. Objekte, für die keine besonderen Regeln gelten (wie Fahrzeuge, **SR II**, S. 108), verwenden eine Anzahl Widerstandswürfel gleich ihrem Wert auf der **Objektwiderstandstabelle**, S. 37.

Jason Eldrichs Energiepfeil hat den Söldner getroffen. Jason erzielte 5 Erfolge, der Söldner nur 2. Die Differenz von 3 schlägt für Jason zu Buche, und die Wirkung des Energiepfeils wird an ihr bemessen.

Nach der Spruchbeschreibung weist dieser Zauber ein Grundsadensniveau von Leicht auf. 3 Erfolge wurden erzielt, aber da jeweils 2 nötig sind, um das Schadensniveau eine Stufe hinaufzusetzen, erleidet der Söldner nur Mittleren Körperlichen Schaden. Hätte Jason einen Erfolg mehr oder der Söldner einen weniger erzielt und damit die Differenz 4 betragen, wäre die Wirkung auf Schweren Körperlichen Schaden erhöht worden.

Die Entzugswiderstandsprüfung

Zu guter Letzt muß der Zauberer mit dem Entzug fertig werden. Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich seiner Willenskraft zuzüglich solcher Magiepoolwürfel, die er für den Entzugswiderstand eingeteilt hat. Der Mindestwurf wird durch die Kraftstufe des Zaubers angegeben, modifiziert durch den Entzugswert, den Sie in der Spruchbeschreibung finden. Weitere Modifikatoren werden nicht auf diese Prüfung angerechnet. Jeweils 2 Erfolge bei der Entzugswiderstandsprüfung senken den Entzugsschaden um eine Niveaustufe.

Jason muß sich nun über den Entzug Gedanken machen. Er hat Willenskraft 6 und 2 Magiepoolwürfel für den Entzugswiderstand eingeplant (es sind nun auch die letzten im Pool). Somit wirft er insgesamt 8 Würfel gegen Mindestwurf 4. Der Energiepfeil hat ein Entzugsniveau von Leicht, also benötigt Jason nur 2 Erfolge, um den Entzug ganz auf 0 zu senken. Die Würfel fallen, und das Glück läßt Jason im Stich. Die Ergebnisse lauten 1, 2, 2, 2, 3, 3, 3, 4. Nur 1 Würfel hat die 4 erreicht, was 1 Erfolg ergibt. Das reicht nicht, um das Schadensniveau zu senken, und Jason erleidet durch den Entzug Leichten Betäubungsschaden.

ENTDECKUNG VON SPRUCHZAUBEREI

Wie gut kann man nun erkennen, ob Zaubersprüche eingesetzt werden oder nicht? Nicht sonderlich gut, es sei denn, der Betrachter wüßte, wonach er Ausschau hält und wäre aufmerksam. Auch die schiere Macht und Komplexität des Zaubers spielen eine Rolle.

Um den Einsatz eines Zaubers zu bemerken, muß eine Wahrnehmungsprüfung gewürfelt werden. Dazu wirft man eine Anzahl Würfel gleich der Intelligenz des Betrachters gegen einen Mindestwurf gleich der doppelten Differenz zwischen der Kraftstufe des eingesetzten Spruchs und der Magiestufe des Zaubers. Beispiel: Ein Zauberer mit Magie 6 versucht in aller Stille einen Spruch mit Kraft 4 einzusetzen. Charaktere, die ihm dabei zusähen, müßten Mindestwurf 4 (6 minus 4, verdoppelt) erreichen, um zu bemerken, was da vorgeht. Bei einem Spruch mit Kraft 2 hätte für die Prüfung ein Mindestwurf von 8 gegolten.

Situationsbedingte Modifikatoren sollten angerechnet werden. Die gebräuchlichsten Modifikatoren finden Sie unter **Wahrnehmungsproben**, SR II, S. 185. Darüber hinaus möchte der Spielleiter vielleicht weitere -2 anrechnen, wenn der Betrachter selbst Zauberer ist. Ein sich astral projizierender oder astral wahrnehmender Charakter entdeckt automatisch die farbenprächtigen astralen Begleiterscheinungen von Spruchzauberei.

SPRUCHABWEHR

Unmittelbar im Anschluß an die Erklärung seiner Handlungen kann ein Zauberer Würfel aus seinem Magiepool für die Spruchabwehr einteilen. Dabei handelt es sich um eine Flächenwirkung, die alle Charaktere oder Objekte im Blickfeld (direkter Blickkontakt) des betreffenden Zaubers umfaßt, die er schützen möchte.

Diese Würfel sind eine Art defensiver Magiepool für alle Ge-

schützten einschließlich des betreffenden Zaubers. Werden geschützte Charaktere oder Objekte mit Magie angegriffen, kann der Zauberer, der die Spruchabwehrwürfel eingeteilt hat, beschließen, das Ziel mit Hilfe dieser Würfel zu schützen. Einmal benutzte Spruchabwehrwürfel sind verbraucht, bis sie nach Auffrischung des Magiepools neu eingeteilt werden. Spruchabwehrwürfel sind nur vorhanden, wenn sie ausdrücklich eingeteilt werden.

Um von Spruchabwehrwürfeln zu profitieren, muß man sich zum Zeitpunkt ihres Einsatzes im Blickfeld des kontrollierenden Zaubers befinden. Für diese Blickfeldvoraussetzung gelten dieselben Regeln wie bei der Spruchzauberei.

Der bei einem vorangegangenen Kampf verletzte Neddy schiebt Wache, während seine Chummers den abschließenden Austausch von Daten und Nuyen durchführen, die Krönung von etwas, das ein besonders fordernder Schatzenlauf war. Neddy hat 6 seiner Magiepoolwürfel für die Spruchabwehr eingeteilt, um die Teamgefährten, die er sehen kann (insgesamt vier), sowie den Rucksack mit der Beute zu schützen.

Auf einmal geht etwas schief, und Magie hagelt auf den Treffpunkt nieder. Zwei von Neddys Chummers sind Ziel dieser Attacke, und so wendet er zwei Spruchabwehrwürfel für jeden von ihnen auf, insgesamt also vier. Die übrigen zwei Würfel hält er für den Fall zurück, daß noch irgendwas im Busch ist und es sich bei dieser magischen Attacke nur um ein Ablenkungsmanöver handelt. Dank der Spruchabwehrwürfel von Neddy können die beiden geschützten Charaktere ihre Spruchwiderstandsprüfung gegen den Angriff jeweils mit zwei Würfeln verstärken.

ERLERNEN VON ZAUBERSPRÜCHEN

Bevor Sie einen Zauber sprechen können, müssen Sie ihn zunächst erlernen. Sie können das bei einem anderen Zauberer tun, der ihn bereits beherrscht, oder Sie entwickeln ihn selbständig, vorausgesetzt, die Zauberformel steht Ihnen zur Verfügung. Der Entwurf von Sprüchen wird im vorliegenden Buch ab Seite 140 behandelt.

Lehrer kosten jede Menge Nuyen. Während ein Lehrer Sie individuell betreut - was so lange geschieht, wie es dauert, den Zauberspruch zu lernen -, kann er nichts anderes tun. Hört er auf, bevor Sie mit dem Lernen fertig sind, war alle schon investierte Zeit verschwendet. Lehrer bemessen ihre Gebühren danach, was der Markt hergibt, aber ein typischer Preis wäre 1000 ¥ pro Kraftpunkt des Zauberspruchs zuzüglich eventueller Lebenshaltungskosten. Das Lehren eines Zaubers macht keinen Einsatz von Magie erforderlich, wie es bei der Anwendung geschieht. Solange also der Zauberer überhaupt noch einer ist (also noch wenigstens 1 Punkt Magie-Attribut besitzt), kann er Zaubersprüche mit beliebiger Kraft nach dem Wunsch des Schülers lehren, bis in Höhe der Kraft, mit der er selbst ihn beherrscht.

Ein Schamane, der einen neuen Zauber lernt, verbringt seine Zeit mit unaufhörlichem Singen und Tanzen. Damit heizt er seine Gefühle an und treibt sie zu Höhen, die Schamanen benötigen, um mit der Energie eines Zauberspruchs in Kontakt zu kommen. Der Schamane muß den Lernvorgang in einer Medizinhütte absolvieren, deren Stufe mindestens so hoch ist wie die Kraft des Zauberspruchs. Ein Magier verbringt seine Lernzeit mit Meditation, intensivem Studium und förmlichen Riten. Er benötigt dazu Frieden und Stille sowie eine Bibliothek für Hexerei mit einer Stufe, die mindestens so hoch ist wie die Kraft des Zauberspruchs.

● Das Erlernen eines Zauberspruchs setzt eine Erfolgsprüfung voraus. Die Würfel dazu erhalten Sie auf der Grundlage der Fertigkeiten *Hexerei* und *Magietheorie*. Der Mindestwurf ist gleich der doppelten gewünschten Kraftstufe. Ein Schamane erhält darauf gegebenenfalls seine Totemmodifikatoren angerechnet. Ein Magier kann zusätzliche Würfel erhalten, indem er sich der

- Beherrscht der lehrende Magier eine geeignete, spezielle Fertigkeit wie zum Beispiel Lehren, kann er darauf eine Probe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Spruchs abzüglich der Intelligenz des Schülers (mindestens jedoch 2) würfeln. Jeder Erfolg aus dieser Probe reduziert den Mindestwurf des Schülers um 1.

- Erzielt der Spieler gar keinen Erfolg, scheitert der Lernversuch. Der Zauberer hat seine Zeit vergeudet und zwar eine der Kraft entsprechende Zahl von Tagen. Zu seinem Glück kosten gescheiterte Lernversuche kein Karma, allerdings erwarten Lehrer trotzdem ihre Bezahlung (und Sie sollten niemals jemandem vergaulen, der mit Feuerbällen um sich schmeißen kann - *capito?*)

Wenn Sie einen Zauber erlernen, können Sie bestimmte Begrenzungen seiner Anwendbarkeit akzeptieren, selbst wenn der Lehrer den betreffenden Zauber in dieser Form nicht kennt. Bei diesen Sprüchen mit eingeschränkter Anwendbarkeit handelt es sich um exklusive und um fetischgestützte Zauber. Ein Zauberer kann diese mit einer Kraft anwenden, die über seinem Magie-Attribut liegt, ohne daß er sich der Gefahr Körperlichen Schadens aussetzt. Ein Kraftmodifikator für eingeschränkte Anwendbarkeit gilt permanent für den betreffenden Zauber. Möchten Sie dann später den Zauberspruch mit anderen Optionen beherrschen, müssen Sie ihn ganz neu lernen. Danach beherrschen Sie beide Versionen.

Bei der Bestimmung der Wirkung eines *exklusiven* Zaubers wird eine um 2 erhöhte Kraftstufe angenommen. Der Entzug bemisst sich jedoch nach der regulär angegebenen Kraft. Spricht man einen exklusiven Zauber, kann man nicht parallel weitere Zaubere aufrechterhalten oder während derselben Handlung andere Zaubere sprechen. Solange man einen exklusiven Zauber aufrechterhält, kann man keinerlei andere Zaubere sprechen oder irgendeine andere magische Fertigkeit einsetzen.

Neddy hat ein Magieattribut von 6 und möchte in der Lage sein, einen mörderischen Feuerball zu werfen. Er akzeptiert den Modifikator für einen exklusiven Zauberspruch (-2) und erlernt den Zauber mit Kraft 6. Künftig ist er fähig, ihn mit Kraft 8 zu sprechen, ohne daß er sein Magieattribut übersteigt, aber andererseits ist er den Begrenzungen für die Verwendung eines exklusiven Zaubers unterworfen.

Ein *fetischgestützter* Zauber hat eine um 1 erhöhte Kraftstufe, wenn es sich um einen wiederverwendbaren Fetisch handelt, und eine um 2 erhöhte Kraftstufe, wenn es sich um einen Einmalfetisch handelt. Sie benötigen dann einen physikalischen Gegenstand, um den Zauber zu sprechen und müssen sich beim Erlernen des Zaubers entscheiden, um welchen Gegenstand es sich handelt.

Fetische können beim Taliskrämer erworben werden. Dessen Preise hängen von der Kategorie des Zaubers ab. Fetische sind nicht austauschbar, also sollten Sie Ihren Lieferanten nicht anfügen. Ein wiederverwendbarer Fetisch ist ein haltbarer Gegenstand, den Sie immer wieder gebrauchen können. Ein Einmalfetisch ist nach Anwendung des Zaubers verbraucht oder zerstört. Mit anderen Worten: Auch ein Zauberer benötigt Muni.

Bei einem fetischgestützten Zauber muß man sich zwischen einem Einmal- und einem wiederverwendbaren Fetisch entscheiden. Beides zugleich geht nicht.

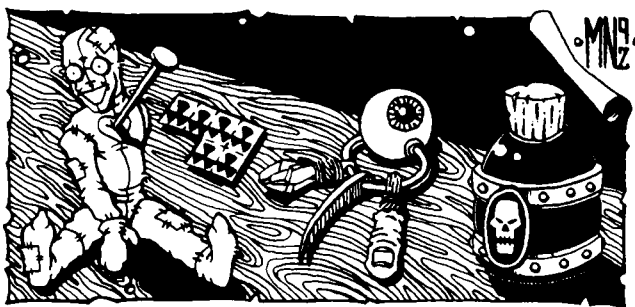
Der Zauberer kann Magiepoolwürfel auf der Grundlage der angepaßten Kraftstufe eines exklusiven oder fetischgestützten Spruchs einteilen. Nähere Informationen finden Sie unter **Magiepool**. **SRII**, S. 85.

Wiederverwendbar: Trommeln, Rasseln, Tomahawks, Messer, Speere, geschnitzte Holz- oder Knochenstäbe, einheimischer Schmuck, Schnitzereien, Masken und Medizinbeutel. Letztere sind mit komplexen Mischungen von Mineralien, Kräutern und Tierteilen gefüllt.

Einmalfetische: Kleine Kräuterpäckchen, merkwürdig geformte Zweige, Büschel aus Federn oder Tierhaaren, kleine Steine oder Kristalle, primitive Miniaturwaffen, Knochenstücke, Muscheln und so weiter.

Wiederverwendbar: Verzierte Stäbe (gewöhnlich mit Edelsteinen), Ringe, Amulette und anderer Schmuck, komplex illustrierte und mit Diagrammen bedeckte Schriftrollen.

Einmalfetische: Kleine Pergament-Talismane, chemische Mixturen oder Tränke, Kristalle oder Steine, bemalte Anhänger und so weiter.



Mit dem Einverständnis des Spielleiters kann ein Zauberer das Spiel auch mit Sprüchen beginnen, die die oben genannten Kraftmodifikatoren (Exklusivität, Fetisch) aufweisen. Diese Sprüche werden zur ursprünglichen Kraftstufe erworben (durch Aufwendung der entsprechenden Kraftpunkte), wonach der Kraftmodifikator angerechnet wird. Auch in diesem Fall gilt jedoch bei neu erschaffenen Charakteren eine maximale unmodifizierte Kraftstufe von 6.

RITUELLE HEXEREI

Rituelle Hexerei baut Zauber allmählich auf, ein Vorgang, der sich über Stunden hinzieht. Auf diese Weise können Zauberer zusammenarbeiten und ihre Fertigkeiten zusammenlegen. Ebenso können Zauberer auch Sprüche auf Ziele anwenden, die sich nicht in Sichtweite befinden. Die Stufe in der Konzentration auf Rituelle Hexerei gilt für alle Proben in diesem Abschnitt.

Ein Schamane muß sich dabei in einer Medizinhütte aufhalten, deren Stufe mindestens so hoch ist wie die Kraft des Zaubers, der rituell eingesetzt wird. Ein Magier muß sich in einem Hermetischen Kreis befinden, den er für den gewünschten Spruch gezogen hat, und auch die Stufe des Kreises muß mindestens gleich der Kraft des Spruchs sein.

Rituelle Hexerei erfordert bestimmte Materialien ("Materialien" ist hier als verallgemeinerter Begriff zu verstehen), und der Zauberer muß lediglich die Kosten aufbringen und wissen, welche er zur Hand hat. Es folgt eine Preisliste für Materialien, die für die verschiedenen Arten der Ritualen Hexerei benötigt werden.

- Materialien für eine Rituelle Wahrnehmungshexerei kosten die Kraft des Zaubers mal 100 ¥.
- Heilungsmaterialien kosten Kraft mal 500 ¥
- Illusionsmaterialien Kraft mal 100 ¥
- Manipulationsmaterialien Kraft mal 1000 ¥.

Kampfzauber können nicht in der Form Ritualer Hexerei eingesetzt werden. Die Materialien werden durch den Zaubervorgang verzehrt und zwar unabhängig vom Resultat.

DIE STOFFLICHE VERBINDUNG

Kann der Zauberer das Ziel nicht sehen, benötigt er eine stoffliche Verbindung für die Ausführung der Ritualen Hexerei. Ist das Ziel ein Lebewesen, so besteht die stoffliche Verbindung meist aus einem Gewebestück, welches das DNA-Muster des Ziels enthält, gelegentlich auch aus einem Objekt, das eine starke gefühlsmäßige Bindung zum Ziel hat, oder aus einer symbolischen Repräsentation. (Genaueres zur stofflichen Verbindung zu Lebewesen finden sie weiter unten in den Abschnitten **Symbolische und Gefühlsmäßige Verbindungen** und **Haltbarkeit von Gewebeproben**). Ist das Ziel nicht lebendig, so benötigt der Zauberer einen integralen Bestandteil seines Aufbaus. Er könnte ein Haus zum Ziel machen, indem er einen aus der Mauer gebrochenen Stein benutzt; ein Bild, das drinnen einmal an der Wand gehangen hat, würde jedoch nicht reichen.

Wird die rituelle Magie von einem Ritualteam ausgeführt, kann eines der Mitglieder den Zauberspruch astral zum Ziel führen und damit eine stoffliche Verbindung überflüssig machen (siehe **Astrale Führung** im nächsten Abschnitt).

RITUALTEAMS

Rituelle Hexerei erlaubt es Zauberern, beim Wirken eines Zaubers zusammenzuarbeiten. Alle Mitglieder des Ritualteams müssen den Spruch jedoch einzeln beherrschen. Die Zauberer müssen alle derselben Tradition angehören, allerdings dürfen Schamanen verschiedener Totems ein Ritualteam bilden. Die Höchstzahl an Mitgliedern in einem solchen Team entspricht der niedrigsten in der Runde vorhandenen Fertigungsstufe in Ritualer Hexerei. Eine Kette ist schließlich nur so stark wie ihr schwächstes Glied. Ist ein Zauberer mit einer Fertigungsstufe von 4 dieses schwächste Glied, so kann er nur mit bis zu drei weiteren Zauberern ein Team bilden.

Sobald das Ritual beginnt, werden die Zauberer magisch miteinander verbunden. Das gesamte Ritual zählt als *eine* Spruchanwendung, was sich auf die Benutzung magischer Gegenstände auswirkt. Ein Fokus mit Stufe 4 stellt zum Beispiel für den gesamten Ablauf des Rituals vier zusätzliche Würfel zur Verfügung und nicht für jedes einzelne seiner Stadien. Die Spieler sollten einen der Zauberer als Leiter benennen. Bei allen Proben kommen dann seine Modifikatoren für Totems und Ausrüstung zur Anwendung, aber nicht diejenigen für das Totem der Medizinhütte.

Zu Beginn des Rituals legen alle beteiligten Zauberer ihre Magiepools zu einem zusammen. Da das ganze Ritual als einzelne Handlung zählt, wird dieser Pool nicht aufgefrischt, und Teammitglieder können ihre individuellen Pools auch nicht benutzen, es sei denn, sie zögen sich aus dem Team zurück. Sobald ein Mitglied das tut, reduzieren Sie die im Teampool verbleibenden Würfel um die Anzahl Würfel im Magiepool dessen, der sich zurückzieht. Sollte der Pool dabei erschöpft werden, bricht der Zauber ab, und alle Teammitglieder müssen eine Widerstandsprobe gegen Entzug würfeln und nicht nur diejenigen, welche sich aus dem Team zurückgezogen haben.

Modifikatoren, die nur ein Teammitglied beeinflussen (zum Beispiel durch Wunden bedingte), wirken sich nicht auf die übrigen Mitglieder aus. Sie verändern nicht die allgemeine Leistungsfähigkeit des Teams, es sei denn, der Leiter wäre betroffen.

Astrale Führung

Darunter versteht man den Einsatz eines Teammitglieds als Späher im Astralraum, wo er das Ziel ausfindig und somit eine stoffliche Verbindung entbehrlich macht. Dieser Späher beteiligt sich nicht am Teampool, unterliegt aber gemeinsam mit den anderen dem Entzug. Wird dieser vorgeschobene Beobachter vom Ziel getötet oder vertrieben, bricht der Zauber ab, und alle Teammitglieder müssen ihre Entzugswiderstandsproben würfeln. Der Späher muß sich so lange im Astralraum aufhalten, bis die Sendung des Zaubers vollendet ist.

VERFAHREN DER RITUELLEN HEXEREI

Nachstehend finden Sie die Sequenz eines magischen Rituals kurz zusammengefaßt. Im nächsten Abschnitt werden die einzelnen Schritte näher erläutert.

A. Vorbereitung auf die Sendung

Das Ritualteam entscheidet sich für den Zauberspruch und legt die individuellen Magiepoolwürfel (soweit vorhanden) zu einem gemeinsamen Pool zusammen. Der Leiter bestimmt daraufhin die Kraftstufe des Spruchs.

B. Herstellen der magischen Verbindung

Wenn sich das Ziel im Blickfeld eines Teammitglieds befindet, das die Sendung vom Astralraum aus führt, überspringen Sie diesen Schritt. Andernfalls muß das Team den Zauber vermittelt der stofflichen Verbindung ins Ziel lenken. Das erfordert eine Anzahl Stunden gleich der Kraft des Zaubers. Der Teamleiter verwendet dazu Würfel aus dem Teampool gegen einen Mindestwurf, der sich aus der Verbindung und der Entfernung zum Ziel ergibt.

C. Die Sendung

Nachdem die Macht des Zaubers aufgebaut wurde, richtet das Team sie nun gegen das Ziel. Die Sendung nimmt eine Anzahl Stunden gleich der Kraft des Zaubers in Anspruch. Dazu werden Würfel aus dem Teampool gegen einen Mindestwurf geworfen, der sich aus der Natur des Ziels, den Besonderheiten seiner Situation und den Besonderheiten des Zauberspruchs ergibt.

D. Die Wirkungsbestimmung

Die Auswirkung des Spruchs wird wie bei einem regulären Zauber gehandhabt. Die Sprucherfolgsprobe wird mit Teampoolwürfeln gegen einen Mindestwurf abgelegt, der durch den Spruch und das Ziel bestimmt ist. Der tatsächliche Effekt folgt der Spruchbeschreibung.

E. Entzugswiderstand

Das Ritualteam leistet jetzt dem Entzug Widerstand. Jedes Mitglied würfelt eine Widerstandsprobe, als hätte es den Zauber allein eingesetzt. Eventuell im Teampool noch vorhandene Würfel können dazu nach den Wünschen des Leiters unter den Mitgliedern aufgeteilt werden. Dieser Schritt muß auch dann durchgeführt werden, wenn der Vorgang der Ritualen Hexerei vorzeitig abgebrochen wurde.

Die Vorbereitung

Nach der Vorbereitung des Platzes (der Medizinhütte oder des Hermetischen Kreises) kombinieren die Teammitglieder ihre Magiepool. Ohne Zustimmung des Leiters können dem Team-pool keine Würfel entnommen werden, es sei denn, der Zauberer, der das täte, zöge sich auch aus dem Team zurück. Der Leiter erklärt, welche Kraft der zu wirkende Zauber haben soll. Während sie bei einer Ritualen Hexerei mitwirken, können die Teammit-glieder keine anderen Sprüche einsetzen oder aufrechterhalten. Demzufolge müssen sie im Rahmen der Vorbereitung solche Sprüche fallenlassen.

Die stoffliche Verbindung

Wenn das Ziel in Sichtweite ist oder im Astralraum beobachtet wird, überspringen Sie dieses Stadium und gehen zum nächsten Schritt weiter, der **Sendung**. In anderen Fällen muß sich das Team unter Benutzung der stofflichen Verbindung auf das Ziel einstim-men. Das nimmt eine Anzahl Stunden in Höhe der Kraft des Zaubers in Anspruch. Am Ende dieser Zeitspanne setzt der Leiter Würfel aus dem kombinierten Magiepool für eine Erfolgsprobe ein. Der Mindestwurf hängt davon ab, wie genau das Team den Aufenthaltsort des Ziels ermitteln kann. Benutzen Sie dazu die nachstehende Tabelle. Berücksichtigen Sie Modifikatoren bezüg-lich der Natur des Ziels und seines möglichen Schutzes, die Sie ebenfalls in der Tabelle finden.

Ein einziger Erfolg reicht aus, um den Spruch ins Ziel zu bringen. Teilen Sie den Grundzeitraum für die Einstimmung (Kraft in Stunden) durch die Anzahl der Erfolge, um den tatsächlich benötigten Zeitraum festzustellen. Erzielt das Team keinerlei Erfolg, bricht der Zauber ab, und jedes Teammitglied würfelt eine Entzugswiderstandsprobe.

Stoffliche Verbindung

Aufenthalt des Ziels	Mindestwurf
Stadt oder Bezirk bekannt	5
Staat, Provinz oder Land bekannt	7
Kontinent bekannt	9
Unbekannt	11

Modifikatoren für stoffliche Verbindung

Situation	Modifikator
Ziel ist ein Geist	+2
Ziel wird durch Manabarriere geschützt	+Barrierenstufe
Ziel innerhalb eines Hermetischen Kreises oder einer Medizinhütte	+Stufe
Gewebe nicht frisch (älter als Essenz des Ziels in Stunden, gemessen vom Zeitpunkt der Entnahme)	+4

Symbolische/gefühlsorientierte Verbindungen

Wenn die Spieler und der Spielleiter sich darauf einigen, die optionale Regel für die stoffliche Verbindung zu verwenden, kann ein Charakter versuchen, die magische Verbindung mit etwas weniger Konkretem als einer Gewebe- oder Baustoffprobe herzu-stellen. Gegenstände, die eng mit dem Ziel verbunden sind (gefühlsorientiert), funktionieren ebenso wie symbolische Wie-dergaben des Ziels. Der Mindestwurf für die Probe auf die stoffliche Verbindung wird anhand der Tabelle für optionale Verbindungen modifiziert.



Optionale Verbindungen

Material	Modifikator
Lieblingsgegenstand	+4
Oft benutzter Gegenstand	+6
Kürzlich benutzter Gegenstand	+8
Symbolische Wiedergabe	+12

Lieblingsgegenstände umfassen Schmuck und Kleidungsstücke, die von der Zielperson häufig getragen werden und eine emotionale Bedeutung für sie haben. Das Medaillon eines verstorbenen Geliebten, das jetzt ständig getragen wird, und ähnliche Dinge passen in diese Kategorie. Es ist der emotionale Wert für die Zielperson, der einen solchen Gegenstand nutzbar macht.

Oft benutzte Gegenstände sind häufig getragene Kleidungsstücke, ein gern benutzter Schreiber, ein bevorzugtes Kissen, eine seit langem benutzte Lieblingswaffe und so weiter. Der Schlüssel zur Nutzbarkeit besteht in diesem Fall darin, daß die Zielperson das Objekt lange in ihrem Besitz hatte und es oft verwendete.

Kürzlich benutzte Gegenstände sind genau das, was der Begriff besagt. Wenn die Zielperson kürzlich einen Gegenstand benutzt hat, kann er für so viele Minuten, wie die doppelte Essenz der Zielperson angibt, als stoffliche Verbindung dienen. Beginnt das Ritual vor dem Ablauf dieser Frist, bleibt die Verbindung über das gesamte Ritual hinweg bestehen. Wird das Ritual unterbrochen, ist die Verbindung verloren. Das Objekt kann jedoch keinen emotionalen Wert (der es als Lieblingsgegenstand ausweisen würde) für jemand anderes als die Zielperson haben.

Symbolische Wiedergaben sind zum Beispiel Zeichnungen, Gemälde, Puppen und andere Medien, die der Zielperson ähneln. Der Hersteller der Wiedergabe muß eine Spezielle Fertigkeitsprobe für die entsprechende Kunstform gegen Mindestwurf 4 würfeln, modifiziert aufgrund der Tabelle für die Wiedergabemodifikatoren.

Wiedergabemodifikatoren

Umstand	Modifikator
Mit der Zielperson vertraut	+0
Ist der Zielperson begegnet	+2
Hat die Zielperson nur gesehen	+4
Hat Zielperson vor mehr als 1 Monat gesehen	+6
Hat die Zielperson askennt	-2
Künstler kann die Zielperson während der gesamten Arbeit sehen oder für einen Zeitraum gleich der Willenskraft des Künstlers in Minuten	-1

Haltbarkeit von Gewebeproben

Viele Spieler halten die Frage, wie lange eine Gewebeprobe als stoffliche Verbindung nutzbar bleibt, für sehr wichtig. Allgemein gesagt fällt die Haltbarkeitsdauer unter verschiedenen Umständen auch unterschiedlich aus. Eine Probe, die ohne besonderes Ritual oder ohne spezielle Absicht entnommen wurde (beispielsweise ein Blutstropfen auf einem Teppich), bleibt für so viele Stunden haltbar, wie die Essenz der Person beträgt, von der sie stammt. Dementsprechend wird sich ein bis an die Zähne verchromter Straßensamurai nicht mehr als eine halbe Stunde lang Sorgen machen müssen (Essenz 0,5), während sein Magiergefähre die nächsten sechs Stunden über schwitzt (Essenz 6).

Proben, die im Rahmen eines kleinen Rituals entnommen wurden, halten länger vor, erfordern jedoch eine Hexerei-(Forensische Magie-) Probe (Spezialisierung: Probensammeln) gegen Mindestwurf 4. Die Anzahl der Erfolge aus dieser Probe werden mit der Essenz der Zielperson multipliziert, um die Anzahl der Stunden zu ermitteln, für die das Gewebe verwendbar bleibt.

Gerüchten zufolge sollen einige Forensische Magier einen Zauber namens Gewebestasis benutzen, der ähnlich dem Zauber *Winterschlaf* funktioniert.

Gewebeproben, die die Zielperson freiwillig übergibt, bleiben eine Anzahl Tage gleich der Essenz der Zielperson verwendbar. Wird das Gewebe gar freiwillig hergegeben und gleichzeitig im Rahmen eines Rituals entnommen, hält es sich für immer. Magische Gruppen benutzen dieses letztgenannte Verfahren häufig, um die Einhaltung ihrer Gruppenregeln zu erzwingen.

Die Sendung

In diesem Stadium wird die Macht des Zaubers aufgebaut und auf das Ziel gelenkt. Der Leiter zieht Würfel aus dem Teammagiepool für eine Erfolgsprobe heran. Entnehmen Sie den Mindestwurf der Sendungstabelle.

Es gibt zwei mögliche Modifikatoren für den Mindestwurf. Wenn sich das Ziel bewegt, addieren Sie +2. Dieser Modifikator gilt für Bewegungen, die schneller als Laufen sind, wie zum Beispiel ein Flugzeug, Auto oder Zug. Spricht das Team einen Flächenzauber, modifizieren Sie den Mindestwurf mit -1.

Der Zeitraum in Stunden, den die Sendung in Anspruch nimmt, entspricht der Kraft des Spruchs geteilt durch die Zahl der erzielten Erfolge. Die Mindestzeit beträgt eine Stunde. Würfelt der Spieler gar keinen Erfolg, bricht der Spruch ab, und alle Teammitglieder würfeln ihren Widerstand gegen den Entzug aus.

Sendungstabelle

Zielart	Mindestwurf
Bestimmter Ort	6
Mensch oder Metamensch	6
Bestimmtes Objekt	8
Geist	8

Die Entdeckung einer Sendung

In dieser Zeit hat jeder Zauberer, der das Ziel vom Astralraum aus sieht, eine Chance zu entdecken, was hier vorgeht. Er würfelt eine Intelligenzprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe der Sendung abzüglich der Stundenzahl, die die Sendung zum Zeitpunkt der Beobachtung schon läuft. Nur ein Erfolg ist nötig, um die Sendung zu erkennen und zu identifizieren.

Ist das Ziel selbst ein Zauberer, hat es eine Chance, die Sendung zu bemerken. Die Chance wird ähnlich berechnet, wie oben für einen außenstehenden Betrachter erläutert, nur ist der Mindestwurf um 2 erhöht.

Die Wirkungsbestimmung

Handelt es sich um einen Flächenzauber, dann ist der Grundradius in Metern gleich dem Magie-Attribut des Leiters und kann durch Abziehen von Würfeln aus dem Pool geändert werden, wobei die Regeln für flächenwirksame Zauber gelten (siehe S. 37).

Würfeln Sie eine normale Sprucherfolgsprobe mit Würfeln aus dem Teammagiepool. Da eine stoffliche Verbindung hergestellt wurde, gelten weder Modifikatoren aufgrund von Hermetischen Kreisen, Medizinhütten und Manabarrieren, noch solche für Dekung und Sichtverhältnisse. Sollte der Leiter jedoch von Verletzungsmodifikatoren betroffen sein, so gelten diese. Außerdem gelten Totemmodifikatoren, falls der Leiter ein Schamane ist.

Der Einsatz des Zaubers wird gemäß der Spruchbeschreibung durchgeführt. Sollte eine Spruchwiderstandsprobe erforderlich sein, wird der Mindestwurf durch die Kraft des Zaubers oder die Stufe des Leiters in Rituellicher Hexerei angegeben, je nachdem, welcher Wert höher liegt. Verbündete des Ziels können letzteres durch Spruchabwehrwürfel unterstützen (S. 39), vorausgesetzt, sie werden sich der Sendung bewußt, bevor sie eintrifft.

Das Aufrechterhalten Rituellicher Hexerei

Verläuft der Zaubervorgang erfolgreich und muß der Spruch aufrechterhalten werden, kann das Ritualteam noch vorhandene Würfel aus dem Teampool dafür verwenden. Ein Ritualzauber kann so viele Stunden aufrechterhalten werden, wie durch das Magie-Attribut des Leiters, multipliziert mit der Anzahl dieser Würfel, angegeben wird. Magier können auch Elementargeister mit der Aufrechterhaltung des Zaubers für eine Anzahl Tage gleich der Kraftstufe beauftragen (lesen Sie in den **Elementargeister-Regeln** weiter hinten in diesem Kapitel nach).

Die im Ritualteam vereinigten Zauberer können den Zauber auch selbst aufrechterhalten. Dazu bleiben sie einfach als Team vereinigt und konzentrieren sich auf den Zauber, wobei jedoch ein astraler Pfad, der zum Team zurückführt, erhalten bleibt. Auch dieses Verfahren gilt als Aufrechterhaltung eines Zaubers und fügt +2 zur Entzugswiderstandsprobe aller Teammitglieder hinzu. Zauberer, die auf diese Weise einen rituellen Spruch aufrechterhalten, müssen nicht unbedingt körperlich zusammen bleiben, aber sie können nur einfache weltliche Aufgaben wahrnehmen, solange die Aufrechterhaltung währt.

Eine Sendung zurückverfolgen

Es ist möglich, eine einmal entdeckte Sendung zu ihrem Ursprung zu verfolgen. Dies geschieht anhand der sichtbaren Fühler der Macht, die sich durch den Astralraum vom Ritualen Zauberer (oder Ritualen Team) zum Ziel erstrecken. Es gelten die Regeln für **Astrales Spurenlesen**, S. 116.

Sobald der Zaubernde oder das Team aufgespürt sind, kann er oder es im Astralraum angegriffen werden. Während des Stadiums der Sendung gilt das Ritualteam als im Astralraum präsent und deshalb durch Astralkampf (siehe S. 118) angreifbar.

Wenn Zeit und Entfernung es erlauben, kann das Ziel einen körperlichen Angriff auf das Ritualteam einleiten. Wenn das Team auf körperlicher Ebene ungeschützt ist, funktioniert das sehr gut. Sollten die Zauberer keine Würfel aus ihrem Pool für die Verteidigung abziehen, sind sie wehrlos. Und wenn sie ihre Würfel abziehen, bricht das Ritual ab.

Der Entzugswiderstand

Das Ritualteam leistet nun dem Entzug Widerstand. Jedes Mitglied geht dabei so vor, als hätte es den Zauber alleine gewirkt und würfelt die entsprechende Entzugswiderstandsprobe. Der Teamleiter entscheidet, wie verbliebene Würfel aus dem Teammagiepool dazu unter den Teammitgliedern aufgeteilt werden.

Verfügen Teammitglieder über Zusatzwürfel aufgrund von Fokussen, Totemmodifikatoren oder Geisterunterstützung und haben Sie diese nicht bereits vorher während des Zaubervorgangs investiert, dürfen Sie diese Zusatzwürfel jetzt mit heranziehen.

Für den Entzug gelten die üblichen Regeln des benutzten Zauberspruchs.

BESCHWÖREN

Mit Beschwörungen können verschiedene Arten von Geistern herbeigerufen, beherrscht und verbannt werden. Zauberer und Okkultisten streiten nach wie vor darüber, ob Geister eine eigenständige Existenz besitzen oder sich aus den formlosen Energien des Astralraums bilden, wenn sie beschworen werden, aber unter praktischen Gesichtspunkten spielt das keine große Rolle.

Man kennt viele Arten von Geistern. Jeder Geist kann mit einer beliebigen Kraftstufe nach Wahl des beschwörenden Zauberers erscheinen. Die Kraftstufe ist nicht nur ein Maß für die Fähigkeiten des Geistes, sondern auch für die Schwierigkeit, mit ihm fertig zu werden. Je mächtiger ein Geist ist (je höher also seine Kraftstufe), desto schwieriger fällt es, ihn zu beschwören, zu beherrschen und zu bannen.

Zwei Arten, die relativ leicht beschworen werden können, sind Natur- und Elementargeister. *Naturgeister* personifizieren die Kräfte der Umwelt, und nur Schamanen können sie beschwören. *Elementargeister* stammen aus den vier hermetischen Elementen: Feuer, Wasser, Luft und Erde. Nur Magier sind in der Lage, Elementargeister herbeizurufen oder zu beherrschen. Weitere Arten von Geistern finden Sie im Kapitel **Magische Wesen**.

Die besonderen Fähigkeiten und Kräfte von Natur- und Elementargeistern werden im Kapitel **Critters** (SRII, S. 214 ff.) vollständig beschrieben.

BESCHWÖREN VON NATURGEISTERN

Ein Schamane kann einen Naturgeist nur in dessen heimischer Domäne herbeirufen. Eine Domäne ist die Umgebung, die durch diesen Geist personifiziert wird: Sturmgeister benötigen freie Luft, Waldgeister dichte Wälder, Herdgeister bewohnte Heimstätten und so weiter (siehe **Domänen**, weiter unten). Ein Geist kann nicht von außerhalb seiner Domäne beschworen werden. So ist zum Beispiel kein Schamane in der Lage, einen Sturm- oder Waldgeist innerhalb einer Wohnung zu rufen. In der Wohnung wäre ein Herdgeist zu Hause.

Als erstes bestimmt der Schamane die Kraft des Geistes, den er rufen möchte. Die Kraft, Gradmesser für die Mächtigkeit des Geistes, gibt den Mindestwurf für die Beschwörungsprobe an. Totemmodifikatoren und Zusatzwürfel aus Geisterfokussen sind für diese Probe relevant. Beachten Sie jedoch, daß der Magiepool zu *keinerlei* Proben herangezogen werden darf, die mit Beschwörungen in Zusammenhang stehen.

Jeder Erfolg bei der Beschwörungsprobe steht für einen Dienst, den der Geist für den Schamanen zu leisten bereit ist (siehe **Dienste von Naturgeistern**, weiter unten). Schafft der Schamane überhaupt keinen Erfolg, erscheint auch kein Geist. Das Beschwören eines Naturgeistes erfordert eine komplexe Handlung. Man kann höchstens jeweils einen Naturgeist beschwören oder in Dienst haben.

Egal, ob nun ein Geist erscheint oder nicht, muß der Schamane nun eine Entzugswiderstandsprobe würfeln. Dafür werden Charismawürfel (*nicht* Willenskraftwürfel) eingesetzt, modifiziert durch Totemmodifikatoren und Geisterfokusse, und zwar gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Naturgeistes. Konsultieren Sie die **Beschwörungs-Entzugstabelle** weiter unten, um festzustellen, welche Entzugswerte die Beschwörung eines Naturgeistes mit sich bringt.

Je zwei bei der Entzugswiderstandsprobe erzielte Erfolge senken den Entzug um eine Stufe. Wird der Schamane aufgrund des Entzugs bewußtlos, verschwindet der Geist.

Naturgeister verschwinden auch jeweils bei Sonnenaufgang und Sonnenuntergang und zwar unabhängig davon, ob die Sonne tatsächlich sichtbar ist oder nicht. Alle Dienste enden zu diesem Zeitpunkt. Alle noch ungenutzten oder nicht erläuterten Dienste sind verloren.

Beschwörungs-Entzug

Kraftstufe des Geistes

Unter dem halben *Cha* des Schamanen
 Unter oder gleich dem *Cha* des Schamanen
 Über dem *Cha* des Schamanen
 Über dem doppelten *Cha* des Schamanen

Entzug

L-Betäubung
 M-Betäubung
 S-Körperlich
 T-Körperlich

Domänen

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei der Domäne eines Naturgeistes um die Umgebung, die er verkörpert. Ein Naturgeist übt nur innerhalb seiner Domäne Macht aus. Er kann seine Domäne weder verlassen noch seine Macht außerhalb davon wirksam werden lassen. (Ausnahmen bestätigen die Regel: Siehe **Große Gestalt** unter **Die Gestalt von Geistern**, Seite 88.)

Manchmal hat es den Anschein, als würden sich Domänen überlappen, aber in Wirklichkeit ist das niemals der Fall. Die Domäne eines Geistes, der einen großen Bereich abdeckt, muß stets hinter der eines Geistes mit kleinem Bereich (z.B. eines Herdgeistes) zurücktreten. Hätte also eine extrem reiche Person ein so geräumiges Heim, daß der Luftraum darin einem Flugzeughangar gleichkäme, so wäre es trotzdem weiterhin die Domäne eines Herdgeistes und nicht eines Windgeistes.

Domänen sind sehr restriktive Größen. Ein Stadtgeist kann seine Kraft der Suche auf den Straßen, Plätzen und Plazas einer Stadt ausüben, nicht jedoch innerhalb bewohnter Gebäude (Herdgeister), eines Parks (Waldgeist), eines Bootes auf dem Fluß (Flußgeist) oder im Puget Sund (Meergeist).

Hierbei ist zu beachten, daß ein und derselbe Ort nur einer Domäne angehören kann. Einen Schritt weiter, und man befindet sich vielleicht schon in einer anderen. Der Spielleiter entscheidet, in welcher Domäne ein Schamane sich gerade aufhält, wenn er einen Zauber zu sprechen wünscht. Kürzlich kam es in Seattle zu einem Streit über die Frage, ob der Schamane auf dem Vordersitz einer Limousine saß (und damit innerhalb des Spiegelglasfensters der Bäckerei, will heißen, in der Domäne des dortigen Herdgeistes) oder auf dem Rücksitz (der sich noch auf dem Bürgersteig befand und somit in der Domäne eines Stadtgeistes).

Große Naturgeister (siehe **Die Gestalt von Geistern**, S. 88) sind dazu in der Lage, Domänengrenzen zu überschreiten, aber geringere Formen können weder ihr Gebiet verlassen noch ihre Kräfte in einer anderen Domäne zur Geltung bringen.

Aus den Beschreibungen der Manifesten Gestalten sollte deutlich hervorgehen, daß Naturgeister viele unterschiedliche Manifestationen haben. Manche neigen zu eher natürlichen Gestalten: Wolken, Ballungen von Erde oder Wasser, Wirbelwinde, Windhosen und ähnliches. Andere nehmen lieber humanoide Gestalten an, die den Legenden von "kleinen Leuten" in Kulturen

überall auf der Welt zugrunde liegen. Geister des Menschen nehmen am ehesten menschenähnliche Gestalt an, was aber keineswegs heißt, daß es sich nur um niedliche kleine Kobolde handelt! Geister der tiefen Wildnis, des Sturmes und der Hochsee trifft man am seltensten in menschenähnlicher Gestalt an.

Mehrere Geister in einer Domäne

Die Natur ist ein Quell unerschöpflicher Energie, den menschliche Magie niemals zu erschöpfen vermag. Wenn sich viele Schamanen am selben Ort aufhalten und jeder einen Naturgeist heraufbeschwören möchte, so können sie das tun, allerdings kann kein einzelner Schamane mehr als einen Geist zur selben Zeit in derselben Domäne beschwören.

Dienste von Naturgeistern

Ein heraufbeschworener Naturgeist erscheint zunächst in seiner Astralen Gestalt, die in der physikalischen Welt als leichtes Schimmern in der Luft erkennbar ist. Je mächtiger der Geist, desto deutlicher wird dieser Effekt sichtbar. Die Kraft des Geistes, von 12 abgezogen, kann als Tarnstufe dieses Effektes dienen (siehe dazu

Tarnstufe, SRII, S. 94). Der Geist

kann nun entweder an Ort und Stelle warten, oder der Schamane weist ihn an, zunächst in seine Umgebung zurückzukehren und einen späteren Ruf abzuwarten. Der eigentliche Beschwörungsvorgang erfordert eine komplexe Handlung, aber man benötigt nur eine einfache Handlung, um einen Geist zu rufen, den man schon beschworen hat und in Bereitschaft hält.

Um einen Dienst zu leisten, setzt der Naturgeist auf Anweisung des Schamanen eine seiner Kräfte ein. In seiner Astralen Gestalt, die nur im Astralraum gegenwärtig ist, kann ein Naturgeist nur die Kräfte einsetzen, die direkt den Schamanen schützen oder ihm sonstwie Vorteile verschaffen, wie Verschleierung, Schutz oder Bewegung. Will der Geist seine Kräfte anderen Personen angedeihen lassen, muß er Manifeste Gestalt annehmen.

Ein manifestierter Geist kann seine Kräfte für ein individuelles

Ziel oder eine Gruppe einsetzen, je nachdem, um welche Kräfte es sich handelt. Jeder Einsatz einer Kraft verbraucht in der Regel einen Dienst. Fortgesetzter Einsatz einer bestimmten Kraft zählt nur als ein Dienst. Möchte der Schamane jedoch die Parameter des Einsatzes ändern, indem er den Geist beispielsweise auffordert, seine Verschleierungskraft für mehr Personen als vorher zu nutzen, ist damit ein neuer Dienst eingeleitet. Wird ein Geist angewiesen, Kampfkräfte zugunsten seines Beschwörers einzusetzen, so zählt das unabhängig von der Anzahl an Feinden nur als ein Dienst.

Kräfte der Naturgeister

Die allgemein bekannten Kräfte, über die ein Naturgeist verfügen kann, finden Sie in **SRII** auf Seite 214. Die neuen Naturgeister-Kräfte der *Suche* und des *Sturms* werden nachstehend beschrieben.



SUCHE

Der Beschwörer muß in der Lage sein, sich den Gegenstand der Suche deutlich vorzustellen. Aufgrund der astralen Verbindung zwischen Geist und Beschwörer kann ersterer den Gedanken des Beschwörers das Bild entnehmen. Ein vager Befehl wie "Mache alle Konzern-Sicherheitsgardisten innerhalb von zwei Blocks ausfindig" wird dagegen wohl nicht vollständig ausgeführt, wenn überhaupt. Der Zauberer braucht nicht unbedingt jeden Gardisten vom Sehen kennen, muß jedoch dem Geist schon eine klare Vorstellung geben, wie den Anblick einer Uniform oder das "generische" Bild schwer bewaffneter, zivil gekleideter Kon-Gorillas.

Natureister kommen nicht sehr gut mit HiTech klar. Ein Herdgeist, der ein Bürogebäude nach einer geheimen Akte absuchen soll, wird wahrscheinlich eine gedruckte Akte finden, falls der Beschwörer den Titel kennt (und der Geist ausreichend an Menschen interessiert ist, um mit solchen Begriffen überhaupt etwas anfangen zu können), aber mit elektronischen Daten hätte er seine Schwierigkeiten. Vielleicht kann er gerade noch ein Terminal einschalten (es handelt sich schließlich in diesem Fall um den Geist eines Bürogebäudes!), aber er wird als Hacker keine Verzeichnisbäume ausreißen.

Der Geist würfelt eine übliche Erfolgsprobe mit einer Anzahl Würfel gleich seiner doppelten Kraftstufe. Der Mindestwurf beträgt 4 bei der Suche nach einem Lebewesen. Werden Objekte gesucht, so gibt die Objektwiderstandstabelle (S. 37) den Mindestwurf an.

An dieser Stelle folgt ein erweitertes System für den Einsatz der Suchkraft eines Natureistes. Der Spielleiter sollte jeweils nach den Erfordernissen seiner Geschichte entscheiden, ob er in einer bestimmten Situation das erweiterte oder das Grundsystem benutzt.

Ein Geist kann in seiner Domäne 1.000 Quadratmeter mal seine Kraftstufe absuchen. Diese Fläche kann er verdoppeln, indem er gegen einen um 2 höheren Mindestwurf würfelt. Jede weitere Verdopplung des Bereiches erhöht den Mindestwurf zusätzlich um 2. Der Mindestwurf für eine Suche wird folgendermaßen bestimmt:

1. Ermitteln Sie die abzusuchende Fläche. Ein städtischer Häuserblock umfaßt etwa 50 mal 50 Meter bzw. 2.500 Quadratmeter. Ein Geist könnte auch ein dreißigstöckiges Bürogebäude absuchen. Die Grundfläche des Gebäudes beträgt circa einen Viertelblock (was um die 400 Quadratmeter pro Etage ergibt). 400 mal 30 ergibt 12.000 Quadratmeter.

2. Teilen Sie den Suchbereich durch 1.000. Die resultierende Zahl ist der Mindestwurfmodifikator. Teilen Sie diesen durch die Kraftstufe des Geistes. Runden Sie Brüche auf. Multiplizieren Sie das Ergebnis mit 2. Addieren Sie den nun erhaltenen Wert zum Grundmindestwurf. Ein Kraft-4-Herdgeist, der ein 12.000 Quadratmeter umfassendes Gebäude nach jemandem absucht, der nach Überzeugung des Beschwörers dort gefangengehalten wird, hat einen Grundmindestwurf von 4 (Suche nach einem Lebewesen). Der Modifikator ergibt sich aus folgender Rechnung: $12.000 / 1.000$ ergibt 12. $12 / 4 = 3$. $3 \times 2 = 6$. $4 + 6$ ergibt einen abschließenden Mindestwurf von 10.

Falls der Geist keine Erfolge würfelt, findet er die Beute nicht.

Der Grundzeitraum (in Minuten) für eine Suche ergibt sich aus dem Suchbereich geteilt durch die fünffache Kraftstufe des Geistes (dessen normale Geschwindigkeit im Astralraum). Große Geister teilen den Suchbereich durch Kraft mal 10. Nachdem der Grundzeitraum ermittelt wurde, teilen Sie diesen erneut durch die vom Geist bei der Suchprobe erwürfelten Erfolge, um die tatsächlich benötigte Zeit zu bestimmen. Bleibt eine Suche ergebnislos, verwendet der Geist den gesamten Grundzeitraum darauf.

Befindet sich der Gegenstand der Suche nicht in der Domäne des Geistes, bringt eine erfolgreiche Suche diesen Tatbestand ans Licht. Eine gescheiterte Suche bedeutet, daß der Geist nicht weiß, ob der Gegenstand da ist oder nicht.

STURM

Sturm ist eine neue Kraft, und sie steht nur Großen Naturgeistern zur Verfügung. Geister des Menschen können sie nicht haben. Mit Hilfe

dieser Kraft kann der Geist überall in seiner Domäne einen Sturm erzeugen, sei es eine winzige Wasserhose oder ein von einem Großen Sturmgeist entfesselter Unwetter, das einen größeren Bereich in Mitleidenschaft zieht. Die Obergrenze ist dabei ein Radius von 100 Metern mal der Kraftstufe des Geistes. Nebenbei: Sturmgeister können Stürme unabhängig von der darunter liegenden Domäne entfesseln. Ein Sturm kann, je nach seiner Art, schwere Schäden anrichten. Jedesmal, wenn ein Zauberer diese Verwüstung herbeiführt, muß er jedoch Entzugswiderstand leisten, als würde er den Geist beschwören. Jeder Sturm-Angriff zählt auch als eigenständiger Dienst. Falls ein unkontrollierter Geist den Sturm entfesselt, muß er selbst für jeden auf diese Weise durchgeführten Angriff Widerstand gegen einen Schaden von (Kraftstufe)T würfeln, da er dabei in hohem Maße seine Energie erschöpft.

Der Schaden eines Sturm-Angriffs beträgt (Kraftstufe)S. Panzerung hilft nicht, und der Schaden ist auch gegen Fahrzeuge wirksam, allerdings nur mit halber Kraftstufe und M(ittlerem) Schadensniveau. Alles und jeder im Wirkungsbereich eines Sturmes ist dem Schaden durch einen Sturm-Angriff ausgesetzt, es sei denn, er stünde unter der Schutzkraft eines Geistes von gleicher oder höherer Kraftstufe. Das könnte der den Sturm erzeugende Geist selbst oder ein anderer sein, und nicht notwendigerweise ein Großer Geist. Bedenken Sie, daß der Geist der Domäne, in der sich die Opfer des Sturmgeistes befinden, die Opfer entweder unter seinen Schutz stellen oder den Sturmgeist bei der Anwendung seiner Fähigkeit behindern könnte. Würde zum Beispiel ein Charakter im Gebirge durch einen Großen Sturmgeist angegriffen, so könnte der zuständige Berggeist ihn beschützen.

Stürme können von der üblichen Art mit heulenden Winden, Blitz und Regen sein, oder auch gleichermaßen verheerende Phänomene, die zu einer bestimmten Domäne passen, wie Flutwellen, Erdstöße, Lawinen und flutartige Überschwemmungen.

BESCHWÖREN VON ELEMENTARGEISTERN

Nur Magier können Elementargeister rufen. Sie können dies mit Geistern jeder gewünschten Kraftstufe tun, vorausgesetzt, die erforderliche Ausrüstung und Zeit ist vorhanden. Auf jeden Fall benötigt der Magier jedoch eine Beschwörungsbibliothek und einen Hermetischen Kreis der korrekten Art, und die Stufe von beiden muß jeweils mindestens so hoch sein wie die Kraft des Geistes. Das Ritual erfordert besondere Materialien, die beim örtlichen Taliskrämer erhältlich und insofern generalisiert sind, als man sie einfach nur bezahlt, nämlich mit 1000 ¥ pro Punkt Kraftstufe des Elementargeistes.

Jeder Elementargeist benötigt auch eine Quelle. Feuer-Elementare erheben sich entweder aus einem großen Freudenfeuer (Heimmagier, hütet euch vor Sprinkleranlagen!), einem Kamin oder großen Kohlenfeuer. Wasser-Elementare kommen aus einem großen Teich oder aus einem Kübel voll Wasser. Diese Anforderung ist bereits erfüllt, wenn sich der Hermetische Kreis neben irgendeiner offenen Wasserfläche befindet. Luft-Elementare benötigen große Mengen brennender Weihrauch (achten Sie hierbei auf Rauchwarner!). Ein Erd-Elementar benötigt einen (menschen)großen Haufen Erde, Lehm oder Gestein. Diese Anforderung gilt bereits als erfüllt, wenn der Beschwörungsort sich auf freiem Erdboden befindet.

Das Beschwörungsritual nimmt so viele Stunden in Anspruch, wie die Kraftstufe des Geistes beträgt. Am Ende dieser nicht unterbrochenen Zeitspanne würfelt der Magier eine Beschwörungssprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Elementargeistes. Besitzt der Magier einen Geisterfokus, so erhält er dadurch Zusatzwürfel. Beachten Sie, daß Magiepoolwürfel nicht für Proben in Frage kommen, die mit Beschwören zu tun haben.

Die Anzahl der Erfolge gibt die Anzahl der Dienste an, die der Elementargeist dem Magier zu leisten bereit ist (siehe dazu den

nachstehenden Abschnitt **Dienste von Elementaren**). Erzielt der Magier gar keinen Erfolg, so erscheint auch kein Geist, aber alle für das Ritual benötigten Materialien sind trotzdem verzehrt worden. Ob der Geist nun erschienen ist oder nicht, der Magier muß auf jeden Fall eine Entzugswiderstandsprüfung auf Charisma gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Elementars würfeln. Ein Geisterfokus stellt Zusatzwürfel für diese Prüfung bereit. Bestimmen Sie den Entzug anhand der Beschwörungs-Entzugstabelle weiter oben. Jeweils zwei Erfolge aus der Entzugswiderstandsprüfung senken das Entzugsniveau um eine Stufe. Wird der Magier durch Entzug bewußtlos, entzieht sich der Geist seiner Kontrolle und ist frei. Würfeln Sie in einem solchen Fall eine Prüfung auf seine Kraft gegen Mindestwurf 4, um festzustellen, ob das Elementar den beschwörenden Magier angreift. Erzielt der Geist wenigstens einen Erfolg mit dieser Prüfung, erkennt er seine Chance und entflieht sofort. Schafft er keinen Erfolg, so handelt er wie der Dummkopf, der er von Haus aus ist, und versucht den beschwörenden Magier ungeachtet aller Schutz- oder Abwehrmaßnahmen, die vielleicht gegeben sind, anzugreifen.

Ein Magier kann so viele Elementare gleichzeitig binden, wie seine Stufe in Charisma angibt. Hat er diese Grenze erreicht und will trotzdem einen zusätzlichen Geist binden, entläßt er einfach einen der beherrschten Geister aus der Bindung, und dieser verschwindet dann.

Dienste von Elementaren

Ein Elementar, das einem Magier Dienste schuldet, zählt als an diesen Magier gebunden, aber der Magier muß keineswegs alle Dienste des Elementars auf einmal abfordern. Zum Zeitpunkt der Beschwörung wird der Geist gebunden und in Bereitschaft gesetzt, um jederzeit auf den Ruf des Magiers zu reagieren. Zu diesem Zweck zieht sich der Geist durch den Astralraum in unbekannte Gefilde zurück.

Möchte der Magier nun auf die Dienste des Elementars zurückgreifen, muß er eine Komplexe Handlung aufwenden, um den Geist herbeizubefehlen. Letzterer erscheint in seiner Astralen Gestalt, die in der physikalischen Welt als leichtes Schimmern in der Luft erkennbar ist. Je mächtiger der Geist, desto deutlicher kann man diesen Effekt sehen. Die von 8 abgezogene Kraftstufe des Geistes dient als Tarnstufe für diesen Effekt (siehe dazu **Tarnstufe, SR II**, S. 94).

Die Dienste und damit die Kräfte eines Elementars stehen dem Magier erst dann zur Verfügung, wenn er den Geist gerufen hat und dieser erschienen ist. Um festzustellen, ob der Geist während der Kampfrunde handeln kann, bestimmen Sie seine Initiative (S. 90). Kommt er dann für irgendwelche Kampfphasen der restlichen Kampfrunde in Frage, kann er handeln, vorausgesetzt, auch der ihn beherrschende Magier kann dies tun. Der Abruf eines Elementardienstes verbraucht noch keinen geschuldeten Dienst, aber es handelt sich trotzdem um eine exklusive Tätigkeit, die es dem Magier nicht erlaubt, gleichzeitig Sprüche aufrechtzuerhalten.

Elementargeister ziehen es vor, im Astralraum zu bleiben. Sie nehmen nur dann Manifeste Gestalt an, wenn es der Meister befiehlt. Der Geist ist vielleicht nicht glücklich über diese Forderung, aber er muß gehorchen. Nach einer Zeitspanne von vierundzwanzig Stunden ist jeweils ein weiterer Dienst aufgebraucht, egal, ob das Elementar nur herumgehangen oder ob es einen Dienst ausgeführt hat.

Mit Ausnahme von Ferndiensten (siehe unten) muß ein Elementargeist in Sichtweite des Magiers bleiben. Die Benutzung astraler Sinne, von Hellsichtzaubern oder anderen magischen Sinnen erfüllt diese Anforderung, aber elektronische Sichthilfen tun dies nicht. Man kann einen Elementargeist nicht mit einer Trideo-Kamera "fernlenken"!

Der Magier, der einen Elementargeist beschworen hat, kann diesem befehlen, einem anderen Charakter zu gehorchen, egal,



ob letzterer selbst Zauberer oder ein Normalsterblicher ist. Normalsterbliche können Geister zwar nicht dazu bringen, Zaubersprüche einzusetzen, aber sie können ansonsten in den Genuß derselben Dienste kommen wie Magier: Hilfshexerei, Physische Dienste und so weiter. Elementarleibwächter sind selten, aber man begegnet ihnen manchmal beim Schutz von Politikern, Konzernmanagern, Yakuza-Oyabun und anderen großen Tieren.

Es gibt fünf Arten von Diensten, die ein Elementargeist leisten kann: *Hilfshexerei*, *Lernhilfe*, *Zauber aufrechterhalten*, *Physische Dienste* und *Ferndienste*. Jeder davon kostet einen der Dienste des Elementars. Schickt man ein Elementar weg, damit es seinen eigenen Geschäften nachgeht oder setzt man es in Bereitschaft, einem späteren Ruf zu folgen, kostet das keinen Dienst. Befiehlt man dem Geist nicht, sich zu entfernen, hängt er einfach herum und ist dabei sowohl in der physikalischen wie astralen Welt sichtbar. (Es gilt als ausgesprochen unklug, mit einem Rudel Elementare im Gefolge herumzuspazieren, es sei denn, man hätte seinen Spaß an Schwierigkeiten!)

Sobald ein herbeigerufenes Elementar eingetroffen ist, muß man nur eine einfache Handlung investieren, um ihm die Ableistung eines Dienstes zu befehlen. Ein Elementargeist kann nicht gleichzeitig mehrere Dienste leisten.

Falls ein Magier wünscht, die Zahl der Dienste zu erhöhen, die ein bereits von ihm gebundenes Elementar ihm schuldet, kann er ein neues Beschwörungsritual ausführen, das gezielt dazu dient, den Gehorsam dieses Geistes weiterhin sicherzustellen. Jeweils 2 dabei erzielte Erfolge verpflichten ihn zu einer weiteren Dienstleistung und stärken so die Bindung an den Zauberer.

Hat ein Elementargeist Kraftpunkte verloren, so können diese durch eine erneute Beschwörung regeneriert werden, wobei die ursprüngliche Kraftstufe den Mindestwurf angibt. Statt Dienste anzugeben, addieren jeweils 2 erzielte Erfolge 1 Punkt zur Kraft, um wieder deren ursprünglichen Wert zu erreichen. Darüber hinausgehende Erfolge sind verloren. Sie erhöhen *nicht* die Anzahl der Dienste, die der Geist dem Zauberer schuldet!

In beiden Fällen muß der Zauberer Entzugswiderstand würfeln. Verliert er das Bewußtsein oder kommt er gar ums Leben, gewinnt der Geist auf der Stelle seine Freiheit. Auch eine Beschwörungsprobe, bei der nur Einsen fallen, setzt den Elementargeist sofort frei.

Treten gebundene Geister gegensätzlicher Elemente gegeneinander im Astralkampf an (Feuer gegen Wasser oder Luft gegen Erde), besteht dieser Kampf aus einem einzigen Zusammenstoß, wobei der Geist mit der niedrigeren Kraftstufe vollständig vernichtet wird. Die Kraft des stärkeren Geistes sinkt um die Differenz der beiden Kraftstufen. Elementare widerstreitender Art und gleicher Kraft vernichten sich gegenseitig.

Freie Elementargeister sind nicht so verletzlich. Sie führen normalen Astralkampf gegen Geister des feindlichen Elementes, aber jeder der beiden Kombattanten wird, sobald getroffen, Opfer seiner Verwundbarkeit (siehe **Schwächen erwachter Wesen**, **SRII**, S. 220).

Elementargeister verfügen über bestimmte, im Vergleich zu anderen Geistern einzigartige Kräfte. Eine vollständige Beschreibung elementarer Kräfte finden Sie in **Kräfte der Freien Geister**, S. 103.

Hilfshexerei

Ein Elementargeist kann dem Zauberer Zusatzwürfel für das Sprechen von Zaubern geben. Der Geist fungiert dabei als Hilfsmagiepool aus Würfeln, die der Zauberer jederzeit nutzen kann, bis der Geist aufgebraucht ist und verschwindet. Jeder Kraftpunkt liefert einen Würfel. Diese Würfel werden nicht aufgefrischt, können aber Würfe in jedem Stadium der Hexerei (inkl. **Spruchabwehr**, S. 39) verstärken. Sie müssen gleichzeitig mit den Magiepoolwürfeln und auf dieselbe Art eingeteilt werden. Jede Sorte von Elementargeistern ist nur in einer Zauberkategorie hilfreich.

- Feuer-Elementargeister unterstützen Kampfzauber.
- Wasser-Elementargeister unterstützen Illusionszauber.
- Luft-Elementare unterstützen Wahrnehmungszauber.
- Erd-Elementargeister unterstützen Manipulationszauber.
- Kein Elementargeist kann Heilzauber unterstützen.

Wird ein Geist auf diese Weise benutzt, sinkt die Kraft um 1 pro verbrauchtem Würfel. Fällt die Kraft auf 0, verschwindet der Geist. Er kann wieder gerufen werden, wenn er immer noch gebunden ist, was aber eine weitere Komplexe Handlung erfordert und in diesem Fall auch einen Dienst kostet. Kehrt er dann zurück, besitzt seine Kraft wieder den vollen Wert.

Ein Elementargeist kann seine Astrale Gestalt beibehalten, wenn er diesen Dienst leistet.

Lernhilfe

Ein Elementargeist kann seinen Meister mit Zusatzwürfeln beim Erlernen neuer Zaubersprüche unterstützen. Es erfordert einen Dienst, daß der Geist für den Lernversuch des Magiers eine Anzahl Würfel gleich seiner Kraftstufe bereitstellt. Er kann dies nur für das Erlernen eines Spruchs der passenden Kategorie tun: Feuer für Kampf, Wasser für Illusion, Luft für Wahrnehmung und Erde für Manipulation. Ein Magier kann jeweils nur einen Geist heranziehen, der ihm beim Erlernen eines bestimmten neuen Zaubers behilflich ist. Ein Elementargeist kann seine Astrale Gestalt beibehalten, wenn er diesen Dienst leistet.

Physische Dienste

Der Magier kann einen Elementargeist aufrufen, sich zu manifestieren und seine Kräfte einzusetzen, um einen bestimmten Auftrag auszuführen. Man könnte ein Feuelementar auffordern, sich durch eine Tür zu brennen, oder ein Erdelementar, ein großes Gewicht zu verschieben, oder auch irgendeinen beliebigen Elementargeist, um einen Feind zu bekämpfen. Schlagen Sie das Kapitel **Critters (SRII, ab Seite 214)** auf, wenn Sie eine Erläuterung der elementaren Kräfte suchen, und auch den Abschnitt **Geisterkampf** weiter unten im vorliegenden Kapitel.

Ein physischer Dienst erfordert stets, daß das Elementar seine Manifeste Gestalt annimmt.

Zauber aufrechterhalten

Ein Zauberer kann einen Elementargeist rufen, damit dessen Kraft einen Zauber der entsprechenden Kategorie aufrechterhält. Der Geist kann dies für jeden Punkt Kraftstufe eine Kampfrunde lang tun. Danach verschwindet er wieder. Der Zauberer kann die Aufrechterhaltung des Spruchs übernehmen, bevor der Geist verschwindet, so daß der Spruch nicht zusammen mit dem Geist verschwindet. Geister, die auf diese Weise erschöpft wurden, können nach dem bei der Hilfshexerei benutzten Verfahren zurückgerufen werden.

Ein Zauberer kann einen Elementargeist auch an einen Spruch binden, um diesen für längere Zeit aufrechtzuerhalten. Das erschöpft jedoch die Kraft des Elementars unwiderruflich. Es erhält den Zauber für eine Anzahl Tage gleich seiner Kraft aufrecht. Jeder angebrochene Tag senkt die Kraftstufe permanent um 1 Punkt. Sobald die Kraftstufe auf 0 gesunken ist, verschwindet der Geist und zwar auch dann, wenn er noch für weitere Dienste an den Zauberer gebunden gewesen wäre. Der Zauberer kann ihn zwar freigeben, bevor die Kraft erschöpft ist, um den Zauberspruch vorzeitig zu beenden, aber der Geist ist dann von seiner Bindung frei, verschwindet und kann nicht zurückgerufen werden.

Wird der Geist verbannt, während er den Zauber aufrechterhält, endet letzterer. Sobald ein Elementar dazu aufgerufen wurde, einen Zauber aufrechtzuerhalten, kann es keinen weiteren Dienst leisten, bis er von der Aufrechterhaltung entbunden ist.

Ein Elementargeist kann seine astrale Gestalt beibehalten, während er diesen Dienst leistet.

Ferndienste

Ein Zauberer kann von einem Elementargeist bei dessen erstem Erscheinen einen Ferndienst verlangen. Wenn er das tut, kann er ihn nicht an sich binden. Durch einen Ferndienst werden daher Zusatzerfolge und mögliche weitere Dienste verwirkt. Elementare auf Ferndienst zählen bei der Charisma-Begrenzung des Magiers nicht mit.

Der Magier entsendet den Geist zur Erledigung einer bestimmten Aufgabe, zum Beispiel eines physischen Dienstes. Sobald der Geist einmal seine Befehle erhalten hat, wird er sie stur ausführen, bis er entweder seine Aufgabe zu Ende gebracht hat oder gebannt oder vernichtet wird. Selbst der Beschwörer kann einen Elementargeist nicht mehr aufhalten, wenn er ihn erst einmal losgelassen hat.

Ein Elementar kann einen Ferndienst entweder in Manifeste oder astrale Gestalt ausführen und sogar nach Belieben zwischen beiden wechseln, was jeweils eine einfache Handlung erfordert.

ÜBERNAHME DER BEHERRSCHUNG

Zwei Zauberer können sich um die Herrschaft über einen Geist streiten. Nur Schamanen können versuchen, einen Naturgeist zu übernehmen, und nur Magier können versuchen, einen Elementargeist zu übernehmen.

Der Zauberer, der die Beherrschung an sich zu reißen versucht, erklärt dazu eine komplexe Handlung. Der Zauberer, der den Geist bislang kontrollierte, kann sich der Übernahme widersetzen, egal, ob er noch Handlungen frei hat oder nicht. Der Herausforderer würfelt eine Beschwörenprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Geistes + 2. Der beherrschende Zauberer würfelt auf Beschwören gegen die nicht modifizierte Kraftstufe des Geistes. Beide Zauberer können Zusatzwürfel aus Totemmodifikatoren oder Geisterfokussen beziehen, allerdings reduziert dies in letzterem Fall die Anzahl der Würfel, die der Fokus direkt bereitstellen kann.

Falls der den Geist beherrschende Zauberer gewinnt, behält er die Kontrolle, und nur der Zauberer, der ihn herausgefordert hat, würfelt eine Widerstandsprobe gegen den Entzug, als hätte er gerade selbst diesen Geist beschworen. Erlangt der Herausforderer die Herrschaft über den Geist, müssen beide Zauberer Widerstandsproben gegen den Entzug ablegen. Erzielt keiner von beiden irgendeinen Erfolg, würfeln beide gegen den Entzug und der Geist schüttelt die Beherrschung ab. Der Entzug ist hier derselbe wie beim Beschwören des Geistes. Wird der Zauberer, der die Auseinandersetzung gewonnen hat, durch Entzug bewußtlos, gerät der Geist sofort außer Kontrolle.

Beherrschung eines unkontrollierten Geistes

Begegnet ein Zauberer mit der Fertigkeit Beschwören einem unkontrollierten Geist, kann er versuchen, die Beherrschung über ihn zu erlangen. Er würfelt dazu eine Probe, wie sie auch für das Bannen eines Geistes erforderlich wird (siehe unten). Hat er dabei

Erfolg, erlangt er Herrschaft über den Geist. Würfeln Sie dazu auf Beschwören gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Geistes. Geisterfokusse und Totemmodifikatoren wirken sich darauf aus. Für je 2 Erfolge schuldet der Geist dem Zauberer 1 Dienst.

BANNEN

Das Bannen von Geistern erfordert viel Konzentration und den Einsatz der Fertigkeit *Beschwören*, als würde der Zauberer einen exklusiven Zauber (S. 35) sprechen. Das bedeutet, daß er weder andere Zauber aufrechterhalten kann noch irgendwelche anderen Handlungen ausführen darf, während er einen Geist zu bannen versucht. Die Aufgabe erfordert eine Komplexe Handlung.

Zauberer beider Traditionen dürfen Geister jeder Art bannen. Folgen Sie dabei der Sequenz, die weiter unten erläutert wird.

Der Vorgang wird so lange wiederholt, bis einer der Beteiligten den anderen überwindet (dessen Kraft- oder Magiestufe auf 0 senkt) oder der Gewinner einer Runde beschließt, den Kampf abubrechen. Sinkt die Kraftstufe des Geistes auf 0, ist er völlig vernichtet. Sinkt die Magiestufe des Zauberers auf 0, verliert er das Bewußtsein, während der Geist frei wird. Im allgemeinen flieht ein Geist, wenn er den Kampf abbricht. Bestimmte Umstände können ihn jedoch zu anderen Handlungen veranlassen.

Verlorene Stufenpunkte von Magie oder Kraft regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Stunde.

A. Beschwörenprobe des Zauberers:

Würfeln Sie auf Beschwören gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Geistes. Handelt es sich um denselben Zauberer, der auch den Geist beschworen hat, kann er zusätzlich Charisma-Würfel für diese Probe heranziehen. Geisterfokusse und Totemmodifikatoren wirken sich aus. Zählen Sie die Erfolge.

B. Kraftprobe des Geistes:

Werfen Sie die Kraftstufe-Würfel des Geistes gegen einen Mindestwurf gleich der Magiestufe des Zauberers. Zählen Sie die Erfolge.

C. Wirkungsbestimmung:

Vergleichen Sie die Erfolge. Hat der Geist mehr erzielt, sinkt die Magiestufe des Zauberers um 1 für jeweils 2 Netto-erfolge des Geistes. Hat der Zauberer mehr Erfolge gewürfelt, sinkt die Kraftstufe des Geistes im selben Verhältnis.

D. Fortsetzung des Kampfes:

Der Gewinner der Runde entscheidet, ob es in die nächste Runde geht. Wenn er sich dafür entscheidet, kann keiner der beiden Kämpfenden bis zur nächsten Handlung des Gewinners irgend etwas anderes unternehmen; sie sind im magischen Kampf gefangen.



VERZAUBERN

Unter Verzaubern fällt die Herstellung magischer ritueller Materialien und Fetische (Taliskrämerei), die Läuterung besonderer magischer Materialien (Alchimie) und die Herstellung magischer Fokusse (Artefaktherstellung). Auch weltliche Personen können die Fertigkeit Taliskrämerei einsetzen, aber nur voll ausgebildete Zauberer oder Verzauberer (d.h. Verzauberungs-Adepten) können Alchimie und Artefaktherstellung ausüben.

Verzaubern erweist sich auch für die Analyse von Fokussen (Mehrfachfokussen) und für die Reduzierung der Kosten ihrer Bindung als nützlich. Verzaubern ist eine allgemeine magische Fertigkeit, wie Hexerei und Beschwören, und paßt in deren Zweig auf dem Fertigkeitenschema. Die drei möglichen Konzentrationen sind Taliskrämerei, Alchimie und Artefaktherstellung.

Die folgenden Begriffe erscheinen im ganzen Kapitel immer wieder:

Taliskrämerei umfaßt die Herstellung von Fetischen für spezielle Spruchkategorien (Kampf, Heilung usw.). Sie umfaßt auch das Sammeln der Rohmaterialien und die Analyse magischer Gegenstände und Stoffe.

Alchimie umfaßt das Arkanum der Kräuter, das Arkanum der Minerale und das Arkanum der Metalle.

Artefaktherstellung befaßt sich mit der Herstellung eines bestimmten Typs von Fokus und der Reduzierung der Bindungskosten.

VERSCHIEDENES ZUM VERZAUBERN

Es folgt ein kurzer Überblick über die spezifischen Aspekte, die das Verzaubern zu einem einzigartigen Feld der Magie machen.

Verzaubern und Entzug

Anders als sonstige magische Betätigungen bringt Verzaubern keinen Entzug mit sich. Der Zauberer bringt die magische Energie ganz allmählich zur Manifestation und "verankert" sie sicher im verzauberten Gegenstand. Die Belastungen, denen der Magiekundige ausgesetzt ist, liegen dabei unter der Gefahrengrenze.

Verzaubern erfordert jedoch eine Menge Karma, Zeit und Geld. Diese Anforderungen sorgen dafür, daß das Angebot an magischen Stoffen und Gegenständen auf dem Markt weit unter der Nachfrage bleibt. Es gibt keine Bandstraßen voller ausgebrannter Magier, die verzauberte Goodies ausspucken. Magie ist eine Kunst, keine Technik!

Druidisches Verzaubern

Für Druiden gelten die auf den Seiten 24-27 angegebenen besonderen Regeln.

Verzauberungsgerät

Verzaubern setzt eine besondere Ausrüstung voraus, die unter den Oberbegriff "Arbeitsausrüstung" fällt (**SRII**, S. 244). Verzauberungsgerät findet man nur in *Kisten-* und *Ladenform*. Ein Äquivalent zur *Werkstatt* existiert nicht, da alle Aufgaben auf einem "künstlerischen" Niveau liegen und keine maschinellen Mittel erfordern. Es könnte natürlich vorkommen, daß ein Zauberer eine Werkstatt entsprechenden Typs benötigt, um einen komplexen Gegenstand von Grund auf zu fertigen, *bevor* er sich daran macht, ihn zu verzaubern.

Eine *Verzauberungskiste* wird für Taliskrämerei und zum Sammeln der Rohstoffe für die Verzauberung benötigt. Sie kann auch zur Läuterung von Kräutern oder Mineralen benutzt werden. Sie kostet 10.000 ¥ und paßt in einen großen Rucksack oder Koffer. Stellen Sie sich darunter einen guten, tragbaren Chemiebaukasten mit ein paar, na ja, ungewöhnlichen Extras vor.

Ein *Verzauberungsladen* wird für Artefaktherstellung und für Alchimie benötigt, für die Analyse von Stoffen oder Gegenständen und für die Läuterung von Metallerzen. Er kostet 100.000 ¥.

Die Gesamtausstattung paßt in einen mittelgroßen Transporter, aber um sie auch zu benutzen, benötigt man Raum für den Aufbau (etwa 50m²). Das gilt besonders, wenn man mit Metallen arbeitet oder Alchimie anwendet, weil dazu Schmelzöfen und Schmieden betrieben werden müssen - innerhalb eines Lieferwagens ist das *nicht* zu empfehlen!

Die entsprechenden Arbeiten benötigen auch elektrischen Strom, Erdgas, Heizöl oder reichhaltige Vorräte an Holz oder Kohle. Ein Laden kann selbstverständlich auch all das leisten, was eine Kiste bietet (außer in einen Rucksack passen).

Um Rohstoffe zu sammeln oder ein bißchen Taliskrämerei zu betreiben, ist die Ausrüstung alles, was man braucht. Möchte sich ein Charakter mit Alchimie oder Artefaktherstellung befassen, ergeben sich weitere Erfordernisse: Ein Schamane muß seine Arbeit in einer Medizinhütte betreiben, ein Magier benötigt eine Hermetische Bibliothek, um die Fertigkeit Verzaubern einzusetzen.

TALISKRÄMEREI

Taliskrämerei dreht sich um jene Elemente des Verzauberns, die nichts produzieren, was an sich magisch ist. Ihre Aufgabe ist es, Rohstoffe ausfindig zu machen und Fetische und Rituale Materialien zu fertigen.

Um das zu leisten, muß ein Charakter nicht magisch aktiv sein. Bei vielen Taliskrämern handelt es sich um Weltliche, deren Waren trotzdem ganz schön wirksam sind. Taliskrämerei setzt Kenntnisse in Pflanzenkunde und auch einige in Mineralogie voraus sowie die jahrhundertalten Formeln für die Herstellung von Talismanen, Pulvern, Weihrauch, Glücksbringern und ähnlichem Krempel. Das heißt, man glaubte lange, es hier mit Krempel zu tun zu haben. Dann kam das Erwachen.

Taliskrämerei kann den Credstab ein bißchen entlasten, falls ein Charakter in letzter Zeit kräftig alte Fetische verbraucht hat. Tatsächlich wird ein Zauberer oft feststellen, daß es wichtig für ihn ist, sich die Rohstoffe selbst zu sammeln, wenn er einen Fokus von Grund auf herstellt, wobei es sich um sehr machtvoll Magie handelt.

Materialien für die Verzauberung

Die drei allgemeinen Materialkategorien beim Verzaubern lauten: Kräuter, Minerale und Metalle.

Kräuter sind Pflanzen, Wurzeln, Blüten, Rinde, Holz, sogar Humus und Pilze.

Minerale umfassen Kristalle, Edel- und Halbedelsteine sowie generell Gesteinsarten.

Metalle werden als von Mineralen verschieden aufgefaßt und schließen die Erze von Eisen, Gold, Kupfer, Zinn, Aluminium und der anderen reinen Metalle ein.

Materialien sammeln

Ob es sich nun um einen Spaziergang im Wald handelt oder eine Expedition in die von heulenden Crittern bewohnte Wildnis, dient die Verzauberungsfertigkeit jedenfalls auch dazu, Rohstoffe für die Herstellung von Fetischen und Fokussen zu erhalten, was obendrein ein paar gute Abenteuerideen hergibt. Die Formeln für bestimmte magische Gegenstände könnten seltene Ingredienzen erfordern, die nur im hintersten Winkel der Erde aufzutreiben sind. Selbst wo das nicht der Fall ist, erhalten Zauberer besondere Vergünstigungen für die Herstellung von Fokussen aus "unberührten" Rohstoffen. Und der einzige Weg, um sicherzugehen, daß Stoffe unberührt sind, besteht darin, sie persönlich zu sammeln.

Möglicherweise muß der Zauberer in die hintersten Winkel reisen, um die richtigen Quellen zu finden. Die Entscheidung liegt beim Spielleiter, obwohl er sie in Absprache mit dem Spieler treffen kann. Aufgrund des Rohstoffraubes (manche sprechen von Rohstoffvergewaltigung), der seinen Höhepunkt im frühen 21. Jahrhundert erreichte, kann es schon eine mühselige Expedition werden, ein Erz- oder Mineralvorkommen aufzutreiben, bei dem

der Verschmutzungsgrad noch nicht ein Ausmaß erreicht hat, unter dem die Magie sich entweder verflüchtigt oder in gefährlicher Weise verzerrt hat.

Ironischerweise trug die Nachfrage nach Kristallen und ähnlichen "New-Age"-Waren in den 80er und 90er Jahren des 20. Jahrhunderts dazu bei, die Vorkommen von magisch nützlichen Materialien zu vergiften. Geschäftemacher pflegten sich des Nachts in einen Park oder ein anderes Naturschutzgebiet zu schleichen, eine Bergflanke zu sprengen, die verstreuten Quarzsplitter aufzusammeln und die Gebeine von Mutter Erde der Schickeria des New Age als "Steine der Macht" zu verkaufen. Natürlich enthielten die Minerale nach einer solchen Behandlung nicht mehr die Spur von magischer Kraft.

Die meisten lohnenden Flecken für das Materialensammeln liegen auf NAN-Gebiet, und die Bürger der NAN haben Fremde nicht gerade ins Herz geschlossen - egal, ob es nun Zauberer oder Konzernplünderer sind, die sich hereinschleichen, um Mutter Erde die Essenz des Lebens zu entreißen. Aus diesem Grund sind Stammesconnections ein echter Bonus für jeden Möchtegern-Verzauberer.

Die Sammelprobe

Um eine "Einheit" Rohstoffe zu sammeln, benötigt man einen Grundzeitraum von 10 Tagen. Würfeln Sie eine Verzauberungsprobe gegen Mindestwurf 4. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge, um die tatsächlich benötigte Zeit zu ermitteln. Werden keine Erfolge erzielt, findet der Charakter selbst nach den vollen zehn Tagen nichts.

"Drek! Zehn Tage, um ein paar blöde Blumen zu pflücken?" werden Sie fragen. Nay. Zehn Tage (oder einen Teil davon), um ein ausreichendes Vorkommen des richtigen Materials im richtigen Wachstumsstadium und von der richtigen Qualität zu finden, die es magisch nutzbar machen. Das ist mehr, als Armladungen von Sträuchern einzusammeln. Der Zauberer muß sich schon jedes Blatt genau anschauen, ehe er entscheiden kann, ob es magisch nutzbar ist.

Verfügt der Charakter über eine spezielle Fertigkeit oder Konzentration, die mit dem gesuchten Stoff zu tun hat, würfelt er eine weitere Probe auf diese Fertigkeit und addiert die dabei erzielten Erfolge zu denjenigen, die bei der Probe auf Verzaubern fielen. Sucht der Charakter zum Beispiel Metallerze und hat eine Fertigkeit in Metallurgie, Geologie, Bergbau oder einer ähnlichen Wissenschaft, würfelt er Proben auf Verzaubern und die weitere Fertigkeit, beide gegen Mindestwurf 4. Er addiert die Erfolge aus beiden Proben, um den Zeitraum zu reduzieren, den er für die Auffindung einer Einheit des Rohstoffes benötigt.

Ein Schamane, der Materialien in einer zu seinem Totem passenden Gegend sucht (selbst wenn seine Version des Totems in einer anderen Gegend "lebt"), kann seine Totem-Vorteilswürfel für diese Probe heranziehen. Eine Waschbärenschamanin würde ihren Vorteil also überall bekommen, außer in den Bergen. Kojote bekommt den Vorteil überall auf dem Land, usw.

Clevere Zauberer stellen sich jetzt sicher die Frage, ob sie auf die Hilfe von Geistern zurückgreifen können, und wahrhaftig, sie können! Ein Elementargeist vom geeigneten Typ (fast immer Erde) oder ein Naturgeist sind in der Lage, bei der Auffindung von Materialien zu helfen. Nehmen Sie eine Anzahl Würfel gleich der Kraftstufe des Geistes zur Sammelprobe hinzu.

Eine Einheit Metall- oder Mineralerz wiegt etwa 10 Kilogramm. Eine Einheit Pflanzenmaterial wiegt etwa 5 Kilogramm.

Der Charakter muß bestimmte rituelle Prozeduren einhalten, wenn er Rohstoffe sammelt, und dazu benötigt er eine Verzauberungskiste. Der Spielleiter könnte auch auf nützlichen Gegenständen wie Spitzhacken, Schuppen und Eimern bestehen. Der Einsatz schweren Bergbaugeräts, energiebetriebener Werkzeuge und allem, was die Umwelt verschmutzt (einschließlich Sprengstoffe), zerstört dagegen die magische Energie der gesammelten Materialien.

Kommerziell abgebaute oder produzierte Materialien können für die Herstellung eines Fokus benutzt werden, das verzauberte Objekt erhält dann jedoch nicht den Bonus für unberührte Stoffe.

Läuterung von Stoffen

Man benötigt nur eine Verzauberungskiste, um Kräutermaterial zu läutern. Die Läuterung von Metallen setzt einen Verzauberungsladen voraus. Für Fetische vorgesehene Minerale können mit einer Kiste geläutert werden, für Fokusse vorgesehene Minerale dagegen setzen schon einen Laden voraus.

Der Grundzeitraum für die Läuterung von Stoffen beträgt 10 Tage, und der Charakter kann maximal so viele Einheiten von Rohstoffen bearbeiten, wie seine Intelligenz angibt. Er würfelt eine Verzauberungsprobe gegen Mindestwurf 4 und teilt den Grundzeitraum durch die Anzahl erzielter Erfolge, um festzustellen, wie lange es effektiv dauert. Wie auch beim Sammeln der Stoffe kann eine relevante weltliche Fertigkeit den Ablauf beschleunigen. Fallen gar keine Erfolge, hat etwas die Arbeit behindert, und es wurde nichts geläutert. Versuchen Sie es noch mal. Sollte die Regel der Eins ihr häßliches Haupt erheben, so wurden die Rohstoffe verdorben und sind magisch nicht mehr von Wert.

Erfolg bedeutet dagegen, daß die Rohstoffe jetzt geläutert sind. Eine Einheit geläuterten Materials wurde aus jeder Einheit Rohstoffe gewonnen, die am Prozeß teilnahmen. Eine Einheit geläuterten Materials wiegt halb soviel wie die zugrunde liegenden Rohstoffe: Kräuter 2,5 Kilogramm und Metalle oder Minerale 5 Kilogramm.

Geläuterte Materialien werden dann für die Herstellung von Fetischen und unberührten Fokussen herangezogen oder dienen als Rohmaterial für die Alchimie.

Herstellung von Fetischen

Wenn der Charakter geläuterte Materialien zur Hand hat, kann er die Fertigkeit Verzaubern einsetzen, um Fetische herzustellen.

Eine Einheit geläuterten Materials reicht für die Fertigung so vieler Verbrauchsfetische aus, wie die Intelligenz des Charakters angibt, oder für einen wiederverwendbaren Fetisch. Um die Dauer des Herstellungsvorganges zu ermitteln, würfelt der Spieler eine Verzauberungsprobe gegen Mindestwurf 4 und teilt 24 Stunden durch die Anzahl der Erfolge. Was? Gar kein Erfolg? Na ja, Chummer, dein Zauberer hat einfach 24 Stunden vergeudet. Versuch's noch einmal! Ein Wurf aus lauter Einsen läßt ihn mit ruinierten Stoffen dastehen - wertlos, nutzlos, kaputt.

Das war's auch schon. Die Herstellung von Fetischen ist sehr einfach, verglichen mit anderen Anwendungen geläuterter Stoffe.

Herstellung ritueller Materialien

Geläuterte Stoffe sind ebenfalls dazu geeignet, um aus ihnen die besonderen Materialien herzustellen, die man für Rituale Hexerei benötigt, fürs Beschwören, die Errichtung von Medizin-hütten und so weiter. Es handelt sich fast immer um Kräuter- oder Mineralverbindungen, die mit einer Verzauberungskiste zubereitet werden können. Verwenden Sie dieselben Stufen und Proben, wie sie bei der Herstellung von Fetischen (s. o.) zur Anwendung kommen.

Analyse magischer Gegenstände

Ein Charakter mit Verzauberungsfertigkeit kann jeden magischen Stoff oder Gegenstand analysieren. Er muß dazu nicht magisch aktiv sein, aber die Fähigkeit, den Gegenstand zu askennen, ist durchaus hilfreich.

Unabhängig vom Gegenstand der Analyse ist für letztere stets ein Verzauberungsladen erforderlich.

Der Grundzeitraum für die Analyse eines magischen Gegenstandes beträgt 24 Stunden. Würfeln Sie eine Verzauberungsprobe gegen den passenden Mindestwurf aus der Tabelle *Magische Analyse*. Falls der Charakter das Material askennen kann, sinkt dieser Mindestwurf um 1. Da der Mindestwurf das Wesen des

untersuchten Gegenstandes verkörpert, möchte der Spielleiter ihn möglicherweise geheimhalten.

Teilen Sie 24 Stunden durch die Anzahl der Erfolge, um die Zeit zu ermitteln, die für die Analyse letztlich erforderlich ist. Wie üblich gilt, daß der Charakter, sollte er gar keinen Erfolg erzielen, am Ende von 24 Stunden feststellt, daß er nichts erfahren hat, es aber noch einmal versuchen darf. Fallen nur Einsen, hat er den zu untersuchenden Gegenstand zerstört. (Es steht dem Spielleiter frei, die Regel der Eins im Einzelfall zu interpretieren, da die Zerstörung des Gegenstandes nicht immer passend erscheint.)

Bei einer erfolgreichen Analyse erkennt der Charakter, was für ein Material er vor sich hat und welche Stufe es aufweist (falls überhaupt eine). Erkann auch den Unterschied zwischen geläuterten Stoffen, die mit den richtigen Mitteln gesammelt wurden, und weltlichen Stoffen ohne magische Eigenschaften feststellen.

Natürlich sind Zauberer gewöhnlich in der Lage, solche Informationen einfach dadurch zu erhalten, daß sie den Stoff askennen (siehe **Gegenstände im Astralraum**, S. 112). Die oben beschriebene schwerfällige Analysentechnik wird im allgemeinen von weltlichen Menschen und Adepten durchgeführt, die nicht zur Askennung befähigt sind.

Magische Analyse

Magische Analyse	Mindestwurf
Gegenstand nicht magisch	3
Geläutertes Rohmaterial	3
Rituelles Material oder Fetisch	4
Alchimistisches Radikal	5
Fokus	Stufe

ALCHIMIE

Mittels der Fertigkeit Verzaubern kann ein Charakter geläuterte Stoffe zu alchimistischen Stoffen weiterverarbeiten, die *Radikale* genannt werden. Werden bei der Herstellung eines Fokus alchimistische Radikale verwendet, so ist er leichter zu verzaubern, möglicherweise sinken gar die Karmakosten.

Folgt man den Gerüchten, so führen mindestens sechs oder sieben Konzerne fieberhafte Forschungen mit dem Ziel durch, legendäre Produkte der Alchimie zu reproduzieren, aber bislang hat niemand einen Erfolg bekanntgegeben. Alchimistische Stoffe haben sich bislang nur für das Verzaubern als nützlich erwiesen. Die alten Geschichten über magische Trünke, Transmutationen und ähnliche Prozesse sind eben vielleicht einfach nur Geschichten.

Arkana

Alchimie ist die Wissenschaft, durch die Verzauberung von Rohstoffen Radikale zu gewinnen. Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei den drei Kategorien von Verzauberungs-Materialien um Kräuter, Minerale und Metalle. Jede dieser Kategorien ist im Alchimistischen Sinn ein *Arkanum* (Plural *Arkana*). Jeder Zauberer kann versuchen, in beliebigen Arkana Radikale zu erschaffen, unabhängig davon, auf welches Arkanum er sich spezialisiert hat.

Die Spezialisierung wirkt sich erst aus, wenn er Radikale benutzt, um einen Fokus zu verzaubern.

Herstellung von Radikalen

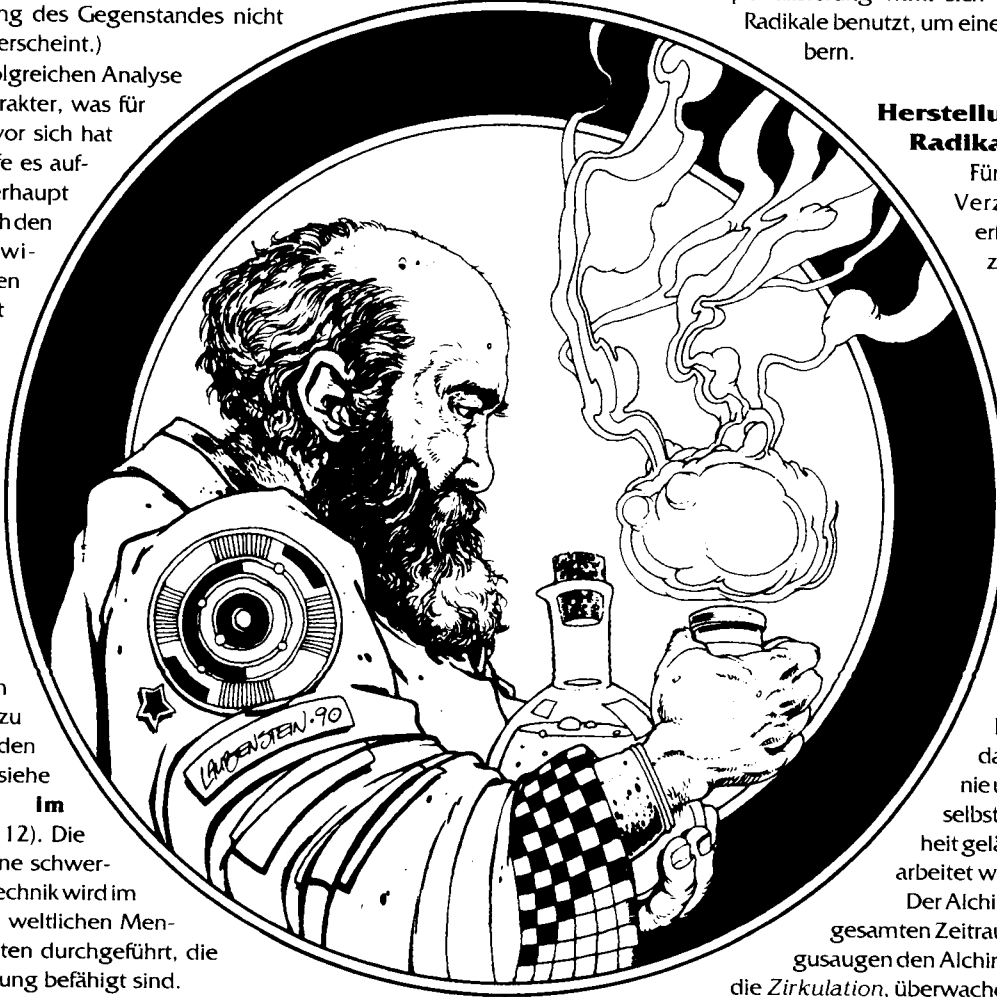
Für Alchimie ist ein Verzauberungsladen erforderlich. Der Prozeß der Gewinnung von Radikalen aus weltlichen Stoffen erfordert 28 Tage (1 Mondzyklus), und der Zeitraum kann nicht verkürzt werden. Der Mindestwurf für die Erfolgsprobe ist gleich der Anzahl der Einheiten geläuterten Stoffe, die verarbeitet werden. Denken Sie daran, daß ein Mindestwurf nie unter 2 liegen kann, selbst wenn nur eine Einheit geläuterten Stoffs verarbeitet wird.

Der Alchimist muß über den gesamten Zeitraum hinweg mit Argusaugen den Alchimistischen Prozeß, die *Zirkulation*, überwachen. Entfernt er sich für längere Zeit vom Laden, muß er eine Verzauberungsprobe gegen einen Mindestwurf ablegen, der durch die Anzahl der Stunden angegeben wird, die die Zirkulation sich selbst überlassen bleibt. Erzielt er dabei keinen Erfolg, bricht der Vorgang ab, und er muß ihn von vorne beginnen. Man kann allerdings einen anderen Alchimisten bitten, sich um den Vorgang zu kümmern, aber der Kollege muß die Fertigkeit Verzaubern mindestens auf derselben Stufe haben.

Die Prozeduren sind sehr schwierig, so daß man nicht nebenher noch studieren oder andere magische Tätigkeiten oder ähnliches ausführen kann. Am Ende der 28 Tage würfelt der Alchimist seine Erfolgsprobe. Erzielt er dabei mindestens einen Erfolg, hat er eine Anzahl Einheiten an Radikalen gewonnen, die sich dadurch bestimmen läßt, daß man die Anzahl der Einheiten, mit denen der Prozeß begonnen wurde, mit der Anzahl der Erfolge multipliziert.

Eine Einheit Radikale wiegt ein Hundertstel des Rohstoffs: 50 Gramm bei Kräutern und 100 Gramm bei Metallen und Mineralen.

Peter Puffer setzt eine Zirkulation in Gang, um Eisenradikal für die Herstellung eines Magierschwertes zu gewinnen. Er steckt 3 Einheiten geläutertes Eisenerz in seinen Alchimistischen Schmelzofen und beginnt damit sein langwieriges Vorhaben. Nach vier Wochen mit nur kurzen Nickerchen, kurzen und dürftigen Mahlzeiten und gutem Zureden, da-



mit die Ausrüstung auch die heiklen Schritte der Zirkulation richtig durchläuft, bricht er den versiegelten Behälter mit dem Material auf. Puffer hat die Fertigkeit Verzaubern auf Stufe 5, also wirft er 5 Würfel. Sein Mindestwurf beträgt 3, da er die Zirkulation mit 3 Einheiten geläuterten Materials begonnen hat. Er erzielt 1, 3, 3, 4, 5, also 4 Erfolge. Puffer lacht über das ganze Gesicht, als er die geschmolzene Masse aus dem philosophischen Behälter in das Abkühlbad gießt. Aus 3 Ausgangseinheiten hat er durch 4 Erfolge insgesamt 12 Einheiten Eisenradikal gewonnen.

Orichalkum

Nach der Legende waren es die Priesterkönige des alten Atlantis, die als erste das Orichalkum entdeckten. Ob das nun stimmt oder nicht, jedenfalls ist diese orange-goldene Legierung unter allen chemischen und metallurgischen Gesichtspunkten eine Absurdität. Nur durch Alchimie kann sie hergestellt werden. Dazu ist eine besondere Zirkulation erforderlich, die wie folgt aussieht: Man kombiniert je eine Einheit der Radikale von Kupfer, Gold, Silber und Quecksilber miteinander, der "Rohstoffe" für diese Zirkulation. Letztere verläuft dann auf die übliche Weise, bis es an die abschließende Erfolgsprobe geht. Der Mindestwurf beträgt 10 minus das Magie-Attribut des Alchimisten. Die Anzahl der Erfolge bestimmt, wie viele Einheiten erzeugt wurden.

Für jeden Erfolg gewinnt der Alchimist eine Einheit Orichalkum. Fällt gar kein Erfolg, muß die Zirkulation weitere 28 Tage fortgesetzt werden. Fallen nur Einsen, ist der ganze Prozeß vermurkt, und die Rohstoffe sind zerstört. Orichalkum ist für die Herstellung von Fokussen von ungeheurem Wert und vielfältig nutzbar. Eine Einheit Orichalkum wiegt nur 10 Gramm.

FOKUSSE

Fokusse sind Gegenstände von magischer Macht, die ein Zauberer aufgrund seiner magisch aktiven, genetischen Struktur benutzen kann, was weltlichen Personen nicht möglich ist. Für einen Normalsterblichen ist ein Fokus nur das, wonach er aussieht oder woraus er hergestellt wurde. Für einen Zauberer ist er eine Quelle kanalisierter Kraft, ein Werkzeug, das ihm beim Einsatz von Zaubersprüchen oder dem Beschwören von Geistern hilft.

Damit ein Fokus für einen Zauberer von Nutzen ist, muß er verzaubert sein (siehe dazu das folgende Kapitel **Artefaktherstellung**). Benutzt man lediglich vorgefertigte und bereits verzauberte Fokusse, so muß der Zauberer nur die Bindungskosten (siehe die Tabelle auf Seite 59) und die nötigen Nuyen aufwenden. Man bezieht vorgefertigte Fokusse in der Regel von Taliskrämern (Händler, die magische Gegenstände vertreiben). Je machtvoller der Fokus, desto geringer die Wahrscheinlichkeit, daß er zu einem bestimmten Zeitpunkt auch verfügbar ist. Preise und Angaben zur Verfügbarkeit finden Sie im Kapitel **Ausrüstung** in **SRII**, S. 263.

Man kennt sechs Klassen von Fokussen: **Zauberfokusse** helfen bei der Hexerei, **Geisterfokusse** beim Beschwören, **Kraftfokusse** unterstützen den Magiepool. **Zauberspeicher** enthalten Zaubersprüche, **Fetischfokusse** gelten als "Wegwerfhilfe" beim Zaubern, und **Waffenfokusse** unterstützen Kampffertigkeiten.

Alle Fokusse, Zauberspeicher ausgenommen, weisen Stufen von mindestens 1 auf, in der Regel höher. Je höher die Stufe, desto machtvoller der Fokus. Zauberspeicher können nur Stufe 1 haben.

Bindung eines Fokus

Ein Zauberer muß einen Fokus erst an sich binden, ehe er ihn benutzen kann. Die Bindung wird hergestellt, indem man Karma investiert, wobei der Betrag von der Art des Fokus und seiner Stufe abhängt. Konsultieren Sie die Bindungstabelle für Magische Gegenstände auf Seite 59. Nachdem der Zauberer den erforderlichen Karmabetrag aufgewandt hat, stehen ihm die Bonuswerte oder Eigenschaften des Fokus zur Verfügung. Ein Fokus kann

jeweils nur an einen Zauberer gebunden sein, und nur dieser Zauberer kann ihn verwenden. Findet man einen Fokus oder nimmt ihn einem anderen Zauberer weg, kann man ihn erst benutzen, wenn man selbst das für die Bindung nötige Karma investiert hat.

Um zu Beginn des Spiels (bei der Charaktererschaffung) einen Fokus an sich zu binden, muß der Zauberer **Kraftpunkte** in Höhe der geforderten Karmakosten aufwenden.

Benutzung eines Fokus

Ein Zauberer muß einen Gegenstand aktivieren, um ihn zu verwenden. Die Aktivierung nimmt eine Einfache Handlung in Anspruch, die Benutzung dagegen überhaupt keine. Der Einsatz eines Waffenfokus geschieht jedoch in Verbindung mit einem Angriff im Bewaffneten Kampf, was gemäß den Nahkampfregelein (**SRII**, S. 100) eine Komplexe Handlung erfordert.

Ein Zauberer kann so viele Fokusse gleichzeitig aktiviert halten, wie seine Intelligenzstufe angibt. Sobald er erst einmal aktiviert ist, funktioniert ein Fokus so lange, wie der Zauberer ihn bei sich trägt, auf dem Kopf hat, in einer Hosen- oder Jackentasche oder in einem Beutel transportiert. Sobald der Gegenstand herunterfällt oder dem Zauberer entrissen wird, ist er sofort deaktiviert, und der Zauberer verliert alle Vorteile daraus, muß den Fokus aber nicht neu binden, wenn er ihn wieder an sich genommen hat.

Die einzige Ausnahme zu obenstehender Regel sind Zauberspeicher, wie weiter unten erläutert.

Zauberfokusse

Zauberfokusse gewähren einem Zauberer mehr Würfel für die Anwendung eines besonderen Zaubers oder einer Zauberkategorie. Daraus ergeben sich zwei Unterarten - der **Spezifische Zauberfokus** und der **Kategoriefokus**. Beide Arten funktionieren ähnlich - sie stellen Zusatzwürfel in Höhe ihrer Stufe zur Verfügung. Wie Poolwürfel stehen auch Zauberfokuswürfel, wenn erst mal eingesetzt, solange nicht mehr zur Verfügung, bis sie sich zu Beginn der nächsten Handlung des Zaubers wieder auffrischen. Man kann diese Würfel in der Tat genauso behandeln wie Magiepoolwürfel, was z. B. die Auffrischung angeht. Man sollte sie jedoch *nicht* einfach dem Magiepool hinzufügen, da sie nur begrenzte Einsatzmöglichkeiten haben.

Spezifische Zauberfokusse

Ein spezifischer Zauberfokus stellt Zusatzwürfel in Höhe seiner Stufe für alle Proben zum Einsatz und Entzugswiderstand eines bestimmten Zaubers bereit. Der Spruch muß bei der Bindung angegeben werden. Die Würfel aus einem spezifischen Zauberfokus helfen dem Zauberer nicht, den Spruch abzuwehren, wenn er von einem anderen Zauberer eingesetzt wird. Mit anderen Worten: Die Würfel helfen nicht bei Spruchwiderstandsproben. Würfel aus einem spezifischen Zauberfokus können auch nicht als Spruchabwehrwürfel eingesetzt werden.

Kategoriefokusse

Würfel aus Kategoriefokussen unterstützen alle Sprüche aus einer bestimmten Kategorie wie Kampfzauber, Wahrnehmungszauber usw. Der Zauberer muß die Kategorie zum Zeitpunkt der Bindung angeben. Der Kategoriefokus liefert Zusatzwürfel in Höhe seiner Stufe für den Einsatz und Entzugswiderstand bei allen Sprüchen, die der Zauberer aus der entsprechenden Kategorie beherrscht. Darüber hinaus stehen sie auch für Spruchwiderstandsproben gegen von anderen Zaubern eingesetzte Sprüche aus dieser Kategorie zur Verfügung. Würfel aus einem Kategoriefokus können nicht als Spruchabwehrwürfel eingesetzt werden.

Geisterfokusse

Geisterfokusse gewähren zusätzliche Würfel auf Beschwören. Der Zauberer muß zum Zeitpunkt der Bindung erklären, welchen besonderen Typ von Geistern (z.B. Wasserelementare, Herdgei-

ster, Wüstengeister, usw.) er mit Hilfe dieses Fokus beschwören möchte. Der Geisterfokus funktioniert dann auch nur bei der Beschwörung der genannten Geisterart. Ein Waldgeist-Fokus wird einen Sturmgeist nicht beeindrucken, und so weiter. Es können auch Watcher-Fokusse hergestellt werden (siehe **Watcher**, S. 97).

Ein Geisterfokus liefert eine Anzahl zusätzlicher Würfel gleich seiner Stufe, und sie können dazu benutzt werden, einen Geist der genannten Art zu beschwören, zu bannen oder zu beherrschen. Auch für die Entzugswiderstandsprobe dürfen diese Würfel herangezogen werden. Für alle Proben, die mit der Beschwörung eines einzelnen Geistes zu tun haben, stehen die Fokuswürfel jedoch nur insgesamt einmal zur Verfügung und müssen entsprechend verteilt werden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Beschwören**, S. 44 - 49.

Die Vorteile eines Geisterfokusses sind nicht auf die Verbanung oder Bindung eines freien Geistes anwendbar (siehe **Wahre Namen**, S. 101). Ein Zauberer, der den wahren Namen eines Geistes kennt, könnte allerdings einen Geisterfokus speziell für den Umgang mit diesem Wesen herstellen. Ein solcher Fokus, der sonst in jeder Beziehung normal funktioniert, würde nur die Erfolgchancen solcher Proben erhöhen, die mit diesem individuellen Geist zu tun hätten.

Kraftfokusse

Kraftfokusse sind die flexibelste und machtvollste Art von magischen Fokussen. Zunächst erhöhen sie das Magie-Attribut eines Zauberers um ihre Stufe und ermöglichen es ihm so, auch Zauber mit höherer Kraft anzuwenden, ohne körperlichen Schaden befürchten zu müssen. Sie bieten ihm auch Zusatzwürfel, die direkt in den Magiepool eingehen. Diese Würfel können für alles benutzt werden, wofür auch die regulären Magiepoolwürfel zur Verfügung stehen.

Zauberspeicher

Zauberspeicher sind besondere Fokusse, die eine Verbindung mit dem Astralraum herstellen und astrale Energie in einen Zauberspruch hineinlenken, was es ermöglicht, ihn aufrechtzuerhalten, ohne daß der Zaubende sich darauf konzentrieren oder überhaupt darum Gedanken machen muß.

Zauberspeicher müssen nicht vorab gebunden werden, vielmehr investiert der Zauberer, nachdem er erfolgreich einen Spruch eingesetzt hat, der *aufrechterhalten* werden kann, einen einzelnen Karmapunkt und verbindet so den Zauberspeicher mit dem Spruch und dem Astralraum, wodurch der Spruch dann wie von allein aufrechterhalten wird. Der Zaubervorgang und der Bindungsprozeß laufen gleichzeitig ab, was bedeutet, daß der Zauberer den Spruch nicht mehrfach hintereinander zaubern kann, um möglichst viele Erfolge zu schinden, ehe er ihn in den Zauberspeicher bindet. Sobald der Zauberspeicher erst einmal aktiviert ist, erhält er den Spruch aufrecht, ohne daß der Zaubende noch einen Beitrag dazu leisten mußte.

Zauberspeicher müssen nach der Bindung an einen bestimmten Zauberspruch nicht gleich aktiviert werden. Ein Zauberer hat die Möglichkeit, den Speicher zu erschaffen und ihn dann einem anderen Zauberer derselben Tradition (schamanistisch oder hermetisch) zu übergeben, um ihn zu plazieren und zu aktivieren. Theoretisch kann jeder den Zauberspeicher plazieren, aber nur ein Zauberer der passenden Tradition vermag ihn auch zu aktivieren. Die Aktivierung umfaßt die Berührung des Fokus und die Aufwendung einer einfachen Handlung. Der Zauberspeicher schläft, bis er aktiviert wird, aber wer ihn mit Astraler Wahrnehmung sieht, erkennt ihn sofort als das, was er ist.

Ein Zauberspeicher muß mit dem Ziel in Kontakt gebracht werden, um zu funktionieren. Er kann getragen, irgendwo aufgehängt, angenagelt oder in eine Hosentasche gesteckt werden, solange er dadurch nur in Kontakt mit dem geplanten Ziel kommt.

Für alle praktischen Zwecke verschwindet der Zauberspei-

cher, sobald er plaziert wurde. Er ist zwar weiterhin da, aber weltliche Personen können ihn weder sehen noch berühren noch sonstwie beeinflussen. Zauberer können ihn mit Astraler Wahrnehmung erkennen, aber dies ist auch die einzige Möglichkeit. Für die normale Sicht ist er nicht auszumachen. Sobald ein Zauberer den Zauberspeicher erkennt, kann er ihn auch entfernen. Nach der Entfernung ist die Verbindung unterbrochen und der Zauberspeicher schläft wieder. Für jede weitere Nutzung muß er zunächst neu an einen Spruch gebunden werden, was dann auch ein anderer Spruch sein kann als vorher.

Der Zauberer, der den Zauberspeicher erschafft bzw. bindet, kann ihn nach Belieben aktivieren und deaktivieren, was jeweils eine einfache Handlung erfordert. Der Speicher zählt dann bei der Höchstzahl aktiver Fokusse des Zauberers mit, unabhängig davon, ob er sich bei der Person seines Schöpfers befindet oder bei jemand anderem.

Die Verwendung von Zauberspeichern bringt auch Nachteile mit sich. Solange der Fokus aktiviert ist, verbindet ihn ein Band aus astraler Energie mit dem Anwender des Zauberspruchs. Diesem Band kann man durch den Astralraum folgen, indem man **Astrales Spurenlesen** (siehe S. 116) anwendet. Aktive Zauberspeicher (solche, die bislang nicht von ihrem Ziel entfernt wurden), können als stoffliche Verbindungen benutzt werden und machen so ihre Schöpfer durch rituelle Hexerei angreifbar. Zauberer lassen Zauberspeicher keinesfalls in der Gegend herumliegen!

Fetischfokus

Hierbei handelt sich um einen Verbrauchsfetisch, der verzaubert wurde und von einem Zauberer *einmal* benutzt werden kann, um die Erfolgchance eines Zaubers zu steigern. Der Zauberspruch muß nicht unbedingt einen Fetisch voraussetzen, aber falls er es tut, erfüllt der Gebrauch des Fetischfokus diese Bedingung.

Ähnlich wie Kategoriefokusse unterteilen sich auch Fetischfokusse in die Kategorien wie Kampf, Manipulation und so weiter.

Im Gegensatz zu anderen Fokussen sind diese Dinge sehr beliebt, weil ihre Herstellung ein relativ leichter und ziemlich preiswerter Vorgang ist und weil sie von jedem Zauberer *ohne Bindung* benutzt werden können.

Ein Fetischfokus weist eine Stufe auf, die einem von zwei Zwecken dienen kann. Entweder wird sie für Zusatzwürfel herangezogen, um die Chancen der Erfolgsprobe zu verbessern, oder sie hilft beim Entzugswiderstand, wobei der Charakter eine Anzahl Würfel gleich der Fokusstufe für die Entzugswiderstandsprobe zusätzlich heranziehen darf.

Anders als die Würfel, die von flexibleren Fokussen bereitgestellt werden, darf die Stufe des Fetischfokus nicht aufgeteilt werden, indem man zum Beispiel einen Teil für die Erfolgsprobe heranzieht und den Rest für Entzugswiderstand. Der Charakter muß sich bei der Herstellung des Fetischfokus entscheiden, welchem der beiden Zwecke der Gegenstand dienen soll. Sobald er ihn benutzt, kommt die Gesamtstufe auf diese Funktion zur Anwendung. Sobald die von einem Fetischfokus bereitgestellten Würfel verbraucht sind, ist der Gegenstand fortan magisch inaktiv. Ein Fetischfokus kann nur einmal benutzt werden.

Waffenfokus

Die gemeinhin auch als magische Waffen bezeichneten Waffenfokusse funktionieren anders als die übrigen Fokusse. Unter der Voraussetzung, daß der Benutzer eines Waffenfokus magisch aktiv ist (eine Magiestufe von mindestens 1 aufweist) und Karmapunkte aufgewandt hat, um den Fokus zu binden, addiert dieser seine Stufe zur Fertigkeit des Benutzers in Bewaffnetem Kampf. Adepten, einschließlich *ki*-Adepten, können ebenfalls Waffenfokusse benutzen. Alle Waffenfokusse müssen das magische Metall Orichalkum enthalten (siehe Seite 53).

Trotz der zahlreichen Gerüchte über verzauberte Geschosse und ungeachtet massiver Forschungen seitens des militärisch-industriellen Komplexes hat bislang niemand eine Möglichkeit

entdeckt, irgendeine Art von Geschoß zu verzaubern, von Feuerwaffenkugeln ganz zu schweigen. Das Problem besteht darin, daß ein Waffenfokus nur in der Hand des Benutzers funktioniert. Sobald er losgelassen wird, zeigt er keine Effekte mehr. Das macht die Verzauberung von Fernwaffen auch so schwierig, um es vorsichtig auszudrücken.

Ein Waffenfokus teilt im **Astralkampf** (siehe S. 118) erhöhten Schaden aus, und paranormale Kreaturen, die Abwehrmöglichkeiten gegen normale Waffen und deren Schaden aufweisen, haben diese Abwehr *nicht* gegen einen Waffenfokus (siehe **Critterkräfte, SRII**, S. 214). Wenn sich ein Zauberer mit einem Waffenfokus in der Hand astral projiziert, überträgt sich das Bild des Fokus zusammen mit dem Zauberer in den Astralraum, so daß er ihn auch dort benutzen kann. Aktive Waffenfokusse sind im Astralraum präsent und damit gegen Critters oder Geister anwendbar, die sich nur dort aufhalten.

Ein Waffenfokus kann auch Critters töten, die die Kraft der Regeneration (**SRII**, S. 218) besitzen. Erleidet das Critter durch den Fokus tödlichen Schaden und sei es durch Akkumulation mit vorher erlittenem Schaden, muß es eine Essenzprobe gegen einen Mindestwurf gleich der doppelten Stufe des Fokus würfeln. Scheitert die Probe, kann sich das Critter nicht regenerieren. Verläuft die Probe dagegen erfolgreich, so macht das Wesen seinen normalen Wurf auf Regeneration.

Angriff durch einen Fokus

Es ist ein Nachteil damit verbunden, überhaupt einen aktiven Fokus zu haben, egal von welcher Art. Als fortlaufend sprudelnde Quelle astraler Energie bildet ein magischer Fokus eine offene Brücke von der Astralwelt zur weltlichen Ebene. Und das ist gefährlich.

Normalerweise kann ein Zauberspruch nicht von der Astralwelt zur physikalischen Welt eingesetzt werden und umgekehrt. Diese beiden unterschiedlichen Bereiche sind durch eine Grenze voneinander geschieden, die nur unter besonderen Umständen und Kriterien überschreitbar ist. Spruchzauberei gehört nicht dazu. Deshalb sind Charaktere, die sich auf der physikalischen Ebene aufhalten und keine Verbindung zum Astralraum haben, auch sicher vor astral projizierten Zauberern oder ausschließlich astralen Geistern oder Kreaturen.

Ein Fokus erzeugt, bedingt durch seine Natur, einen Durchgang zwischen den beiden Bereichen. Durch diesen Kanal kann ein astral gegenwärtiger Zauberer einen Spruch gegen die physikalische Komponente des Fokus richten. Da der Spruch die stofflichen Bestandteile des Fokus beeinflusst, muß es sich um einen Physischen Zauber handeln.

Obwohl es nun den Anschein hat, nur der Fokus selbst wäre derart zu beeinflussen, stimmt das nicht ganz. Setzt der astral projizierte Zauberer nämlich einen flächenwirksamen Spruch ein und legt das Zentrum des Wirkungsbereiches in den Fokus, kann er von dort aus alle Ziele im Einzugsbereich des Spruchs in Mitleidenschaft ziehen. Bedingt durch die Funktionsweise dieses Effekts können Manipulationszauber jedoch nicht auf diese Art eingesetzt werden.

Der Angriff durch einen Fokus ist ein zweistufiges Verfahren. Der erste Schritt besteht aus Angriff und Spruchwiderstand. Schafft der Verteidiger den Widerstand nicht, wird anschließend die Auswirkung des Angriffs bestimmt.

Der angreifende Zauberer wirft eine Anzahl Würfel gleich der Kraftstufe des Spruchs gegen einen Mindestwurf gleich der Stufe des Fokus. Gleichzeitig wirft der Verteidiger eine Anzahl Würfel gleich der Stufe des Fokus gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Spruchs. Wer mehr Erfolge erzielt, schlägt den anderen. Siegt der angreifende Spruch, ist die Bindung des Fokus gebrochen und der Fokus dadurch nutzlos geworden. Der angreifende Spruch dringt in sein stoffliches Material ein. Gewinnt der Fokus, erreicht ihn der angreifende Spruch nicht und verpufft.

Denken Sie daran, daß es sich beim angreifenden Spruch um

einen Physischen Zauber handeln muß, damit er derartig wirken kann. Ist er nicht gleichzeitig flächenwirksam, beeinflusst er lediglich das Ziel, das entweder im Besitz des Fokus oder sonstwie direkt damit verbunden ist. Bestimmen Sie die Spruchwirkung nach den üblichen Regeln für die **Spruchzauberei**, S. 36.

Handelt es sich um einen Flächenzauber, so besteht der einzige Unterschied zum üblichen Verfahren darin, daß das Blickfeld von der Position des Zaubers in den Astralraum aus bestimmt wird. Es ist jedoch auch in diesem Fall nötig, daß der Zaubers das Ziel sieht. Denken Sie daran, daß der Astralraum ein besonderes Gelände darstellt (siehe **Der Astralraum**, S. 110).

ARTEFAKTHERSTELLUNG

Artefaktherstellung wird eingesetzt, um all die magischen Fokusse herzustellen, die von Zauberern benutzt werden. Artefaktherstellung setzt einen Verzauberungsgraden voraus sowie den zu verzaubernden Gegenstand oder die Materialien, aus denen er noch hergestellt werden soll. Zu allererst muß der Charakter jedoch die Fokusformel entwerfen.

Entwurf einer Formel

Ehe man einen Fokus herstellen kann, benötigt man erst einmal die *Formel*. Eine Fokusformel ähnelt einer Zaubersformel (siehe S. 143), und ihre Entwicklung setzt die Fertigkeit *Magietheorie* voraus. Fokusformeln sind durch Art, Stufe und Form gekennzeichnet. Entwickelt ein Charakter eine Formel für einen Kraftfokus der Stufe 2, wird sie ihm *nicht* bei der Herstellung eines Kraftfokus der Stufe 3 dienlich sein. Darüber hinaus ist jede Formel einzigartig und kann nicht nachträglich verbessert werden. Jemand, der die Formel für einen Kampfzauberfokus Stufe 4 besitzt, hat damit noch nicht den geringsten Hinweis, wie er die für einen Kampfzauberfokus der Stufe 5 entwickeln könnte (auch nicht für einen mit Stufe 3, was das angeht). Ebenso bietet die Formel für einen Stabfokus nicht die geringste Hilfestellung für die Herstellung eines mantelförmigen Fokus.

Charaktere können entweder eine bereits bestehende Formel erwerben oder eine eigene entwickeln. Der Grundzeitraum für den Entwurf einer Fokusformel hängt von der Art des Fokus entsprechend der folgenden Tabelle ab.

Fokus-Entwurf

Art	Grundzeitraum
Fetischfokus	10 Tage
Zauberspeicher	10 Tage
Spezifischer Zaubersfokus	10 Tage(*)
Zauberkategoriefokus	30 Tage
Geisterfokus	30 Tage
Krafffokus	60 Tage
Waffenfokus	60 Tage

(*) (setzt auch die entsprechende Zaubersformel voraus)

Würfeln Sie jetzt eine Probe auf Magietheorie mit der Stufe des Fokus als Mindestwurf (Minimum wie üblich 2). Teilen Sie den Grundzeitraum für die Arbeit durch die Anzahl der Erfolge. Wird keinerlei Erfolg erzielt, dann ist die Formel unvollständig. Der Zauberer bringt den Grundzeitraum damit zu, sich den Kopf zu zerbrechen, an welcher Stelle er den Fehler gemacht hat, und kann anschließend einen erneuten Versuch unternehmen, entweder in einem Stück oder über mehrere Wochen verteilt, wie es ihm gefällt.

Liegt die Formel erst einmal vollständig vor, kann jeder, der auch über die Fertigkeit Verzaubern verfügt, sie benutzen, um damit diese bestimmte Art von Fokus herzustellen. Der Erfinder der Formel muß jetzt die *materielle Basis* für den Fokus benennen



(siehe unten), die ebenfalls zum Bestandteil der Formel wird. So könnte eine fertige Formel zum Beispiel lauten: "Kampfzauberfokus Stufe 3 (Holzstab)". Die Form gehört ebenso zur Formel wie die Funktion.

Ein paar Variationen sind jedoch möglich. Dieselbe Formel kann die Herstellung von Fokussen unter Verwendung weltlicher Stoffe, unberührter Stoffe oder alchemistischer Stoffe ermöglichen, und so weiter.

Wie Zauberformeln sind auch Fokusformeln zu komplex, um sie zu behalten. Es existieren sowohl hermetische wie schamanistische Formeln. Die Übersetzung einer Formel von einer Tradition in die andere ist vergleichbar mit der völligen Neuentwicklung und unterscheidet sich verfahrenstechnisch nur um 2 niedrigeren Mindestwurf für die Probe auf Magietheorie.

Exotische Materialien (Optional)

Diese Regel gestaltet die Erschaffung eines Fokus interessanter (und möglicherweise schwieriger). Sobald eine Fokusformel fertiggestellt wurde, würfeln Sie mit 1W6. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der Fokusstufe, setzt die Formel einen exotischen Stoff voraus. Ein Fokus mit einer Stufe von 6 oder mehr erfordert *automatisch* ein exotisches Material, möglicherweise sogar mehrere. Ziehen Sie 6 von der Stufe ab und würfeln Sie erneut. Fahren Sie in dieser Weise fort, bis die Stufe auf 0 oder darunter reduziert ist.

Ein Zauberer beschließt, einen Fokus mit Stufe 14 herzustellen. Da 14 über 6 liegt, ist also schon mal ein exotischer

Stoff nötig. Da 8 aber immer noch über 6 liegt, werden bereits mindestens zwei exotische Materialien gebraucht. Werfen Sie jetzt 1W6. Fällt eine 1 oder 2, wird gar ein dritter exotischer Stoff nötig.

Exotische Materialien können in den Fokus eingebaut oder beim Vorgang des Verzauberns aufgebraucht werden. Wesentlich ist, das Zeug zu haben, damit man den Job erledigen kann.

Sollte das benötigte exotische Material zur Unterstützung des Verzauberungsvorganges dienen, wie dies zum Beispiel bei Alchemistischen Materialien der Fall ist, erfordert der Fokus das exotische Material *zusätzlich* zu den Standardanforderungen für dieses Material - mit anderen Worten, ein exotischer Stoff kann nicht gleichzeitig zwei Zwecken dienen. Das Erfordernis exotischer Stoffe kommt zu allem hinzu, was der Zauberer schon von sich aus freiwillig in den Fokus packt.

Wie exotisch können Materialien nun eigentlich sein? Um diese Frage zu ergründen, werfen Sie 2W6 und konsultieren die folgende Tabelle. Spielleiter seien hiermit ausdrücklich ermuntert, ihre ganze Vorstellungskraft einzusetzen, um sich weitere Möglichkeiten auszudenken.

Wenn der Fokus-Entwickler hört, was er so alles bereitstellen muß, könnte er den Entschluß fassen, sich nicht um die Erfordernisse zu scheren. Kein Problem, Chummer. Gehen Sie zurück auf Los und entwickeln Sie die Formel noch einmal ganz von vorn. Sie werden ja sehen, ob Sie mit dem nächsten Schub an Erfordernissen besser klarkommen!

Exotische Materialien

Würfeln Material (2W6)

- | | |
|----|--|
| 2 | ein Körperteil eines frisch getöteten Drachen |
| 3 | 10 Einheiten Kräuter aus dem hintersten Winkel eines anderen Kontinents |
| 4 | Fokus muß eine Einheit Alchimistisches Metallradikal enthalten |
| 5 | feinste Juwelen im Wert von 1W6 x 10.000 ¥ |
| 6 | ein Liter Blut eines Erwachten Critters |
| 7 | kein exotischer Stoff erforderlich |
| 8 | Fokus muß eine Einheit Alchimistisches Kräuter-radikal enthalten |
| 9 | Edelmetalle im Wert von 1W6 x 10.000 ¥ |
| 10 | eine Haarlocke (oder Federn oder Schuppen) eines Erwachten Critters |
| 11 | 10 Einheiten Minerale aus dem hintersten Winkel eines anderen Kontinents |
| 12 | etwas Körperflüssigkeit von einem lebenden Drachen ("WAS bitte soll ich in diesen Becher geben?!") |

Die materielle Basis

Der Gegenstand, den der Charakter verzaubern möchte, stellt die *materielle Basis* des Fokus dar, auch *Telesma* genannt. Die richtige materielle Grundlage wirkt sich sowohl auf den Vorgang des Verzauberns als auch die Karmakosten günstig aus.

Nahezu alles kann als Telesma dienen: ein Holzstab, ein edelsteinbesetzter Anhänger, eine Waffe, ein Auto und so weiter.

Man kann auch etwas "von der Stange" kaufen und verzaubern. Dabei hätte man es mit einem *weltlichen Telesma* zu tun, das heißt, die materielle Basis würde von einem gewöhnlichen Gegenstand ohne immanente magische Affinität gebildet. Die Verzauberung eines weltlichen Telesmas bietet weder Erleichterungen irgendwelcher Erfolgsproben noch eine Reduzierung der Karmakosten.

Ein Charakter kann auch ein *selbstgefertigtes Telesma* als materielle Basis benutzen. Ein solches ist leichter zu verzaubern.

Man könnte auch losziehen, die nötigen Rohstoffe sammeln und ein Telesma von Grund auf neu herstellen. In diesem Fall hätten wir es mit einem *unberührtem Telesma* zu tun, das bereits durch die ganzen Vorbereitungen magisch auf den Hersteller eingestimmt wurde. Eine solche materielle Basis ist nicht nur leichter zu verzaubern, sondern erfordert auch weniger Karma.

Bei unberührten Telesmae handelt es sich in der Regel um Produkte, die mit kunsthandwerklichen Fertigkeiten hergestellt wurden. Der Arbeitsaufwand für die Herstellung eines unberührten Automobils ist nahezu unvorstellbar. Die Läuterung oder Synthetisierung der Kunststoffe, das Sammeln von ausreichend viel unberührtem Metall, die Konstruktion des Motors aus den handgefertigten Teilen - nicht besonders kosteneffektiv, was?

Im allgemeinen kann man jeweils nur ein einziges Telesma auf einmal verzaubern - lediglich Fetischfokusse stellen dabei einen Sonderfall dar. Wenn die Telesmen für die Fetischfokusse richtig vorbereitet wurden, kann der Alchimist sie in Schüben verzaubern,

jeweils so viele, wie sein Intelligenz-Attribut angibt. Der gesamte Aufwand an Zeit, Proben, Materialien und so weiter wird behandelt, als wäre der ganze Schub ein einzelner Fokus. Ein Zauberer mit Intelligenz 4 könnte also vier identische Fetischfokusse gleichzeitig herstellen. Wäre die Formel dabei die für einen Stufe-3-Fokus, fallen Proben, Karmakosten usw. an, als würde gerade ein einzelner Stufe-3-Fokus hergestellt.

Alchimistische Materialien

Die Einbindung alchimistischer Stoffe in das Telesma führt sowohl zu einer Erleichterung des Zaubers als auch einem Absinken der Karmakosten.

Wie bereits angesprochen, handelt es sich bei den drei Arkana der Alchimie um Kräuter, Minerale und Metalle. Es ist möglich, Alchimistische Radikale aus einem dieser drei Arkana für das Verzauberungsritual zu benutzen. Die Radikale werden dabei entweder als Bestandteil in den Fokus eingebaut oder während des Rituals verbraucht. Das macht keinen Unterschied.

Möchte man den Bonus für Alchimistische Materialien erhalten, muß für das Ritual eine Anzahl Einheiten des Radikals aus dem gewählten Arkanum verwendet werden, die durch die Stufe des Gegenstandes angegeben wird. Um zum Beispiel den "Ein-Arkanum"-Bonus für die Herstellung eines Stufe-3-Fokus zu bekommen, müßte man drei Einheiten Radikale aus demselben Arkanum verwenden.

Ein Bonus kann durch die Verwendung eines Arkanums, zweier Arkana oder aller drei erhalten werden. Lesen Sie dazu den nachstehenden Abschnitt über die **Erste Bindung**.

Auch Orichalkum kann beim Ritual verwendet werden. Jede benutzte Einheit des mystischen Metalls führt zu einer Senkung des Mindestwurfes für die Herstellung des Fokus sowie zu einer potentiellen Senkung der Karmakosten.

Egal, ob die Stoffe nun in den Fokus eingebaut oder einfach im Verlauf des Rituals verbraucht werden, sie sind jedenfalls an diesen Fokus gebunden und können nicht für andere Zwecke zurückgewonnen werden. Betrachten Sie sie als verbraucht.

Die Verzauberungsprobe

Sobald der Zauberer sein Telesma, die materielle Basis des Fokus, gekauft oder hergestellt hat, kann er zur eigentlichen Verzauberung übergehen.

Solche Rituale erfordern Zeit, und wie es auch für die Alchimie gilt, darf nichts den Verzauberer ablenken. Er ist fortlaufend damit befaßt, astrale Energie durch das Telesma zu lenken, den jeweiligen Stand von Sonne und Mond zu beachten, Horoskope anzufertigen, zu singen, zu tanzen usw.

Ein Magier benötigt dazu eine Verzauberungsbibliothek, deren Stufe mindestens so hoch ist wie die seiner Fertigkeit. Ein Schamane muß Verzauberungen in einer Medizinhütte von mindestens derselben Stufe wie seine Fertigkeit durchführen. Weisen die Bibliothek oder die Hütte eine geringere Stufe als die Fertigkeit auf, benutzen Sie diese niedrigere Stufe für die Erfolgsprobe, nicht die in der Fertigkeit *Verzaubern*.

Der Grundzeitraum, um etwas zu verzaubern, beträgt 30 Tage. Der Mindestwurf hängt von der Art des Fokus ab. Entnehmen Sie den jeweiligen Grundmindestwurf der Verzauberungstabelle und lassen Sie darauf die entsprechenden Modifikatoren zur Anwendung kommen.

Verzauberung

Gegenstand	Mindestwurf
Zauberspeicher	5
Fetischfokus	3
Spezifischer Zauberkategoriefokus	4
Zauberkategoriefokus	6
Geisterfokus	6
Krafftfokus	8
Waffenfokus	6

Modifikatoren

Stufe des Fokus	+Stufe
Handgefertigtes Telesma	-1
Unberührtes Telesma	-2
Alchimistische Stoffe	
Ein Arkanum	-1
Zwei Arkana	-2
Drei Arkana	-4
Orichalkum (pro Einheit)	-1

Um die effektive Dauer des Rituals zu bestimmen, würfeln Sie eine Verzauberungsprobe. Teilen Sie anschließend den Grundzeitraum (30Tage) durch die Anzahl der erzielten Erfolge. Sind gar keine Erfolge gefallen: zu schade. Führen Sie das Ritual über die vollen 30Tage durch und versuchen Sie es erneut. Das Ritual muß ohne Unterbrechung in Gang gehalten werden, bis entweder ein Erfolg erzielt wird oder die ganze Verzauberung scheitert und die Stoffe vergeudet sind. Fallen bei einer Probe nur Einsen, bricht der Vorgang ab, und die Stoffe gehen verloren.

Erste Bindung

Nach Abschluß des Rituals, das der Herstellung eines Fokus dient, muß der Zauberer Karma einsetzen, um die Verzauberung zu vervollständigen. Fehlt ihm das nötige Karma, war der ganze Vorgang nutzlos; die Verzauberung bricht ab, und der Fokus ist nicht zu gebrauchen. Die Materialien sind verschwendet.

Das zur Vervollständigung der Verzauberung aufgewandte Karma bindet den Fokus, sei es an den Hersteller oder an eine andere Person, die der Hersteller bestimmt. Wird der Fokus im Auftrag gefertigt, muß der Auftraggeber zum Zwecke dieser "Ersten Bindung" anwesend sein. Die mit dem Fokus verbundene Person kann einen Teil des nötigen Karmas oder den vollen Umfang aufwenden, während der Hersteller nur den verbleibenden Rest investieren muß.

Die Karmakosten für eine erste Bindung bestimmen sich nach einem Grundbetrag, multipliziert mit der Stufe des Gegenstandes (siehe **Tabelle der Bindungskosten**). Verwendung unberührter Telesmen, alchimistischer Radikale und Orichalkum im Fokus oder für das Verzauberungsritual können den Grundbetrag reduzieren. Wird Orichalkum für die Senkung der Karmakosten benutzt, so kommen die zu diesem Zweck in den Verzauberungsvorgang investierten Einheiten zu denen *hinzu*, die für die Senkung des Verzauberungs-Mindestwurfes aufgewandt wurden. Der Mindestgrundbetrag für eine erste Bindung beläuft sich auf 1.

Kombinierte Verzauberungen

Es ist möglich, wenn auch schwierig, einen Fokus herzustellen, der mehrfachen Zwecken dient, die in ihm gewissermaßen *summiert* sind. So könnte zum Beispiel ein einzelner Gegenstand ein Stufe-2-Kraft- und zugleich ein Stufe-3-Illusionsfokus sein.

Der Mindestwurf für die Formelentwicklung wird dabei durch die Summe der Stufen angegeben, läge also im obigen Beispiel bei 5. Die dafür entwickelte Formel ist nur für die Fertigung eines vergleichbaren kombinierten Fokusses geeignet. Man kann sie

nicht für die Herstellung eines einzelnen Stufe-2-Krafftfokus oder eines einzelnen Stufe-3-Kampfauberfokus benutzen.

Falls die Regel für exotische Stoffe angewandt wird, beruhen die entsprechenden Proben ebenfalls auf der Gesamtstufe des Fokus. Auch Vorteile aufgrund der Verwendung alchimistischer Stoffe setzen voraus, daß eine Anzahl Einheiten gleich der Gesamtstufe eingesetzt wurde.

Der Verzauberer erhält eine Art "Mengenrabatt" auf den Mindestwurf für die Verzauberung des Gegenstandes. Der Mindestwurf für das Ritual wird durch den *höchsten* anwendbaren Wert angegeben plus der *Hälfte* des Grundmindestwurfes für irgendwelche anderen Funktionen des Gegenstandes plus dem *Durchschnittswert* der beteiligten Stufen.

Das Verzaubern eines Krafftfokus hat einen Mindestwurf von 8, während das Verzaubern eines Kampfauberfokus einen Mindestwurf von 6 aufweist. Der höhere Wert ist 8, also beträgt der Grundmindestwurf für die Verzauberung ebenfalls 8 (höchster Wert), wozu 3 (die Hälfte des niedrigeren Mindestwurfes) addiert werden. Damit erreicht der Mindestwurf 11.

Die Stufen in unserem Beispiel waren 2 und 3. Der Durchschnittswert beträgt 2,5, was auf 2 abgerundet wird. Der endgültige Mindestwurf für die Verzauberungsprobe beträgt damit 13. Da können wir nur hoffen, daß unser Chummer ein paar Boni aufbringt!

Die Karmakosten für die erste Bindung werden bestimmt durch den höheren Grundbetrag, multipliziert mit der Stufensumme des Fokus. In unserem Beispiel belaufen sich die Krafftfokus-Grundkosten auf 5 und die Zauberkategoriekosten nur auf 3. Also belaufen sich die Karmakosten für die Herstellung oder Bindung des Gegenstandes auf 25: 5 mal die Stufensumme von 5.

Wird ein kombinierter Fokus normal gebunden, muß das Karma für die einzelnen Funktionen getrennt aufgewendet werden. Der Fokus kann erst dann benutzt werden, wenn dies bei allen Funktionen abgeschlossen ist. In unserem Beispiel betragen die Kosten für die Bindung der Krafftfokusfunktion 5 x Stufe, und die für die Bindung der Zauberkategoriefunktion 3 x Stufe.

Ein neuer Besitzer des Kraft(2)/Kampfauber(3)-Fokus müßte also 10 Karmapunkte für die Bindung der Krafftfunktion aufwenden und 9 für die Bindung der Kampfauberfunktion. Das sind insgesamt 19 Karmapunkte, und erst, wenn sie alle investiert wurden, kann der Charakter überhaupt eine Funktion des Fokus benutzen.

Karmakosten für Erste Bindung

Fokusart	Karmagrundkosten
Zauberspeicher	3*
Fetischfokus	2 x Stufe
Spezifischer Zauberkategoriefokus	3 x Stufe
Zauberkategoriefokus	5 x Stufe
Geisterfokus	4 x Stufe
Krafftfokus	7 x Stufe
Waffenfokus	8 x Stufe

* Zauberspeicher haben stets eine Stufe von 1.

Modifikatoren

Unberührtes Telesma	-2 x Stufe
Alchimistische Materialien	
Ein Arkanum	-1 x Stufe
Zwei Arkana	-2 x Stufe
Drei Arkana	-4 x Stufe
Orichalkum (pro Extraeinheit)	-1 x Stufe

BINDEN VON FOKUSSEN

Ob ein Fokus nun bezahlt oder, ähem, befreit wurde, er nützt dem Zauberer erst, sobald er gebunden ist. Das erfordert Karma, bei machtvollen Gegenständen eine große Portion davon.

Ein Zauberer kann mit Hilfe der Fertigkeit *Verzaubern* während des Herstellungsprozesses versuchen, den Karmabetrag zu senken, der für die Bindung des Fokus erforderlich wird. Er kann das sowohl für sich selbst als auch für jemand anderen tun. Im letzteren Fall ist jedoch der Mindestwurf um 2 erhöht. Für beide Verfahren ist ein Verzauberungsladen erforderlich.

Würfeln Sie eine Verzauberungsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Fokusstufe. Bei kombinierten Fokussen muß diese Probe für jede Funktion einzeln gewürfelt werden.

Reduzieren Sie die Bindungskosten für den Fokus um 1 für jeweils 2 erzielte Erfolge. Die Mindestkosten werden durch die Stufe des Fokus angegeben.

Ein Stufe-4-Waffenfokus zum Beispiel erfordert normalerweise 24 Karmapunkte, um gebunden zu werden. Ein Zauberer mit Verzaubern 5 wirft nun 5 Würfel gegen Mindestwurf 4 (die Fokusstufe). Wenn er 4 Erfolge erzielt, sinken die Kosten für die Bindung des Gegenstandes um 2 auf 22.

Diese Probe darf nur einmal für einen bestimmten Fokus und einen bestimmten Besitzer abgelegt werden. Es ist nicht möglich, mal hier und mal da ein paar Punkte wegzuklopfen.

Für Bindungen anfallendes Karma darf "Stück für Stück" investiert werden. Bleiben wir beim letztgenannten Beispiel. Ein Charakter erhält einen Stufe-4-Waffenfokus, dessen Bindung 24 Karmapunkte erfordert. Der neue Besitzer sucht einen befreundeten Verzauberer auf, der ihm die Kosten auf 21 senkt. Nun ist das immer noch ein ganz hübsches Sümmchen. Hat der Charakter gegenwärtig nur 8 Punkte frei, so kann er sie alle oder einen Teil davon in den Fokus investieren. Sagen wir, er steckt alle 8 hinein. Nach ein paar Runs ist er auf 12 weitere Karmapunkte gekommen. 6 davon steckt er in den Waffenfokus, der nun bereits 14 verzehrt hat, während unser Mann den Rest für andere Zwecke aufwendet. Ein wenig später kassiert er wieder 7 Punkte und spendiert sie dem Fokus. Da haben wir die 21 Karmapunkte beisammen, und die Waffe ist an den Charakter gebunden.

Fällt der Fokus einem anderen Zauberer in die Hand, der ihn binden möchte, so sind alle vom vorherigen Besitzer investierten Karmapunkte verloren. **Die nachstehende Bindungstabelle für Magische Gegenstände hat Vorrang vor der auf S. 137 in SR11.**

Bindung Magischer Gegenstände

Gegenstand	Karmakosten
Fetisch	Keine
Fetischfokus	Keine
Spezifischer Zauberfokus	1 x Stufe
Zauberkategoriefokus	3 x Stufe
Geisterfokus	2 x Stufe
Kraftfokus	5 x Stufe
Waffenfokus	6 x Stufe
Zauberspeicher	1

EINZIGARTIGE VERZAUBERUNGEN

Das Verzaubern bietet ein paar interessante Möglichkeiten für Abenteuer. Wie bereits weiter oben beschrieben, kann die Suche nach Materialien die Charaktere ganz schön tief in die Karpaten führen, um dort seltene Kräuter und Minerale zu beschaffen. Sie könnte sie auch in eine ungünstige Position gegenüber einem tobenden Drachen bringen (sofern es in der Nähe tobender Drachen überhaupt günstige Positionen gibt).

Neben solch beschwingten Übungen im Gesetz von Angebot und Nachfrage kann der Spielleiter aber auch den Begriff *einzigartiger Verzauberungen* für seine Abenteuer (vor allem solcher mit magischem Einschlag) heranziehen.

Bei einer einzigartigen Verzauberung handelt es sich um etwas, das mit der Fertigkeit Verzaubern hergestellt wird. Das könnte ein Fokus sein, ein bestimmtes alchemistisches Radikal oder auch ein aus besonderen Rohstoffen gefertigter Fetisch. Der Gegenstand muß nicht zwingend irgend etwas Magisches anstellen können, aber er sollte für die Erfüllung einer Aufgabe im Abenteuer zwingend erforderlich sein.

Bei der Erörterung von Fokussen wurde kurz ein Geisterfokus erwähnt, der der Beschwörung eines bestimmten Freien Geistes diene. Ähnlich geartete einzigartige Verzauberungen könnten Fallen darstellen (um zum Beispiel einen Freien Geist wie einen Dschinn in die Flasche zu stecken), oder es könnte sich um einen Schrein oder eine Statue handeln, in der der Geist in der Lage ist, Manaverlust zu überstehen (und nebenbei auch Spuren seiner astralen Kennung zu hinterlassen). Ein Geist könnte sogar selbst letztgenanntes Spielzeug in Auftrag geben und seinen wahren Namen in der Formel verschlüsseln, die er dem beauftragten Alchimisten übergibt.

Eine andere Möglichkeit wäre, daß ein Zauberer größere Mengen alchemistischer Stoffe zubereiten muß, um einen alten Zauber zu überwinden, der sich als für normale Methoden zu machtvoll erweist.

Ein Drache könnte, nachdem er den Runnern geholfen hat, darauf bestehen, mit einem kauzigen Fokus entlohnt zu werden, angefertigt nach den Spezifikationen einer uralten Formel. Natürlich könnte - wie man Drachen so kennt - die Formel auch den Besuch eines alten Tempels enthalten, der von ganzen Monsterhorden bewacht wird.

Was eine einzigartige Verzauberung so interessant macht, ist die Tatsache, daß sie in dem für sie entworfenen Abenteuer durchaus kosmische Macht hat, ohne den Abenteurern von nun an zwingend für alle Zeit zur Verfügung zu stehen. Schließlich war die Verzauberung nun mal *einzigartig*! Sie reichte vielleicht, um einen Giftgeist in Kamelmist zu verwandeln, aber trotzdem verfügen die Runner nun nicht über einen mächtigen "Geister-zu-Kamelmist"-Fokus, denn seht mal, er funktioniert halt nur, wenn die Planeten in dieser bestimmten Konstellation stehen! Aber kein Problem - in 127 Jahren tun sie es ja wieder.

Die Anfertigung einzigartiger Verzauberungen oder die Analyse von Unikaten, auf die die Charaktere zufällig stoßen, können magisch orientierten Abenteuern ein gewisses zusätzliches Flair verleihen. Was ein wirklich mächtiges Artefakt bewirken kann, wissen Sie ja vielleicht bereits, wenn Sie das Abenteuer **Flaschen-dämon** (lebend) überstanden haben.

DIE HÖHEREN MYSTERIEN

Die Magie hält einen wirklich auf Trab. Kaum meint man, etwas zu verstehen, stellt man schon wieder fest, daß alles von vorne anfängt.

**- Arthur Garrett, Doktor der Thaumaturgie,
Abteilung für Okkulte Studien, UCLA**

Es geht immer noch einen Schritt weiter. Eine Zeitlang gab es keine Magie, und als sie zurückkehrte, machten sich ihre neuen Akolythen rasch daran, sie zu erforschen, zu experimentieren und zu lernen. Im Zuge der Wiederentdeckung und Verfeinerung alter Künste treten auch neue Schichten der Magie zutage.

Hinter allen Dingen wartet Neues darauf, entdeckt zu werden: Räume liegen hinter Vorhängen, und auf diese Räume folgen weitere Vorhänge. Wenn ein Zauberer sich seiner Kunst würdig erweist, gehen Vorhänge auf (oder lassen sich zumindest aufziehen) und wird weiteres Wissen erworben. Existieren noch höhere Mysterien als die bislang entdeckten?

Darauf könnt ihr wetten!



INITIATION

Durch Initiation erhält ein Zauberer - ob nun ein hermetischer oder schamanistischer - Zugang zu den Kräften der höheren Welten. Die Initiation schärft die Sensibilität für die magische Energie, reinigt sein System und erlaubt ihm so, mehr Kraft zu lenken. Sie eröffnet ihm das Reich erweiterter magischer Fähigkeiten, das Reich der Metamagie, das ihm Zugang bietet zu den Metaebenen der Realität. Zauberer, die ihre Religion und ihre Magie verknüpfen, sagen, das würde sie ihrem Gott oder ihren Göttern näherbringen. Haben sie recht? Niemand weiß es mit Sicherheit.

Ein Zauberer erwirbt Initiation entweder durch Eigenleistung oder als Mitglied einer magischen Gruppe (siehe **Magische Gruppen**, S. 78). Im Rahmen einer Gruppe fällt ihm die Initiation leichter, da die übrigen Mitglieder ihn unterstützen. Gruppen sind jedoch heimlichtuerisch und schwer zu finden. Obendrein sind sie wählerisch bei der Aufnahme neuer Mitglieder, und von allen Mitgliedern wird Unterwerfung unter die Regeln erwartet. Manche Zauberer sind der Meinung, eine Mitgliedschaft wäre die ganze Mühe nicht wert. Obwohl der Beitritt zu einer Gruppe bedeutet, daß die Initiation weniger Karma kostet, finden diese Zauberer, daß es sich lohnt, mehr Karma auszugeben, nur um sich nicht mit einer Gruppe herumschlagen zu müssen.

Initiation ist kein automatischer oder auch nur einfacher Vorgang. Der Zauberer muß seinen Wert beweisen, indem er sich einer schwierigen Aufgabe oder Härte stellt. Erst wenn er sich bewährt hat, gewinnt er Zugang zu den höheren Mysterien. Schwierigere Initiationsformen setzen *Prüfungen* voraus. Wesen und Besonderheiten von Prüfungen werden später in diesem Abschnitt erläutert.

GRADE DER INITIATION

Initiation wird in *Graden* gemessen, und sie werden von 0 (der Grundinitiation) an gezählt, nicht von 1. Sobald ein Charakter sich der ersten Initiation unterzieht, wird er Initiat vom Grad 0. Die zweite macht ihn zum Initiaten vom Grad 1 und so weiter. Diese Gradeinteilung ist im Grunde ein hermetisches System, wohingegen die schamanistische Tradition sich größtenteils nicht mit Zahlenwerten oder anderen linearen Einstufungen magischen Fortschritts abgibt. Andererseits helfen Zahlenwerte in einem Spielsystem dabei, über die Fortschritte eines Zauberers beliebiger Tradition auf dem laufenden zu bleiben. Deshalb wird das System der Initiationsgrade sowohl für hermetische als auch schamanistische Zauberer verwendet.

VORZÜGE DER INITIATION

Sobald ein Zauberer es bis zum Grad 0 gebracht hat, zählt er offiziell als Initiat. Von nun an kann er Metamagie anwenden (siehe **Metamagie**, S. 66) und die Metaebenen des Astralraumes bereisen (siehe **Metaebenen**, S. 122). Jeder Grad von mehr als 0 steigert das Magie-Attribut des Initiaten um 1. Verschiedene magische Prozeduren fallen dem Initiaten leichter, da die Gradpunkte auch zu anderen Werten addiert werden. Auf jede Anwendung der entsprechenden Bonuswerte wird überall in diesem Regelwerk besonders hingewiesen.

Jedesmal, wenn sich ein Zauberer der Initiation unterzieht (seinen Grad zu steigern versucht), kann er versuchen, sich von einem Geas zu befreien (siehe **Geasa**, S. 76), einer Beschränkung seiner magischen Fähigkeiten. Dazu legt er eine Erfolgsprobe auf Willenskraft gegen Mindestwurf 6 ab, wobei der Mindestwurf noch um die Zahl eventuell bis zu diesem Zeitpunkt verlorengangener Magie-Attributpunkte erhöht wird (siehe dazu auch **Zauberer und Schaden**, **SRII**, S. 115). Erzielt der Initiat wenigstens einen Erfolg, darf er eines seiner Geasa nach eigener Wahl streichen. Er kann immer nur ein Geas auf einmal loswerden. Die nächste Chance auf eine Streichung bietet sich erst beim nächsten Initiationsschritt.

Sobald ein Zauberer ein bestimmtes Initiationsniveau erreicht

hat, gewinnt er automatisch neue Fähigkeiten. *ki*-Adepten zum Beispiel erhalten Zugang zu weiteren Kräften ihres Betätigungsfeldes einfach dadurch, daß sie Initiaten werden. Da jeder Initiationsgrad über 0 das Magie-Attribut erhöht, kann der Charakter mit diesem Punkt zusätzliche Kräfte erwerben (oder ihn für einen späteren Zeitpunkt aufsparen), entsprechend den Regeln für *ki*-Adepten auf S. 28.

Als weiteren Vorteil erhalten Initiaten einen Bonus in Höhe des Initiationsgrades auf ihre Astrale Reaktion. Ebenso erhalten sie Zugriff auf einen neuen Astralpool mit einer Anzahl Würfel gleich ihrem Grad, der für alle Zwecke einsetzbar ist, für die auch der reguläre Astrale Kampfpool oder der Astrale Magiepool in Frage kommen. Dieser Astralpool wird nach den üblichen Regeln für Würfelpools (**SRII**, S. 84/85) aufgefrischt.

Andere Arten von Zauberern erhalten ihre eigenen neuen Fähigkeiten, die jedoch zum Bereich der Metamagie gehören und im entsprechenden Kapitel (S. 66) behandelt werden.

KARMA UND INITIATION

Je höher der Grad, desto mehr Karma kostet er (Überraschung!). Um die Grundkosten einer Initiation zu bestimmen, addieren Sie 6 zu dem Grad, den der Initiat zu erreichen versucht. Wie immer in **SHADOWRUN** gilt auch hier die Regel: Je besser der Charakter bereits ist, desto schwerer fällt es ihm, sich noch weiter zu steigern.

Die endgültigen Karmakosten richten sich danach, ob der Zauberer solo ist oder in einer Gruppe mitarbeitet (siehe **Magische Gruppen**, S. 78). In einer Gruppe muß er weniger Karma aufwenden, da die übrigen Mitglieder ihm helfen.

Initiationskosten

Grundkosten: 6 + gewünschter Grad

Art	Kosten
Selbstinitiation	Grundkosten x 3
Gruppeninitiation	Grundkosten x 2

Reduzieren Sie den Multiplikator um 0,5, falls sich der Charakter im Rahmen der Initiation einer *Prüfung* unterzieht (siehe unten). Das bedeutet: Selbstinitiation mit einer Prüfung erfordert das 2,5-fache der Grundkosten, während Gruppeninitiation mit einer Prüfung das 1,5-fache der Grundkosten erfordert. Runden Sie dabei stets ab.

Die Karmakosten für Initiation werden stets aus der Summe des Charakters an Gutem Karma (siehe **SRII**, S. 190) bestritten.

Darkfoot, ein Schamane des Eulentotems, ist bereit, hinauszutreten in das größere magische Reich des Initiaten. Als Einzelgänger entschließt er sich, für die Initiation nicht die Hilfe einer Gruppe zu suchen.

Er muß also 6 + 0 (der Grad, den er zu erreichen sucht) mal 3, also insgesamt 18 Karmapunkte aufwenden. Unterzieht er sich einer Prüfung, reduziert sich die Summe auf 15 Karmapunkte.

Einige Zeit später möchte Darkfoot zu Grad 1 fortschreiten. Die Grundkosten bestimmten sich jetzt aus 6 + 1. Da er weiterhin solo ist, muß unser Schamane diesmal 7 x 3, also 21 Karmapunkte aufwenden. Akzeptiert er diesmal wieder eine Prüfung, wendet er 7 mal 2,5, also 17,5 Karmapunkte (abgerundet zu 17) auf.

Hätte sich Darkfoot der Initiation als Mitglied einer Gruppe unterzogen, hätte er für Grad 0 nur 12 Karmapunkte aufwenden müssen (6 + 0 = 6; 6 x 2 = 12), oder 9 (6 x 1,5) bei einer Prüfung. Für Grad 1 wären 14 Punkte angefallen, und 10 bei einer Prüfung).

PRÜFUNGEN

Initiation umfaßt oft auch eine Prüfung. Wie das Wort schon andeutet, handelt es sich dabei um eine unangenehme oder zumindest anstrengende Aufgabe, mit der der Zauberer seinen Wert beweist. Es könnte sich dabei um eine Probe handeln, eine Reihe heikler Meditationen, eine magische Aufgabe oder ähnliches.

Wenn schon nichts anderes, so ist es auf jeden Fall gutes Rollenspiel, sich einer Prüfung zu unterziehen, da Initiaten sich gegenüber nichtinitiierten Zaubern durch eine stärkere Hingabe an die Magie auszeichnen sollten. Als spieltechnische Belohnung reduziert dementsprechend eine Prüfung den Multiplikator für die Karmakosten einer Initiation um 0,5. Die höheren Karmakosten für eine Initiation ohne besondere Prüfung repräsentieren die Zeit und Mühen, die ein Zauberer in all die kleinen Prüfungen investieren muß, welche ihm beim Gradanstieg in die Quere kommen. Versuche bloß nicht, den Kosmos auszutricksen, Chummer!

Jede Prüfung sollte anders aussehen. Nur mit Erlaubnis des Spielleiters kann man eine Prüfung wiederholen. Bestimmte Prüfungen wie der *Schwur* können überhaupt nicht wiederholt werden. Spieler und Spielleiter sollten gemeinsam Prüfungen auswählen, die zu Temperament, Philosophie, Zielen usw. des Charakters passen.

Der Zauberer muß dann, wenn er bereit ist, sich einem Initiationsschritt zu unterziehen, und er das Karma dafür investiert hat, entscheiden, welche Prüfung er ablegt. Er kann die Prüfung nicht "im Voraus" ablegen, abgesehen von einer *Tat* (siehe unten). Nach Absolvierung der Prüfung erhält der Initiat seinen neuen Grad. Sobald er die Art der Prüfung genannt hat, der er sich zu unterziehen wünscht, kann er das nicht mehr ändern. Legt er sie zunächst ohne Erfolg ab, sollte er es besser noch einmal versuchen, denn er wird keine weiteren Fortschritte machen, solange sie ihm nicht gelungen ist!

ARTEN VON PRÜFUNGEN

Die Astrale Queste

Diese Prüfung kann nur von Personen abgelegt werden, die bereits Initiaten sind, weil sie eine Projektion auf die Metaebenen des Astralraumes umfaßt (siehe **Metaebenen**, S. 122). Ein Schamane muß astral auf die Metaebene seines Totems reisen. Ein Magier hat es schwerer, denn er muß eine Queste auf jeder der Elementaren Metaebenen erfüllen: Feuer, Wasser, Luft und Erde. Die Questenstufe entspricht dem Doppelten des Grades, den der Zauberer anstrebt, weshalb diese Prüfung auf unteren Initiationsniveaus relativ einfach ist, auf höheren jedoch ziemlich schwierig wird. Ein Elementaradept muß nur eine einzelne Quest auf der Metaebene seines gewählten Elementes absolvieren, aber seine Queststufe liegt 50 % höher als normal, das heißt, die Queststufe beträgt für ihn das Dreifache des angestrebten Grades.

Da *ki*-Adepten nicht in der Lage sind, sich astral zu projizieren, können sie keine Astralen Questen unternehmen, es sei denn, sie hätten Zugang zur Kraft *Astrales Tor* eines Freien Geistes (siehe *Kräfte der Freien Geister*, S. 79). Ansonsten gelten die normalen Regeln für die Astrale Queste.

Scheitert der Zauberer mit der Queste, so muß er vor einer Wiederholung erst eine gewisse Zeit darauf verwenden, sich durch Ritual und Meditation zu stärken. Er legt dazu eine Probe auf Willenskraft gegen einen Mindestwurf ab, der dem angestrebten Grad entspricht. Teilen Sie einen Grundzeitraum von 10 Tagen durch die Anzahl erreichter Erfolge. Würfelt der Spieler gar keinen Erfolg, muß er die Probe erneut ablegen, aber der Grundzeitraum steigt um 10 Tage (das sind 20 Tage beim zweiten Versuch, 30 beim dritten und so weiter). Das geht so lange weiter, bis ein Wurf erfolgreich war und ein eindeutiger Zeitraum ermittelt ist. Der Zauberer muß sich für die entsprechende Zeit ganz auf diese



Aufgabe konzentrieren, darf andererseits aber den Zeitraum unterteilen: ein paar Tage hier, ein paar Tage dort. Während dieser Vorbereitungszeit sind ihm keine weiteren Handlungen wie Heilen, Lernen usw. möglich. Ist der Vorbereitungszeitraum abgeschlossen, kann der Zauberer erneut die Astrale Queste in Angriff nehmen.

Scheitert ein Magier auf einer Metaebene, muß er nur die dortige Queste wiederholen und nicht auf andere Metaebenen zurückkehren, um dort erneut Questen zu absolvieren, die er bereits erfolgreich abgeschlossen hat.

Falls der Spielleiter einem Spieler erlaubt, mehrfach Initiationschritte mit einer Astralen Queste zu verbinden, steigt die Queststufe für jede Astrale Queste nach der ersten um 2. Dies gilt jedoch nur, wenn die Prüfung Initiationszwecken dient.

Eine genaue Erläuterung, wie eine Astrale Quest abläuft, finden Sie unter **Metaorte**, S. 123.

Askese

Eine Askeseprüfung umfaßt Handlungen wie rigores Fasten, anstrengende Yogaübungen, rituelle Kämpfe oder sonstige körperlich gefährliche Praktiken.

Diese Prüfung erfordert es, einen Punkt von einem Körperlichen Attribut zu opfern. Diese Reduktion gilt für den natürlichen Attributswert; Zuschläge durch Cyberware, Magie oder Fähigkeiten der *ki*-Adepten können niemals im Rahmen dieser Prüfung geopfert werden. Des weiteren sinkt auch der rassenbedingte Höchstwert des Charakters im entsprechenden Attribut um 1 Punkt. Alle künftigen Steigerungen dieses Attributes durch Aufwendung von Karma gehen jedoch davon aus, daß der Wert um 1 höher liegt als nach der Senkung. Um ein Beispiel zu nennen: Ein Schamane, der im Rahmen dieser Prüfung sein Konstitutionsattribut von 4 auf 3 gesenkt hat, möchte es wieder mit Karma um 1 Punkt erhöhen. Da eine Anzahl Guter Karmapunkte in Höhe der gewünschten Attributsstufe erforderlich werden, muß der Schamane 5 Karmapunkte aufwenden (als würde er von 4 auf 5 steigern).

Der Grund für diese Einbuße an einem Körperlichen Attribut besteht darin, daß diese Prüfung auf der Grundlage einer körperlichen Herausforderung irgendeiner Art erfolgt. Der Zauberer kann keinen Punkt von einem Attribut opfern, das lediglich 1 beträgt.

Wird die Askeseprüfung mehrfach abgelegt, muß der Charakter beim nächsten Mal ein anderes Attribut wählen, ehe er erneut von einem Attribut opfern kann, das schon einmal an der Reihe war.

Familiar

Der Zauberer muß einen Verbündeten (siehe **Verbündete**, S. 91) heraufbeschwören, was automatisch soviel Karma kostet wie die eigentliche Initiation. Obwohl die Beschwörung eines Verbündeten normalerweise außer Karma 1 permanenten Magiepunkt kostet, trifft letzteres für die Beschwörung eines Vertrauten im Rahmen dieser Prüfung nicht zu. Wird dieser Verbündete jedoch irgendwann einmal gebannt oder vernichtet oder "befreit" sich, muß der Zauberer prüfen, ob er Magiepunkte verliert, ganz so, als hätte er eine Tödliche Wunde erhalten (**SRII**, S. 115). Dafür ist der Verbündete treuer, als es Geister gemeinhin sind, und entzieht sich weniger leicht der Kontrolle seines Schöpfers. Es liegt jedoch am Spielleiter, das im einzelnen festzulegen.

Geas

Um diese Prüfung zu bestehen, nimmt der Zauberer einfach ein Geas eigener Wahl auf sich und entscheidet sich für ein Ritual, das er ausführen muß, um Magie zu wirken, oder für eine Beschränkung beim Einsatz von Magie. Das Geas kann aus dem gleichnamigen Abschnitt stammen oder vom Zauberer selbst entwickelt werden. Er nimmt es für sein *ganzes Leben* auf sich und kann es *nicht* durch einen späteren Initiationsschritt wieder loswerden. Siehe dazu **Geasa**, S. 76.

Meditation

Der Zauberer meditiert täglich und versucht so, den Körper der Kontrolle des Geistes zu unterwerfen. Dazu muß er drei Attributproben ablegen:

- Eine **Charlsmprobe** gegen einen Mindestwurf in Höhe der *Stärke*. Der Grundzeitraum wird durch den gegenwärtigen Initiationsgrad x 4 in Tagen angegeben.

- Eine **Intelligenzprobe** gegen einen Mindestwurf in Höhe der *Schnelligkeit*. Der Grundzeitraum wird durch den gegenwärtigen Initiationsgrad x 4 in Tagen angegeben.

- Eine **Willenskraftprobe** gegen einen Mindestwurf in Höhe der *Konstitution*. Der Grundzeitraum wird durch den gegenwärtigen Initiationsgrad x 4 in Tagen angegeben.

Falls nicht *alle drei* Proben erfolgreich verlaufen, muß der Zauberer den Meditationszyklus neu beginnen. Während dieses Zeitraumes ist ihm keine weitere Aktivität (Studieren, Heilen, Lernen, Ausbildung und natürlich Schattenlaufen) gestattet. Auf die Mindestwürfe der drei Prüfungsproben kommt ein Modifikator von +2 zur Anwendung, wenn der Lebensstil des Charakters noch unterhalb der Unterschicht liegt (**SRII**, S. 189). Leben in der Wildnis während dieser Zeit führt zu keiner Erschwernis, voraus-



gesetzt, der Zauberer verfügt über irgendeine Wildnis- oder Überlebensfertigkeit von 4 oder mehr; andernfalls gilt auch hier der Modifikator von +2. Die Vorstellung dahinter lautet, daß der Zauberer in der Lage sein muß, sich ohne allzu viele Ablenkungen aus der Umgebung auf die Meditation zu konzentrieren.

Schwur

Die Schwurprüfung ist nur Angehörigen magischer Gruppen möglich (siehe **Magische Gruppen**, S. 78). Der Zauberer legt den Eid ab, die Regeln und Tabus der Gruppe einzuhalten. Wird er jemals aus der Gruppe ausgeschlossen oder zieht sich selbst aus ihr zurück, kann er einen Punkt Magie verlieren. Manche Gruppen verlangen diese Prüfung von allen neuen Mitgliedern. Selbst wenn ein Zauberer während seiner Laufbahn mehrere Schwüre als Gruppenmitglied leistet, zählt nur der erste als Prüfung für Initiationszwecke. Sollte der Zauberer jedoch der Mitgliedschaft in einer Gruppe verlustig gehen, der er einen Schwur geleistet hat, muß er eine Probe auf möglichen Magieverlust ablegen, als hätte er eine Tödliche Wunde erlitten (**SRII, S. 115**), selbst dann, wenn es sich nicht um den ersten Schwur handelt. Ein magischer Schwur wird nicht leichtgenommen, und die Strafen für seinen Bruch können sehr schwer sein.

Die Schwurprüfung kann nur einmal für Initiationszwecke abgelegt werden.

Tat

Eine Tat fordert vom Zauberer, eine Aufgabe zu lösen (durchaus möglich, daß es sich dabei um einen Shadowrun handelt), die zu seiner magischen Gruppe paßt (wenn er einer angehört) oder zu seinem Totem (wenn er Schamane ist) oder zu seinen persönlichen Moralvorstellungen (wenn er welche hat). Die erfolgreiche Lösung der Aufgabe ergibt eine Tat.

Der Spieler des Zauberers und der Spielleiter können sich im voraus auf eine Tat einigen. Der Spielleiter kann jedoch auch entscheiden, daß ein gerade abgeschlossener Run die Anforderung erfüllt hat. In diesem Fall erhält der Zauberer jedoch für den Run keinerlei Karma!

Der Spielleiter wird wahrscheinlich nicht bereit sein, einen Run als Tat zu werten, bei dem der Zauberer nur den 1-Punkte-Abschlag fürs Überleben erworben hat oder falls alles in einem totalen Schlamassel endete. Eine gute Richtlinie ist, wenn der Run dem Zauberer Karma in einer dem angestrebten Initiationsgrad vergleichbaren Höhe einbringt. Man darf jedoch nicht vergessen, daß das erworbene Karma in dem Moment hinfällig ist, wenn der Run als Tatprüfung gewertet wird.

Der Ermessensspielraum des Spielleiters ist sehr groß, und er kann sich dabei nur nach den einzelnen Spielern und besonderen Spielsituationen richten. Ist er bereit, einen Schattenlauf als Tat zu werten, darf der Zaubererspieler seine Karmabelohnung ablehnen, und bingo, die Prüfung ist bestanden. Der Zauberer darf eine Tat auch vollbringen, ehe er für den nächsten Initiationsschritt bereit ist, mit anderen Worten, er kann die Tat "aufsparen" und als Prüfung für die nächste Initiation werten. Das ist jedoch nur bis zum nächsten Gradanstieg möglich - dann heißt es: *use it or lose it*. Der Spielleiter trifft wie immer die letzte Entscheidung.

Taten sollten den Zielen und ethischen Vorstellungen des

Zauberers oder denen einer Gruppe entsprechen, der er sich angeschlossen hat. Einige Beispiele für Runs, die als Taten zählen könnten:

- Der Zauberer hat ein magisches Übel oder eine Bedrohung des Lebens auf Erden bezwungen.
- Der Zauberer hat dazu beigetragen, jemanden vor irrtümlicher Verfolgung zu schützen oder gar vor dem Tod zu retten.
- Der Zauberer hat die Erfahrung machtvoller Magie gemacht, war in der Gegenwart großer Geistwesen, hat sich für ein bedeutsames Ziel einer Astralen Queste (also *nicht* als Initiationsprüfung) unterzogen oder auf sonst eine Art seine Erfahrungen mit der Zauberei erweitert.
- Der Zauberer ist in besonders eindrucksvoller Weise seinem magischen oder ethischen Kodex gerecht geworden, war besonders wahrhaftig gegenüber seinem Totem oder den Tabus seiner Gruppe oder hat sich schlicht und ergreifend so aufgeführt, daß der Spielleiter es für angemessen hielt, ihm dafür eine Tat gutzuschreiben.

Spielleiter sollten vorsichtig sein, wenn es darum geht, abgeschlossene Schattenläufe als Taten zu werten. Die Handlung muß für den Zauberer eine besondere Bedeutung gehabt haben. Es ist nicht akzeptabel, einen Run einfach nur deshalb als Tat zu werten, weil der Karmaverdienst groß war. (**Königin Euphoria** könnte für einen Magier, viel mehr aber noch für einen Schamanen, einer Tat für würdig erachtet werden.)

These

Der Zauberer entwickelt eine Meisterformel, die alles enthält, was er als Zauberer darstellt und was er bis zu diesem Punkt gelernt hat. Bei hermetischen Thesen handelt es sich in der Regel um geschriebene Texte. Schamanistische Thesen werden normalerweise in Kunstwerken festgehalten, die die spirituellen Einsichten ihrer Schöpfer ausdrücken. Die These ist unwirksam, solange sie nur elektronisch gespeichert ist. Sie muß physikalisch (als Buch, Bild, Statue...) existieren.

Eine These wird auf dieselbe Art und Weise entwickelt wie eine Zauberformel (siehe **Zauberformeln**, S. 143). Der Autor sollte gut auf sie achten! Solange sie existiert, kann jeder, der eine Kopie in seinen Besitz bringt, diese als stoffliche Verbindung benutzen, um den Autor vermittelt Rituelier Hexerei (siehe S. 41 - 44, besonders aber **Die Stoffliche Verbindung**, Seite 42f.) zu treffen. Aus diesem Grund sind Initiaten zurückhaltend, was mehr als eine Ausgabe angeht. Werden andererseits jemals sämtliche Ausgaben zerstört, verliert der Initiat auf der Stelle 1 Punkt vom Magie-Attribut, so daß Zauberer leicht nervös werden, wenn von ihrer These nur eine Kopie existiert. Nettes kleines Dilemma, finden Sie nicht?

Bestimmte magische Gruppen, die ihre Mitglieder gut im Griff zu halten versuchen, verlangen diese Prüfung. Die These ist normalerweise für die zweite Initiation vorgesehen, die im Rahmen dieser Gruppe unternommen wird, da dieselben Gruppen für die erste gerne einen Schwur fordern. Zusätzlich wird erwartet, daß die Initiaten der Gruppe eine Ausgabe der These anvertrauen, damit sie als Verbindung für Rituelle Hexerei dienen kann. Leg dich nur mit der Gruppe an - wer weiß, was dann irgendwann in einer dunklen Nacht aus dem Astralraum gehüpft kommt!

METAMAGIE

Es gibt Magie, die nur von Initiaten gewirkt werden kann. Es handelt sich dabei um eine Magie, die ihrerseits auf Magie wirkt - also *Metamagie*. Initiaten stehen die sechs Hauptfertigkeiten dieser Metamagie zur Verfügung:

Zentrierung ist eine rituelle Technik, mit deren Hilfe der Initiat den Fluß magischer Energie durch seinen Körper bewußt steuern kann. Auf diese Weise ist er in der Lage, den Entzug zu senken und Erschwernisse aufgrund von Verletzungen oder Erschöpfung zu kompensieren. Zudem kann er umweltbedingte Erschwernisse ausgleichen, die sich auf Magie und Zauberer auswirken.

Intensivierung ermöglicht es einem Zauberer, aus einer aufrechterhaltenen Formel eine permanente zu machen, ohne dafür einen Zauberspeicher zu verwenden.

Bannung beseitigt magische Effekte, ohne daß man sie erst im Astralkampf "töten" muß.

Abschirmung verhilft Initiaten zu einer mächtigeren Form der Spruchabwehr.

Maskierung erlaubt es dem Initiaten, seine Aura im Astralraum zu tarnen und die Maskierungen anderer zu durchschauen.

Verankerung ermöglicht es dem Initiaten, Zaubersprüche fest an Orte oder Gegenstände zu binden und ihre Aktivierung zu verzögern, bis ein bestimmtes Ereignis eintritt.

ZENTRIERUNG

Seit Jahrhunderten studieren Zauberer zahlreicher Länder und Traditionen Fertigkeiten wie Singen, Tanzen, Musizieren, die Beherrschung alter Sprachen und so weiter. Nach dem Erwachen fanden Initiaten verschiedener Traditionen heraus, was hinter diesen Praktiken steckt. Die für die Beherrschung der entsprechenden Fertigkeit nötige geistige und körperliche Disziplin hilft dem Zauberer dabei, seinen Willen zu bündeln und seine Fähigkeit zum Umgang mit Magie zu steigern, ohne daß er durch Rückwirkungen zu Schaden kommt. Die Disziplin *zentriert* ihn, bringt ihn in Harmonie mit dem Zentrum des eigenen Wesens, der Quelle, aus der alle Magie entspringt.

Durch Zentrierung können der Entzug gemildert und verschiedenste Erschwernisse, die auf magische Mindestwürfe zur Anwendung kommen, gesenkt werden. Die Funktionsweise besteht in der Nutzung einer nichtmagischen Fertigkeit als Brennpunkt für die Konzentration des Zauberers. Auch spezialisierte Zauberer wie *ki*-Adepten können sie sich zunutze machen.

Zentrierungsfertigkeiten

Zentrierung funktioniert über den Einsatz einer Speziellen Fertigkeit (**SRII**, S. 74) als *Zentrierungsfertigkeit*, die im wesentlichen magischen Zwecken gewidmet wird. Normalerweise handelt es sich dabei um ein künstlerisches oder intellektuelles Talent. Die folgende Liste beschreibt solche Fachgebiete. Im Rahmen dieser Oberbegriffe lauten die eigentlichen Zentrierungsfertigkeiten dann z. B. *Allgriechisch* oder *Gitarre spielen*.

Fast jede Art von künstlerischer oder introspektiver Fertigkeit ist als Zentrierungsfertigkeit geeignet, aber nur wenige sind so rasch und mit so wenig Vorbereitung einsetzbar, wie es in einem Kampf oder einer anderen Bedrängnissituation erforderlich werden kann. Der Spielleiter hat das letzte Wort bei der Entscheidung, ob eine bestimmte Spezielle Fertigkeit für Zwecke der Zentrierung geeignet ist und welche Einschränkungen für ihren Einsatz gelten könnten. Die folgenden Beispiele stehen im allgemeinen für schnellen Einsatz; Ausnahmen werden ausdrücklich erwähnt.

Tanzen

Der Zauberer webt seinen Spruch, während er tanzt. Tanzen ist als Zentrierungsfertigkeit besonders bei Schamanen verbreitet, aber nicht auf diese magische Tradition beschränkt. Beim Erlernen seiner Tanzfertigkeit sucht der Zauberer sich einen traditionellen Tanz aus der Kultur aus, in der seine Magie wurzelt.

Singen

Der Zauberer singt beim Zaubern. Die Bandbreite reicht von getragenen Arien bis zu novaheißem Rock. Magische Traditionen wissen von Barden zu berichten, die mit ihren Liedern Zauber wirken konnten. Die Priester und Zauberer von Indianerstämmen wie z. B. den Navaho sind oft beachtliche Sänger.

Musizieren

Der Zauberer spielt ein Musikinstrument, um sich zu zentrieren. Folgt man der Legende, finden dafür seit jeher Trommeln, Harfen, Flöten, Hörner und sogar Violinen Verwendung. In der Sechsten Welt spielen Zauberer jedoch auch elektrische Gitarren, Maxaphone, Ultra-Synths, ja sogar Synthverbindungs-Anlagen, wenn sie sich zur entsprechenden Vercyberung entschließen können (obwohl die Zeit für Aufbau der Anlage und Vorbereitung problematisch sein könnte). In der schamanistischen Tradition ist das Trommeln als Beispiel für diese Art der Zentrierung gut dokumentiert. Orientalischen Magiern sagt man eine Vorliebe für Bambusflöten nach.

Altertümliche oder arkane Sprachen

Der Zauberer ist in der Lage, seine Zauber in einer alten Sprache oder einer Sprache von besonderer magischer Kraft zu äußern. Hermetische Magier der westlichen Hemisphäre verwenden seit Jahrhunderten Latein, Griechisch und Hebräisch. Es gibt auch Sprachen unbekannten Ursprungs wie die (*h*)*enochische*, die zum ersten Mal im 16. Jahrhundert von dem elisabethanischen Magier John Dee dokumentiert wurde. Dieser Sprache wird große magische Kraft zugeschrieben. In vielen Traditionen findet die alte Sprache des Herkunftslandes für magische Zwecke Verwendung. Zauberer der nordeuropäischen Länder intonieren zur Zentrierung gern die alten Runen, die zauberkräftigen Buchstaben der *edda* ihrer Vorfahren.

Meditation

Der Zauberer beruhigt seine Gedanken durch Meditation, um sich zu zentrieren. Es kann sich dabei um eine Form der Bewegungsmeditation wie das alte chinesische Tai Chi handeln oder eine Technik in Ruhestellung wie Yoga oder japanisches Zazen.

Auswahl von Zentrierungsfertigkeiten

Zweifellos werden Spieler den Wunsch äußern, sich neue Zentrierungsfertigkeiten auszudenken, und das ist auch okay. Wenn das Erwachen auch dazu führte, daß Zauberer die Werte alter Traditionen ihrer Kunst verstehen lernten, löste es andererseits eine Woge des Experimentierens aus, um neue und bessere Methoden der Magie zu entdecken. Für das Spielgleichgewicht ist es wahrscheinlich das beste, wenn es sich bei Zentrierungstechniken nicht um solche Fertigkeiten handelt, die schon für nichtmagische Zwecke von besonderer Bedeutung sind. Nehmen wir als Beispiel, daß sich jemand durch das Abfeuern einer Schußwaffe zentrieren möchte. Zugunsten einer solchen Wahl könnte man die Zen-Kunst des Bogenscharfschützen anführen, der damit seine Konzentration fördert. Ähnliches ließe sich zugunsten Bewaffneter und Unbewaffneter Kampffertigkeiten sagen. Ein Zauberer würde jedoch den Vorteil gewinnen, daß er einen Gegner körperlich erledigen kann, während er sich gleichzeitig auf einen verheerenden Spruch vorbereitet, für den er durch das Kämpfen auch noch Vergünstigungen erhält. Jeder Spielleiter, der eine solche Art von Zentrierung akzeptiert, sollte sich auf Spieler vorbereiten, die eine Zen-Flammenwerfer-Fertigkeit als Zentrierung wünschen und sich aufgrund dieses Vorteils für einen Zauberer entscheiden. Paßt bloß auf, ihr Straßensamurai, jetzt kommt ich!

Weniger problematisch ist es, wenn die Zentrierungsfertigkeit dem Zauberer gleichzeitig ermöglicht, seinen Broterwerb zu bestreiten oder ein bißchen Ruhm zu erlangen, wie im Fall eines Rocker-Magiers, der seine musikalischen Talente auch zur Zentrierung nutzt. Wahrscheinlich haben einige Bands der Sechsten

Welt sogar entsprechende Mitglieder in ihren Reihen. Selbstverständlich benötigt der Magier für die Zentrierung sein Instrument, was in Sachen Heimlichkeit Probleme aufwerfen könnte, besonders wenn er den Verstärker gerne bis zur Rotglut hochpfeift.

Schamanen verwenden traditionell Performance-Künste wie Tanzen, Singen oder Instrumentenspiel. Magier fühlen sich in der Regel eher mit weniger gefühlsbetonten Fertigkeiten wohl, so dem Cantus oder der Rezitation mystischer Sprachen. Beide Traditionen können irgendeine Meditationstechnik zur Zentrierung verwenden. Verfallen Sie jedoch bitte nicht zu sehr in Klischees! Ein Magier könnte durchaus auch mal einen Sturm herbeitanzen, um sich zu zentrieren, und einem Schamanen mögen auch mal lateinische oder hebräische Zungenbrecher über die Lippen perlen, wenn er sich halt für eine entsprechende Zentrierungsfertigkeit entschieden hat.

Zauberer müssen sich nicht auf eine Technik beschränken. Sie dürfen viele lernen, aber nur jeweils eine im konkreten Fall anwenden. Ein Zauberer könnte zum Beispiel Singen und Tanzen zur Zentrierung gelernt haben. Er darf dann auch gleichzeitig singen und tanzen, während er zaubert, muß sich aber für eine der beiden Fertigkeitsstufen (wahrscheinlich die höhere) entscheiden, wenn er die Zentrierungsprobe (siehe unten) würfelt.

Beachten Sie auch, daß eine Zentrierungsfertigkeit *niemals* auf Chips basieren kann! Der Zauberer muß sie wirklich aus sich selbst heraus beherrschen und auf die harte Tour gelernt haben.

Zentrierungsproben

Zentrierungsproben können jedesmal abgelegt werden, wenn ein Charakter eine magische Fertigkeit einsetzt. Ein Zauberer kann sich zentrieren, wenn er eine Formel spricht, einen Geist heraufbeschwört, einen Fokus verzaubert und so weiter. Im Astralraum sind Zentrierungsproben jedoch nicht einsetzbar.

Natürlich muß der Zauberer in der Lage sein, die Zentrierungsfertigkeit zu nutzen - will heißen, die Umstände müssen es ihm erlauben, die Technik frei und (wenn nötig) laut zu praktizieren. Wenn man gefesselt ist oder ein gebrochenes Bein hat, kann man sich nicht durch Tanzen zentrieren. Man wird schwerlich singen oder mystische Worte rezitieren, wenn man geknebelt ist. Beachten Sie bitte, daß der Gebrauch einer passenden Zentrierungsfertigkeit als Erfüllung eines Geas zählen kann. Unterliegt ein Zauberer beispielsweise dem Inkantationsgeas und zentriert er sich durch Singen, einen Cantus oder die Rezitation seiner Formeln in einer alten Sprache, so erfüllt er gleichzeitig sein Geas.

Die Zentrierungsprobe wird vor jeder anderen Probe zum Vollzug der Magie gewürfelt. Der Zauberer entscheidet, ob er durch die Zentrierung den Entzug mildern oder erschwerende Wurfmodifikatoren reduzieren möchte.

ki-Adepten dürfen als einzige ihre Zentrierungsfertigkeiten auch auf nichtmagische Aufgaben anwenden. Ein *ki*-Adept würfelt Zentrierungsproben immer gegen Erschwernisse (s.u.), aber er kann die Bonuswerte, die er aufgrund von Erfolgen bei der Zentrierungsprobe erhält, für jede körperliche Fertigkeit (**SR11**, S. 71) nutzen, die er einsetzen möchte. Verfügt der initiierte *ki*-Adept über die besondere Fähigkeit des *Gesteigerten Zentrierens*, darf er die Bonuswerte auch für Proben in den entsprechenden Fertigkeitsbereichen heranziehen.

Zentrierung erfordert eine Freie Handlung, und der Zauberer gewinnt einen der Effekte des Zentrierens (Unterstützung des Zauberns, Entzugswiderstand oder Ausgleich von Erschwernissen) in der entsprechenden Phase. Die Zentrierungshandlung muß in derselben Phase erfolgen wie die Aktion, die durch die Zentrierung unterstützt werden soll.

Zentrierung und Spruchzauberei

Um die Zentrierung zur Steigerung des Spruchzauberns einzusetzen, muß der Zauberer während des Zentrierungsvorganges auf **Astrale Wahrnehmung** (S. 112) zurückgreifen, weil die Zentrierung eine genaue Beobachtung der Energiemuster des



Spruches im Astralraum voraussetzt. Das macht den Zauberer für astrale Angriffe empfänglich, während er sich zentriert. Kommt es tatsächlich zu einem Angriff, wird der Kampf simultan zur Zentrierungsprobe ausgetragen. Die Proben für die Zentrierung wie auch für den Astralkampf erfolgen gegen die normalen Mindestwürfe. Es gibt keine zusätzliche Erschwernis für Ablenkung. Im Astralkampf erlittene Wunden beeinflussen jedoch alle weiteren Proben, je nach angerichtetem Schaden, was durch nachfolgende Zentrierungsproben aber wieder überwunden werden kann.

Möchte der Zauberer sich zentrieren, erklärt er wie üblich, welchen Zauberspruch er einsetzt (S. 36) und anschließend seine Absicht, eine Zentrierungsprobe abzulegen. Nach dieser und unabhängig davon, ob sie erfolgreich verlaufen ist oder nicht, spricht er den Zauber. Für die Zentrierungsprobe gilt derselbe Mindestwurf wie für den Zauberspruch. Jeweils 2 Erfolge bei der Zentrierungsprobe zählen als 1 zusätzlicher Erfolg bei der Sprucherfolgsprobe, vorausgesetzt, der Zauberer schafft beim eigentlichen Zaubervorgang wenigstens 1 Erfolg. Fällt bei der Sprucherfolgsprobe überhaupt kein Erfolg, kann der Zauberer Erfolge aus der Zentrierungsprobe auch nicht nutzen.

Alle Modifikatoren, die für die Sprucherfolgsprobe gelten, müssen auch bei der Zentrierungsprobe berücksichtigt werden.

Zentrierung gegen Entzug

Zentrierung gegen Entzug ermöglicht es dem Zauberer, schon vor Einsatz des Spruches einen Versuch zur Minderung des Entzuges durchzuführen. Der Spieler würfelt auf die Zentrierungsfertigkeit gegen den Entzugsmindestwurf des geplanten Spruches. Erzielt er wenigstens 1 Erfolg, zählen jeweils 2 Erfolge als 1 Zusatzerfolg für die Entzugswiderstandsprobe, die später an die Reihe kommt. Fällt bei der Entzugswiderstandsprobe gar kein Erfolg, können die Zentrierungserfolge nicht genutzt werden.

Alle Modifikatoren, die auf den Mindestwurf für die eigentliche Entzugswiderstandsprobe zur Anwendung kommen, gelten auch für die Zentrierungsprobe.

Ein Initiat von Grad 2 nutzt Singen als Zentrierungsfertigkeit, während er einen Naturgeist mit Kraft 5 beschwört. Unser Beschwörer hat Singen auf Stufe 4, und sein Charisma beträgt 3. Der Entzugscode für den Beschwörungsvorgang lautet 5S (die Kraftstufe des Geistes liegt über dem Charisma des Schamanen, so daß das Entzugsniveau

schwer ist. Siehe Beschwörungs-Entzugstabelle, S. 45). Um die Zentrierungsprobe abzulegen, wirft der Zauberer 4 Würfel (Fertigkeit Singen) gegen einen Entzug von 5S. 2 Erfolge fallen, die als 1 Zusatzerfolg für die eigentliche Entzugswiderstandsprobe nach der Beschwörung dienen. Die Entzugswiderstandsprobe muß gegen den vollen Entzugscode von 5S gewürfelt werden. Fällt dabei keinerlei Erfolg, kann auch der Zusatzerfolg aus der Zentrierung nicht genutzt werden.

Zentrierung gegen Entzug erfordert eine Freie Handlung und muß in derselben Kampfphase durchgeführt werden, in der der Zauber eingesetzt wird.

Zentrierung gegen Erschwernisse

Zentrierung ist auch als Hilfe gegen Erschwernisse dienlich, die magische Erfolgsproben behindern.

Der Mindestwurf für diese Zentrierungsprobe ist derselbe wie für die magische Probe, die erleichtert werden soll, einschließlich aller wirksamen Erschwernisse. Für die Zentrierung darf der Mindestwurf jedoch um den Initiationsgrad des Zauberers gesenkt werden.

Jeweils 2 bei der Zentrierungsprobe erzielte Erfolge reduzieren die Erschwernisse auf die eigentliche Erfolgsprobe um 1. Beachten Sie, daß nur Erschwernisse auf den Mindestwurf reduziert werden können. Der eigentliche Mindestwurf selbst kann nicht gesenkt werden! Die Anwendung eines Manazaubers gegen einen Charakter mit Willenskraft 5 muß mindestens gegen Mindestwurf 5 erfolgen, egal, wie viele Zentrierungserfolge der Zauberer erzielt.

Beaumains, ein Initiat von Grad 4, schleudert einen Energieblitz auf seinen Gegner. Die Zielperson weist ein Konstitutions-Attribut von 4 auf, befindet sich in Teilweiser Dekkung (+2), und die Lichtverhältnisse sind schlecht (+2). Beaumains seinerseits ist leicht Erschöpft, was den Mindestwurf um 1 erhöht. Beaumains hat es also im Endeffekt mit Mindestwurf 9 zu tun. Während sein Begleitgorilla, ein Straßensamurai, das Ziel mit Gewehrfeuer niederhält, zentriert sich der Magier, indem er seinem tragbaren Kasha-way-Pow-R-Key-Synthesizer jammervolle Akkorde entlockt. Er verfügt über Stufe 5 in der Speziellen Fertigkeit Rock-Keyboards. Er wirft 5 Würfel (seine Keyboardfertigkeit) gegen Mindestwurf 5 (der eigentliche Mindestwurf 9 abzüglich des Initiationsgrades 4) und erzielt 2 Erfolge. Nun muß er die Erfolgsprobe für den Zauberspruch gegen Mindestwurf 8 (die 9 minus 1 aufgrund 2er Zentrierungserfolge) ablegen und dann einmal schauen, ob der unglückliche Idiot da drüben auch richtig durchgeröstet wird.

Wie bereits weiter oben erwähnt, kann ein *ki*-Adept für jede Probe auf eine Körperliche Fertigkeit eine Zentrierungsprobe würfeln, um Zuschläge auf den Mindestwurf zu reduzieren. Das geschieht genauso wie oben beschrieben. Nur *ki*-Adepten mit *Ge-steigertem Zentrieren* können eine Zentrierungsfertigkeit auch für andere als Körperliche Fertigkeiten einsetzen (wie Bauen/Reparieren, Kampf, Wissen, Sprachen, Magische, Soziale, Spezielle, Technische oder Fahrzeugfertigkeiten). Magische Fertigkeiten können von *ki*-Adepten nur für weltliche Effekte, nicht für Zaubersprüche, eingesetzt werden. Zentrieren hat auch keine Auswirkungen auf Erschwernisse, die für eine Zentrierungsprobe gelten.

Eine Zentrierung gegen Erschwernisse erfordert eine Freie Handlung.

INTENSIVIERUNG

Intensivierung ist eine Metamagie, die aufrechterhaltene Zauber permanent machen kann, ohne daß dazu ein Zauberspeicher erforderlich wäre. Der Spruch erhält sozusagen eine "Dauerschaltung" im Astralraum, die ihn unterhält, bis er gebrochen wird, sei es durch Astralkampf, sei es durch Einsatz der Bannungsfertigkeit eines Initiaten, wie weiter unten erläutert.

Um einen Zauberspruch zu intensivieren, muß der Zauberer ihn über einen bestimmten Zeitraum hinweg aufrechterhalten und Karma bezahlen. Zusätzlich muß er für die gesamte Dauer der Aufrechterhaltung per astraler Wahrnehmung "die Formel im Auge behalten". Da das Karma direkt in den Spruch eingespeist wird, müssen die astralen Energien, aus denen sich die Struktur des Spruches zusammensetzt, sorgfältig überwacht werden.

Der Zauberer muß seine Absicht, den Spruch zu intensivieren, zum Zeitpunkt der Anwendung erklären. Ist der Zauber gesprochen, muß der Zauberer, ob die Permanenz nun gelingt oder nicht, zwei Entzugswiderstandsproben würfeln - die eine wie üblich nach Sprechen der Formel, die zweite Probe, wenn der Spruch permanent wird (zum Abschluß der Aufrechterhaltung) oder wenn der Zauberer den Versuch abbricht, Permanenz herbeizuführen.

Der Grundzeitraum, über den hinweg die Formel aufrechterhalten werden muß, ist eine Anzahl Handlungen in Höhe der Gesamtzahl an Würfeln, die für das Sprechen des Zaubers geworfen werden. Das bezieht Totenvorteile, Elementarhilfe, Fokusse, den Magiepool und andere Boni mit ein. Würfeln Sie nun eine Fertigungsprobe auf Hexerei und nehmen Sie dazu eine Anzahl Würfel gleich dem Initiationsgrad des Zauberers mit hinzu. Aus keiner sonstigen Quelle dürfen hierzu irgendwelche weiteren Würfel bezogen werden (außer dem Karmapool, **SRII**, S. 191)! Der Mindestwurf für die Probe ist derselbe wie für die Anwendung des Zauberspruches. Bei manchen Flächenzaubern kann sich die Berechnung schwierig gestalten, wo der Mindestwurf ja entsprechend den Werten verschiedener Ziele schwankt. In einem solchen Fall muß der Spruch an einem zentralen Ziel verankert und der diesem Ziel entsprechende Mindestwurf benutzt werden.

Um zu ermitteln, über wie viele Handlungen der Zauberer den Spruch effektiv aufrechterhalten muß, teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der bei oben erläuterten Hexereiprobe erwürfelten Erfolge. Der Mindestzeitraum beträgt eine Handlung (10 Kampfphasen oder die erste Handlung des Charakters in der nächsten Kampfrunde) nach Einsatz des Zaubers. Scheitert die Probe ganz, muß der Zauberer die Formel für den doppelten Grundzeitraum aufrechterhalten.

Der Zauberer kann sich jederzeit entschließen, den Intensivierungsversuch abubrechen, wenn ihm der erforderliche Zeitraum zu lang erscheint, aber er muß auch dann eine zweite Widerstandsprobe gegen den Entzug würfeln, selbst wenn er nicht weiter vorhat, dem Spruch Permanenz zu verleihen.

Am Ende der letzten Handlung im Zuge der Aufrechterhaltung investiert der Zauberer Karma in Höhe der tatsächlichen Kraft des Spruches (nicht der Gesamtzahl an Würfeln). Das Karma muß aus dem Vorrat des Charakters an Gutem Karma (siehe **SRII**, S. 190) stammen. Der Spruch erhält sich nun von selbst aufrecht. Soll er gleichzeitig auch widerstandsfähiger gegen Astralkampf oder Bannung gemacht werden, kann der Zauberer mehr Karmapunkte aufwenden, als die effektive Kraftstufe beträgt. Der Karmahöchstbetrag, der für die Intensivierung eines Spruches aufgewandt werden darf, wird durch das Doppelte der eigentlichen Kraftstufe des Zaubers angegeben.

Während der Handlung, in der der Zauber permanent wird - was dieselbe ist, in der der Zauberer sein Karma bezahlt -, wird die zweite Entzugswiderstandsprobe fällig. Hat der Zauberer bei der Erstanwendung der Formel bereits eine Zentrierungsprobe zur

Entzugsminderung gewürfelt, reduzieren alle Erfolge daraus auch den Entzug bei dieser zweiten Probe. Eine neue Zentrierungsprobe ist allerdings *nicht* erlaubt.

Rikki Ratboy ist nach seinem Rausschmiß aus dem Armadillo in noch schlechterer Laune als sonst und hockt sich auf das Dach des Gebäudes gegenüber der Samurai-Kneipe. Er fängt an zu murmeln, und schon bald materialisiert die rotäugige Maske des Grauen Bruders mit den langen Schnurrhaaren rings um Rikkis dürre Züge, während die Worte der Macht zischend und quietschend über seine Lippen kommen. Er grunzt triumphierend, als eine wirbelnde graugrüne Wolke inmitten der Kneipe entsteht, gut erkennbar für seine astrale Sicht, falls nicht auch für die verdrahteten Drekheads, die sich da drinnen mächtig einen hinter die Binde gießen.

Während sich der Gestankszauber ausbreitet, sucht die Kundschaft massenhaft das Weite, sei es nun durch die Türen, die Fenster oder auch einen eher dünnen Abschnitt der Wand. Rikki grinst, hält seine Konzentration aber auf der Astralebene beisammen und manipuliert die wirbelnde Manawolke mit feinem Gespür. Als ihm nach ein paar Sekunden Schweiß auf der Stirn ausbricht, spricht er den speichernden Zauber und spürt, wie ihn ein Teil der eigenen Lebenskraft verläßt. Müde, aber über seine Rache kichernd huscht der kleine Rattenschamane in die ihm so heimischen Schatten und hinterläßt eine permanente Stinkbombe im Armadillo. Keiner macht den kleinen Rikki blöde an, Chummer! Absolut keiner!

Rikki ist Initiat vom Grad 3 und verfügt über Hexerei 7. Er spricht einen Gestankszauber mit Kraft 1 und verstärkt ihn mit 5 Würfeln aus seinem Magiepool. Das läuft auf insgesamt 6 Würfel hinaus. Nach dem Sprechen der Formel (und Entzugswiderstand gegen 2S) würfelt er erneut, um festzustellen, wie lange er den Spruch aufrechterhalten muß, um ihn permanent zu machen. Da es sich um einen flächenwirksamen Zauber handelt, verankert Rikki ihn an irgendeinem armen Schwein an einem der Kneipentische. Erstaunlicherweise präsentiert ihm diese Entscheidung einen Mindestwurf von 6! Ist vielleicht letztlich doch gar kein so armes Schwein! Sei lieber vorsichtig, Rikki!

Er rollt 10 Würfel: die Hexerei-Stufe von 7 plus seine 3 Grade. Er erzielt 2 Erfolge und muß die Formel daher für 6/2, will heißen 3 Handlungen aufrechterhalten. Am Ende dieses Zeitraumes investiert er 1 Karmapunkt (für einen Kraft-1-Zauber), und der Spruch wird permanent. An diesem Punkt wird auch eine zweite Widerstandsprobe gegen Entzug erforderlich.

Brechen Intensivierter Zaubersprüche

Ob Intensivierte Zauber nun durch Astralkampf angegriffen werden oder durch die weit sicherere metamagische Fähigkeit der Bannung, in beiden Fällen zählt der für die Intensivierung aufgebraachte Betrag an Karma als Kraft des Zaubers. Wenn er leicht zu wirken war, ist er auch leicht zu brechen (das heißt, sobald ein Zauberer auf der Szene erscheint).

BANNUNG

Die einzige Möglichkeit, die nichtinitiierte Zauberer haben, um einen Spruch zu brechen, sei er nun aufrechterhalten oder intensiviert, besteht darin, ihn im Astralkampf anzugreifen, was sich als gefährlich erweisen kann.

Die Bannung erlaubt es einem Initiaten, einen Zauber mit - so steht zu hoffen - geringerem Risiko zu brechen. Der Zauberer muß den Spruch zunächst askennen, ehe er den Bannversuch unternehmen kann. Er vermag jedoch nur Zauber zu brechen, deren Kraft gleich seinem Initiationsgrad ist oder darunter liegt (das bezieht sich auf die eigentliche Kraftstufe des Spruches, nicht auf

das für die eventuelle Intensivierung aufgewandte Karma). Außerdem ist die Bannung ein exklusiver Vorgang: Der Zauberer ist nicht in der Lage, einen Spruch aufrechtzuerhalten, für Spruchabwehr zu sorgen o.ä., während er eine Bannung versucht. Sind alle genannten Voraussetzungen gegeben, so kann er die Bannung in Angriff nehmen.

Er muß dazu eine Hexereiprobe gegen einen Mindestwurf gleich dem für die Intensivierung des Spruches aufgewandten Karma oder gleich der eigentlichen Kraft des Spruches würfeln (wenn dieser nicht intensiviert wurde), je nachdem, welcher Wert höher liegt. Für diese Probe können nach Wunsch Würfel aus dem Magie- oder dem Karmapool herangezogen werden. Verläuft die Probe erfolgreich, sinkt die eigentliche Kraftstufe des Zaubers um 1 für jeweils 2 Erfolge. Sobald die Kraft des Spruches auf 0 gesunken ist, ist er gebrochen.

Unabhängig vom Erfolg des Unterfangens muß der Zauberer nun dem Entzug widerstehen, als hätte er den Zauber gerade selbst angewandt. Der Entzugsmindestwurf wird anhand der eigentlichen Kraftstufe des Zaubers nach den üblichen Regeln berechnet. Übersteigt die Kraft das Magie-Attribut des Zaubers, so schlägt sich Entzug als Körperlicher Schaden nieder, ansonsten wie üblich als Geistiger Schaden.

Um den mit Bannung verbundenen Entzug zu senken, darf ein Zentrierungsversuch unternommen werden.

Eine Bannung ist nicht in der Lage, die permanenten Wirkungen eines Zaubers wie zum Beispiel magische Heilung zu "annullieren", und sie hat auch keine Auswirkungen auf Geister oder Fokusse. Sie kann jedoch Sprüche brechen, die in Zauberspeichern enthalten sind, Sprüche, die von anderen Zauberern gerade aufrechterhalten werden, Zauber, die durch Intensivierung permanent geworden sind, oder verankerte Zauber (siehe unten).

ABSCHIRMUNG

Abschirmung ist die initiierte Version der Spruchabwehr (S. 39). Sie funktioniert genauso, bietet jedoch noch zwei zusätzliche Vorteile: Sie erhöht die Zahl der Würfel, die dem Charakter zur Abwehr eines Spruches zur Verfügung stehen, und sie steigert zugleich das Attribut, das Widerstand leistet, womit sie den Mindestwurf für den angreifenden Zauberer erhöht. Ein Zauberer kann Abschirmung und normale Spruchabwehr nicht simultan einsetzen. Diese Kraft ist ki-Adepten nicht zugänglich.

Beispiel: Ein Zauberer benutzt 4 Würfel aus seinem Magiepool für die Abschirmung und teilt sie dazu ein, eine Person mit Konstitution 4 gegen einen physischen Zauber abzuschirmen. Der abgeschirmte Charakter wirft nun einmal 8 Würfel für den Widerstand gegen die Formel, und zum zweiten beträgt der Mindestwurf für den angreifenden Zauberer 8 anstatt 4.

Einmal eingeteilte Abschirmungswürfel halten bis zur nächsten Handlung des Zaubers vor oder bis zehn Kampfphasen nach ihrer Einteilung verstrichen sind.

Der Initiat erhält Abschirmungswürfel nicht nur aus seinem Magiepool, sondern darüber hinaus auch in Höhe seines Grades. Diese gradabhängigen Abschirmungswürfel werden zusammen mit dem Magiepool aufgefrischt und können nur für Abschirmung verwendet werden.

MASKIERUNG

Maskierung verhüllt die wahre Natur der Aura des Zaubers und ermöglicht es ihm, als weltliche Person zu erscheinen, wenn er askennt wird. Andere Initiaten sind jedoch in der Lage, diese Tarnung zu durchschauen. Initiaten können auch die Auramasken anderer Kreaturen durchschauen, die auf der ätherischen Ebene zur Verhüllung ihrer wahren Natur fähig sind, wie es auf bestimmte Freie Geister zutrifft.

Wann immer ein Initiat eine maskierte Aura askennt, sollte der

Spielleiter eine verdeckte Probe würfeln. Die genauen Bedingungen dafür schwanken, je nach der wahren Natur des askannten Wesens.

Das grundlegende Format der Probe ist eine Magie-Erfolgsprobe gegen einen Mindestwurf gleich dem Magie-Attribut, der Kraft oder der Essenz des Zieles, je nachdem.

Eine Anzahl Erfolge gleich dem Initiationsgrad des Betrachteten abzüglich dem Grad des Betrachters ist erforderlich, damit die Probe als erfolgreich gewertet wird. Ist der Grad des Betrachteten kleiner oder gleich dem des Betrachters, so braucht man nur einen einzigen Erfolg, um die Maskierung zu durchschauen.

Beispiel: Ein Initiat von Grad 2 mit Magie-Attribut 7 askennt die Aura eines Initiaten mit Grad 4 und Magie 6. Der Betrachter wirft 7 Würfel gegen Mindestwurf 6 und benötigt 2 Erfolge (Grad 4 des Betrachteten minus Grad 2 des Betrachters gleich 2), um zu bestimmen, ob die Aura des Betrachteten maskiert ist.

Verläuft die Probe erfolgreich und handelt es sich bei dem Betrachteten um einen menschlichen Initiaten, informiert der Spielleiter den Charakter, daß er eine echte Aura innerhalb einer getarnten wahrnimmt. Bei Kreaturen, die Auramaskierung als angeborene Kraft besitzen, können die Ergebnisse anders gewertet werden (siehe **Kräfte der Freien Gelster**, S. 107).

Im Interesse des Spielflusses möchten Spielleiter dabei vielleicht auf folgende Richtlinien zurückgreifen:

- Die Aura eines Initiaten ist stets maskiert, sofern er nicht absichtlich seine wahre Natur offenbart.

- Ein Initiat muß deutlich seine Absicht kundtun, eine Maskierte Aura zu askennen, während er eine Menschenmenge in Augenschein nimmt. Sind nur zwei Initiaten auf der Szene präsent, kann der Spielleiter einen verdeckten Wurf ausführen, ob sie einander "bemerken".

- Ein astral wahrnehmender oder projizierter Initiat kann seine Aura nicht vollständig maskieren. Ein Astralkörper, der wie der einer weltlichen Person aussieht, aber keinen zugehörigen fleischlichen Körper aufweist, ist ein ganz schön komischer Anblick. Nicht daß man absolut nie davon gehört hätte, aber trotzdem komisch. In diesen Fällen kann der Initiat jedoch entscheiden, seinem Astralkörper die Maske eines normalen Zauberers zu verpassen, um die Tatsache zu verbergen, daß er initiiert ist.

Scheitert die Probe, darf sie der Charakter nur ein weiteres Mal versuchen. Der Initiat erklärt, daß er die Aura erneut askennen möchte. Scheitert auch die zweite Probe, ist er einfach nicht in der Lage, die Maskierung zu durchschauen. Um der Wahrheit auf die Schliche zu kommen, kann er nun nur noch hoffen, daß der Betrachtete die Maskierung fallenläßt oder ein anderer Initiat sie durchschaut und seinen ersten

Kollegen darauf hinweist. Der zweite Durchschauungsversuch bringt die übliche Erschwernis von +2 auf den Mindestwurf mit sich, die für zusätzliche Versuche nun einmal gilt.

Es besteht *kein* erkennbarer Unterschied zwischen einer Maskierten Aura und der Aura einer weltlichen Person, es sei denn, die Durchschauungsprobe verlief erfolgreich. Aus diesem Grund muß der Spielleiter Umsicht walten lassen, wenn er Spielerfragen beantwortet. "Sieht normal aus" ist stets eine sichere Formulierung, ob die Zielperson der Askennung nun weltlich ist oder ein maskierter Initiat.

Absichtliche Maskierung

Die bisherigen Ausführungen gehen davon aus, daß der Initiat keine besonderen Maßnahmen ergreift, um seine Aura zu maskieren. Unternimmt er jedoch absichtlich einen Versuch, darf er auf seinen doppelten Initiationsgrad gegen sein Magie-Attribut als Mindestwurf würfeln. Diese Probe darf nur durch Würfel aus dem Karnapool unterstützt werden. Jeweils 2 Erfolge aus dieser Probe gleichen 1 Erfolg eines Betrachters aus, der die Maskierung durchschauen möchte. Erzielt beispielsweise der maskierte Initiat 4 Erfolge, so benötigt ein betrachtender Initiat mindestens 3 Erfolge, um die Maskierung zu durchschauen.

Absichtliche Maskierung ist eine exklusive Handlung. Der Zauberer darf also, während er die Maskierung aufrechterhält, keine Zauberei einsetzen oder aufrechterhalten. Er kann die absichtliche Maskierung jederzeit aufgeben, muß während einer Kampfrunde dazu jedoch eine freie Handlung aufwenden. Absichtliche Maskierung selbst erfordert eine einfache Handlung.

Maskierung von Fokussen

Das oben beschriebene Verfahren deckt den Zauberer selbst sowie Fokusse im Wert von so vielen Stufenpunkten ab, wie sein gegenwärtiger Grad beträgt. Ein Zauberer mit Grad 4 könnte also mühelos bis zu 4 Stufenpunkten an Zauberspeichern, Kraftfokussen, Waffenfokussen usw. maskieren. Darüber hinausgehende Fokusstufen wären jedoch auf der Astralebene erkennbar.

Um mehr Fokusstufen zu maskieren, muß der Initiat einen absichtlichen Maskierungsversuch unternehmen, wie er oben beschrieben wurde. Der Mindestwurf ist jedoch um die Fokusstufen erhöht, die der Charakter über seinen Grad hinaus maskieren möchte. Würde er also 7 Stufenpunkte an Fokussen mit herumschleppen und hätte Grad 4, stiege der Mindestwurf für die absichtliche Maskierung um 3. Verläuft die Probe erfolgreich, sind die Fokusse zusammen mit der Aura des Initiaten maskiert, und die Erfolge gleichen nach dem weiter oben beschriebenen Verfahren die Bemühungen eines betrachtenden Zauberers aus, der die Maske durchschauen möchte.

Es gelten auch alle weiteren Regeln für Maskierung und absichtliche Maskierung.



VERANKERUNG

Verankerung ermöglicht es, einen Zauber zu sprechen und ihn an einen bestimmten Ort oder Gegenstand zu binden, ohne daß die Wirkung gleich eintritt. Die Zaubervirkung entsteht erst in dem Moment, in dem bestimmte Umstände oder Anforderungen erfüllt sind. Diese Umstände und Anforderungen werden durch Verbindungen definiert, bei denen es sich um eine neue Zaubersstrukturkomponente handelt.

Verbindungen werden nicht als Spruchbestandteile in den Entwurfsvorgang integriert, aber es gelten für sie dieselben Modifikatoren auf Entzugsmindestwurf und Entzugsniveau wie bei der Spruchentwicklung. Diese Modifikatoren werden zu dem Zeitpunkt wirksam, wenn der Zauber gesprochen und verankert wird.

Verbindungen ermöglichen es, bestimmte Arten von Zaubern mit anderen Zaubern zu verknüpfen und so als Auslöser zu benutzen. Zum Beispiel könnte ein Spruch *Person entdecken* als Auslöser für den Spruch *Flammenbombe* gelten. Wenn der Entdeckungszauber eine Person ausmacht, aktiviert er die Flammenbombe. Bumm.

Vorbereitung des Objekts

Gegenstände oder Orte, an denen Zauber verankert werden sollen, müssen erst vorbereitet werden. Dieser Vorgang erfordert es, Karma auszugeben, eine erfolgreiche Verzauberungsprobe zu würfeln und etwas Zeit verstreichen zu lassen.

Der Zauberer muß Karmapunkte in Höhe der Kraft des zu verankernden Zaubers plus der Anzahl bestehender Verbindungen (siehe unten) ausgeben. Sobald ein Gegenstand oder Ort einmal vorbereitet wurde, kann er immer wieder benutzt werden, ohne daß weitere Karmakosten anfallen. Möchte der Zauberer später einen anderen Zauber verankern, dessen Kraftstufe plus Verbindungen über der Zahl bislang investierter Karmapunkte liegen, muß er zusätzliches Karma in Höhe der Differenz aufwenden. Wird der Gegenstand zerstört, ist das Karma verloren, und der Zauberer muß von vorne beginnen. Der Zauberer, der die Verankerung durchführt, kann das Karma entweder selbst beisteuern oder jemand anderen dazu bringen (ähnlich wie bei den Kosten für die Erste Bindung von Fokussen, siehe **Erste Bindung**, S. 58), wahrscheinlich den Kunden. In jedem Fall ist der vorbereitete Gegenstand oder Ort mit dem Zauberer verbunden und kann als stoffliche Verbindung für astrales Spurenlesen, für Rituelle Hexerei usw. dienen. Diese Verbindung zum Zauberer kann sich bei bestimmten verankerten Zaubersprüchen als gefährlich erweisen, besonders bei Kampf- oder Manipulationszaubern mit Sofortiger Dauer (siehe **Verankerte Zauber und der Astralraum**, S. 74).

Möchte ein anderer Zauberer einen vorbereiteten Gegenstand oder Ort benutzen, muß er ebenfalls Karma hineinstecken (oder jemand anderen dazu bringen), um ihn auch für sich vorzubereiten.

Der verankernde Zauberer würfelt eine Verzauberungsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der halben Gesamtkraftstufe des Zauberspruches plus der Anzahl verwendeter Verbindungen. Unabhängig von Erfolg oder Scheitern dieser Probe gilt der Gegenstand oder Ort als vorbereitet. Erfolge aus der Verzauberungsprobe dienen nur dazu, den Grundzeitraum für die Vorbereitung zu verkürzen, der 1 Minute pro Kraftpunkt und pro verwendeter Verbindung beträgt. Dieser Grundzeitraum wird durch die Anzahl der Erfolge geteilt, um den für die Vorbereitung tatsächlich benötigten Zeitraum zu ermitteln.

Verankerung an Ort und Stelle

Sobald der Gegenstand oder Ort vorbereitet wurde, müssen die Zaubersprüche an Ort und Stelle verankert werden. Werden mehrere Sprüche verankert (z. B. ein Wahrnehmungszauber als Auslöser und ein anderer Zauber, der ausgelöst wird), kann man sie in beliebiger Reihenfolge einsetzen, muß aber die jeweiligen Verbindungen, insbesondere Zauberverbindungen, zu jedem Spruch einzeln ergänzen (siehe **Zauberverbindung**, S. 73).

Wird ein Zauber in einem Gegenstand oder Material verankert, entnimmt man den Mindestwurf der **Objektwiderstandstabelle**, S. 37. Da man das Material, aus dem ein Gegenstand besteht, meist ganz gut bestimmen kann, wird sich die nachstehende Materialienliste vielleicht als hilfreich erweisen. Baumodifikatoren folgen im Anschluß an die Materialientabelle.

Materialientabelle

Kategorie Mindestwurf

Naturholz oder -gestein	3
Bearbeitetes, gehärtetes Holz	4
Natürliche oder elementare Metalle (Silber, Gold usw.)	5
Veredelte Metalle (Aluminium, Stahl, Stahllegierungen usw.)	6
Hochveredelte Metalle oder Verbindungen	8

Mit Dikote™ (Siehe **Shadowtech**, S. 91) oder ähnlichen Hi-Tech-Überzügen versehene Gegenstände gelten automatisch als stark bearbeitet (Mindestwurf 10).

Alle Zauber, die verankert werden sollen, müssen gegen diesen Mindestwurf gesprochen werden, unabhängig von ihrer Art oder den normalen Mindestwürfen. Es wird nur 1 Erfolg benötigt, um den Zauber zu verankern. Die Sprüche müssen unmittelbar hintereinander eingesetzt werden; sie benötigen jeweils die übliche Zeit zuzüglich einer Komplexen Handlung pro Verbindung. Da das Verbinden mehrerer Zauber technisch gesehen ein einziger Zaubervorgang ist, wird der Magiepool des Charakters zwischen den einzelnen Zaubern nicht aufgefrischt. Magiepoolwürfel können nur einmal für den gesamten Verankerungsvorgang eingeteilt werden. Der Zauberer muß für jeden Spruch, den er verankert, eine Entzugswiderstandsprobe würfeln, wobei der Entzugscode jeweils durch die Präsenz von Verbindungen modifiziert wird (siehe unten). Sollte der Zauberer das Pech haben, durch den Entzug k.o. zu gehen, scheitert die Verankerung, aber es treten keine weiteren unglücklichen Ergebnisse ein.

Zum Zeitpunkt seiner Verankerung kann ein Zauber in einen geeigneten Zustand nach Wahl des Zauberers versetzt werden. Bei der weiter oben erwähnten Kombination aus Personen entdecken und Flammenbombe wird der Wahrnehmungszauber zum Zeitpunkt der Verankerung aktiviert und die Flammenbombe darauf eingestellt, die Auslösung abzuwarten.

Verzauberung für zusätzliche Effekte

Ein Gegenstand oder Material, in dem ein Zauber verankert werden soll, kann verzaubert werden, um daraus ein besseres Gefäß für den Spruch zu machen. Suchen Sie dazu den Grundmindestwurf auf der obigen Materialientabelle und folgen Sie dann dem Verfahren für **Artefaktherstellung**, S. 53 im Kapitel **Verzaubern**. Es ist nicht erforderlich, eine Fokusformel zu entwickeln, es sei denn, der Gegenstand soll ein richtiger Fokus werden. In diesem Fall muß der Zauberer das komplette Verfahren für Entwurf und Herstellung eines Fokus durchlaufen. Die Verzauberung eines Gegenstandes für die Zwecke einer Spruchverankerung ist jedoch trivial im Vergleich zur Herstellung eines Fokus.

Der Grundzeitraum für die Verzauberung eines Objektes, um darin einen Spruch zu verankern, beträgt 10 Tage, nicht die vollen 30 Tage für die Verzauberung eines Fokus. Es gelten die Modifikatoren aus der Verzauberungstabelle (**Verzauberungsprobe**, S. 55), falls entsprechende Umstände bestehen. Der Zauberer kann Erfolge aus dieser Verzauberungsprobe dazu verwenden, den Mindestwurf für die eigentliche Verankerung (Spruchzauberei) zu senken: Jeweils 2 Erfolge reduzieren den Mindestwurf um 1 (Minimum 2). Für diese Verzauberung muß man kein Karma aufwenden. Würfel aus dem Karmapool können sie jedoch unterstützen.



Verankerung einer Verbindung

Nachstehend werden die verschiedenen Verbindungen erläutert, um die ein Zauber ergänzt werden kann, einschließlich der Erfordernisse für ihre Verwendung und ihrer Auswirkungen auf den jeweiligen Zauber. Jeder Modifikator für Entzugsmindestwürfe und Entzugsniveau wird auf die normalen Werte im Entzugscodex des Spruches verrechnet.

Aktivierungsverbindung (+1 Entzugsniveau)

Diese Verbindung steuert den Zeitpunkt für die Aktivierung eines verankerten Zaubers. Ein beim Zaubervorgang definiertes Ereignis muß eintreten, damit der Zauber aktiviert wird. Dabei kann es sich um gesprochene Worte handeln, um eine körperliche Handlung oder Geste oder die Auslösung eines Wahrnehmungszaubers per Zauberverbindung (siehe unten). Nur wenn die genannte Bedingung eintritt, wird der Spruch ausgelöst.

Wenn kein Wahrnehmungszauber beteiligt ist, muß das auslösende Ereignis in engster Verbindung zum verankerten Zauberspruch stehen. Ist der Spruch in einem Gegenstand verankert, muß eine auslösende Person diesen Gegenstand in der Hand halten. Ist der Spruch an einem Ort verankert, kann er nur am selben Ort ausgelöst werden (bei Flächenzaubern handelt es sich um das Wirkungszentrum): kein Auslöser, keine Aktivierung.

Ist ein Wahrnehmungszauber als Auslöser vorhanden, kann das auslösende Ereignis irgendwo in seinem Wirkungsbereich geschehen (siehe **Zauberverbindung**).

Sobald die Bedingungen für die Aktivierung bestehen, wird der Zauber ausgelöst, es sei denn, es wäre noch eine Verzögerungsverbindung vorhanden (siehe **Verzögerungsverbindung**).

Für die Aktivierungsverbindung gilt der Entzugsmodifikator für eine erforderliche Berührung (siehe **Entzugsmodifikatoren**, S. 148), es sei denn, ein Wahrnehmungsspruch wäre per Zauberverbindung als Auslöser eingebaut (siehe unten). Beim Auslösen durch Berührung sollte angegeben werden, auf welche Weise die Berührung zustande kommt.

Auch ein gedanklicher Befehl würde reichen (besonders gut für "freundliche" magische Gegenstände geeignet). Handelt es sich beim Benutzer um einen Zauberer, ist keine Probe erforderlich. Ist der Benutzer weltlich (hat kein Magie-Attribut), fällt eine Willenskraft(4)-Probe an, um die Verbindung zu aktivieren. Dieses Erfordernis kommt noch zu dem der Berührung hinzu: Die aktivierende Person muß in Kontakt mit dem Gegenstand oder Ort stehen.

Deaktivierungsverbindung (+1 Entzugsniveau)

Diese Verbindung funktioniert genau umgekehrt wie die Aktivierungsverbindung und regelt die Abschaltung eines Spruches anstatt seine Auslösung. Es bestehen dieselben Erfordernisse. Weiteres siehe oben unter Aktivierungsverbindung.

Verzögerungsverbindung (+ Variables Entzugsniveau)

Eine solche Verbindung steuert, wie lange es von der Auslösung eines verankerten Zaubers an dauert, bis er tatsächlich seine Wirkung entfaltet. Eine sofortige Wirkungsentfaltung nach der Auslösung hat keinen Modifikator und findet einfach statt. Verzögerungen dagegen bringen Modifikatoren auf Entzugsmindestwurf und Entzugsniveau mit sich, wie der nachstehenden Tabelle zu entnehmen.

Verzögerungsverbindungen

Verzögerung	Entzugs- mindestwurf	Entzugs- niveau
weniger als 1 Kampfrunde (in Kampfphasen gemessen)	+1	-
1-5 Kampfrunden (5 - 30 sec)	-	+1
6-24 Kampfrunden (15 - 120 sec)	+1	+1
bis 8 min	-	+2
bis 30 min	-	+3
bis 2 Stunden	-	+4
bis 7 Stunden	-	+5
bis 24 Stunden	--	+6
bis 4 Tage	-	+7
bis 16 Tage	-	+8
bis 64 Tage	-	+9
bis 256 Tage	-	+10
Bei noch längeren Verzögerungen werden die Modifikatoren entsprechend fortgeschrieben.		

Beim Einbau einer Verzögerungsverbindung im Rahmen des Spruchentwurfes und bei Überschreitung des Entzugsniveaus (Tödlich wird der Entzugsmindestwurf für jeden Schritt über (Tödlich hinaus um 2 erhöht.

Zauberbindung (+1 Entzugsniveau)

Eine solche Verbindung ermöglicht es, einen verankerten Zauber mit Hilfe eines anderen Spruches (eines Wahrnehmungszaubers) auszulösen. Die Zauberbindung stellt dabei einfach den Kontakt zwischen den beiden Sprüchen her.

Nur ein Wahrnehmungszauber kann als auslösender Spruch fungieren und muß entweder vom Zauberer fortlaufend aufrechterhalten oder mit einer Zeitverbindung (siehe unten) versehen werden, um dem Zauberer diese Last zu ersparen.

Der Wahrnehmungszauber löst den verankerten Spruch aus, sobald er entdeckt hat, was er entdecken sollte (also eine Lebensform, ein Objekt, ein Individuum, Magie usw.).

Sowohl der Wahrnehmungszauber als auch der verankerte Zauber benötigen die Zauberbindung, aber nur der verankerte Zauber benötigt auch die Aktivierungsverbindung. Es ist auch möglich, eine Aktivierungsverbindung so in einen Wahrnehmungszauber einzufügen, daß letzterer nicht ständig aktiv ist.

Zeitverbindung (variable Entzugsmodifikatoren)

Die Zeitverbindung ermöglicht es, einen normalerweise aufrechterhaltenen Zauber fortzuführen, ohne daß der ihn einsetzende Zauberer selbst für die Aufrechterhaltung sorgt. Suchen Sie die Dauer, für die der Spruch aktiv bleibt, auf der Tabelle der Modifikatoren für Verzögerungsverbindungen (siehe oben) aus und verwenden Sie die dort angegebenen Modifikatoren für Entzugsmindestwurf und -niveau.

Am Ende der festgelegten Zeit fällt der Wahrnehmungszauber und entfaltet sich die komplette Struktur des verankerten Zaubers. Der verankerte Zauber kann jedoch nach Maßgabe der entsprechenden Verbindungen unbeschränkt aktiviert und deaktiviert werden, abgesehen davon, daß die gesamte kombinierte Aktivationszeit nicht die durch die Zeitverbindung vorgegebene Spanne übersteigen darf.

Verankerte Zauber ohne eine Zeitverbindung werden von der Aktivierung an automatisch vom Anwender aufrechterhalten, und das für die Dauer der Aktivierungszeit.

Für sofortige Zauber kann die Zeitverbindung nicht verwendet werden. Sobald sie aktiviert sind, ist es auch schon vorbei mit ihnen.

Effekte verankerter Zauber

Zum Zeitpunkt der Aktivierung würfelt der Zauberer eine weitere Kraftstufenprobe, um den Effekt zu bestimmen. Dafür stehen neben den Kraftstufenwürfeln auch Magiepoolwürfel zur Verfügung, die für die Verankerung eingeteilt wurden. Diese Probe zur Wirkungsbestimmung wird bei jeder Aktivierung fällig und erfolgt gegen den üblichen Standardmindestwurf.

Es ist wichtig festzustellen, daß verankerte Zauber niemals "ausgerichtet" oder gezielt werden können. Bei der Aktivierung beeinflussen sie entweder ein Ziel direkt am Ort oder Ziele im flächigen Wirkungsbereich.

Aufrechterhaltene Manipulationen

Alle Charaktere werden aufrechterhaltene schädigende Manipulationszauber in Gegenständen wie z. B. Waffen verankern, also erklären wir lieber gleich die Regeln dafür. Zunächst wird das Schadensniveau des verankerten Zaubers durch das bei der Herstellung des Gegenstandes benutzte Material begrenzt. Aus Gründen der Einfachheit beruhen die Regeln auf der allgemeinen Anfälligkeit von Materialien für elementare Effekte und versuchen nicht, genau anzugeben, welche Art Metall widerstandsfähiger gegen Säure ist und ähnliches. Konsultieren Sie die nachstehende Tabelle.

Materialbegrenzungen

Material	Maximales Schadensniveau
Holz	M
Silber oder anderes leichtes Metall	M
Gehärtetes/bearbeitetes Metall (Stahl usw.)	S
Orichalkumanteil*	Niveau +1
Waffe mit Dikoteüberzug**	L

*: Bei der Herstellung der Waffe müssen so viele Einheiten Orichalkum, wie die Reichweite +1 (siehe **SRII**, S. 101) angibt, verwendet worden sein. Siehe oben unter Verankerung.

: Weitere Informationen dazu in **Shadowtech, S. 91.

Die Verankerung eines Zaubers, dessen Schadensniveau zu hoch für die Waffe ist, beschädigt sie und macht sie nutzlos. Die Verankerung eines Zaubers mit elementaren Wirkungen und einem Schadensniveau von mehr als (L)eicht zerstört eine Dikote™-Bindung, so daß der Überzug nicht mehr wirksam ist. Die Waffe selbst bleibt jedoch einsatzfähig. Weiteres dazu finden Sie in **Shadowtech** auf S. 91.

Der verankerte Manipulationszauber muß entweder vom Anwender aufrechterhalten werden oder eine Zeitverbindung enthalten.

Wird ein Manipulationszauber mit elementarer Wirkung in einer Waffe verankert, steigt deren Grundsadenschadensniveau um eine Stufe pro Schadensniveaustufe des Zaubers. Ein schädigender Manipulationszauber mit Schadensniveau L(eicht) erhöht z. B. das Schadensniveau der Waffe um 1. Hat der Spruch Niveau M, steigt das Schadensniveau der Waffe um 2, bei S um 3 und bei T um 4. Steigt das Schadensniveau der Waffe durch die Addierung des elementaren Effektes über T(ödlich), so steigt die Power der Waffe um 2 für jede Schadensniveaustufe über T.

Zusätzlich wird die halbe (abgerundete) Kraftstufe des Manipulationszaubers zum Powerniveau der Waffe addiert. Es ist zu beachten, daß die volle Stufe von Stoßpanzerung gilt, wenn Manipulationszauber in dieser Weise in Waffen verankert werden, obwohl gegen elementare Effekte meist nur die halbe Stoßpanzerung wirkt.

Verankerte Zauber und der Astralraum

Der einzige schwerwiegende Nachteil des Verankerns von Zaubersprüchen macht sich meist bei schädigenden Sprüchen (Kampf oder Manipulation) mit sofortiger Wirkung bemerkbar. Wie Zauberspeicher sind verankerte Sprüche vom Astralraum aus angreifbar (wenn auch nicht so stark). Ihre Präsenz und vor allem die der Verbindungen schlägt eine Brücke von der physikalischen Welt (dem Ort oder Gegenstand mit dem Zauber) zum Astralraum.

Vor der Aktivierung hat ein verankerter Zauber eine effektive Stufe gleich der halben (abgerundeten) Kraftstufe. Ist der Spruch aktiviert (z. B. ein Wahrnehmungszauber als Auslöser), wird die volle Kraftstufe wirksam. Die jeweilige effektive Stufe gilt für **Astralkampf** (S. 118) oder **Bannung** (S. 69).

Verankerte Zauber, die durch Astralkampf gestört werden, aktivieren sich im Augenblick ihrer Niederlage. Wird der Spruch *normal* aufrechterhalten, gibt es keine Probleme, da die Energie harmlos verpufft, und das in einem Bruchteil der Zeit, die nötig wäre, um die volle Wirkung zu entfalten. Bei einem Sofortigen Zauber (Kampf oder Schadensmanipulation) können jedoch ernste Probleme auftreten. Der Spruch entfaltet an Ort und Stelle seine Wirkung und beeinflusst sofort alles in seinem Wirkungsbereich, je nach Art des Zaubers. Bei einer Bannung besteht jedoch keine Gefahr solcher Nebeneffekte.

Es ist also nicht ungefährlich, verankerte Zauber mit sich herumzuschleppen. Sie fungieren auch als "Minileuchtsignale" im Astralraum und ziehen durch ihre schiere Präsenz Geister an. Sie verbreiten gewissermaßen einen "Geruch", den Geister wahrnehmen können.

Verankerung kontra Intensivierung

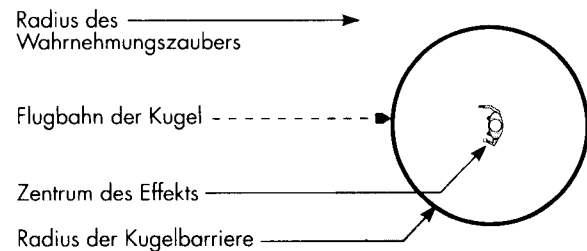
Manchmal kann man statt Verankerung auch Intensivierung einsetzen, um einen Zauber an einen bestimmten Ort oder Gegenstand zu binden. Intensivierung ermöglicht es jedoch nicht, den Vorteil von Verbindungen zu benutzen, wie dies bei einer Verankerung möglich ist. Intensivierte Zauber sind einfach ständig aktiv und wirken so lange weiter, bis sie gebrochen werden. Sie können im Gegensatz zu verankerten Sprüchen nie von sofortiger Wirkung sein.

Einsatz von Verankerung

Es kann verwirrend sein, in einem Spiel mit Spruchverankerungen zu hantieren, und der Spielleiter sollte sich erst gut mit den entsprechenden Regeln vertraut machen, ehe er Spielern dieses Verfahren zugänglich macht. Eine der in diesem Zusammenhang am häufigsten gestellten Fragen wird die nach dem Timing sein. Ein Konzernmanager zum Beispiel trägt eine Kombination aus *Kugel entdecken* und *Antikugelbarriere* in einem Gegenstand am Körper mit sich herum. Da schießt irgendein kaltherziger Meuchelmörder aufs Geratewohl auf ihn. Geht die Antikugelbarriere rechtzeitig hoch?

Da die Aktivierung eines verankerten Zaubers augenblicklich erfolgt, lautet die Antwort: technisch gesehen, ja. Das trifft jedoch im Grunde nur dann zu, wenn der Wirkungsradius des Wahrnehmungszaubers den des Barrierezaubers übersteigt, wie dem

nachstehenden Diagramm zu entnehmen: Falls der Radius des Wahrnehmungszaubers größer ist als der des Barrierezaubers, geht die Barriere rechtzeitig hoch, um die Kugel aufzuhalten. Andersherum wäre die Kugel ja bereits innerhalb der Barriere, wenn der Wahrnehmungszauber sie entdeckt.



Eine solche Situation könnte bei einer als Falle gedachten Kombination aus *Personen entdecken* mit *Flammenbombe* erwünscht sein. Übersteigt in einem solchen Fall der Radius der Flammenbombe den des Spruches *Personen entdecken*, werden die unglücklichen Opfer sich voll im Wirkungsbereich des ersteren Spruches befinden, wenn er hochgeht.

Zauberer fühlen sich häufig versucht, den Spruch *Feinde entdecken* als Teil einer Verankerungskombination zu benutzen. Obwohl das unter bestimmten Umständen sehr effektiv sein kann, kommt es jedoch leicht zu Fehlzündungen, ausgelöst durch abrupte Gefühlsschwankungen bei Personen im Wirkungsbereich ("Heh, du bist mir auf die Füße getreten, du reuloser Mist ... Bumm!")

Und da wir wissen, daß Sie danach fragen werden: Ja, man kann technisch gesehen Sprüche in Geschossen wie Pfeilen, Messern und Kugeln verankern. Die Frage des Timing ist jedoch bei einer solchen Prozedur dermaßen heikel, daß mancher Spieler Verankerungen dieser Art einfach nicht wird erlauben wollen. Denken Sie mal drüber nach ... Eine "magische Kugel", in der die so überaus populäre Flammenbombe verankert ist, müßte beim auslösenden Wahrnehmungszauber auch eine Aktivierungsverbindung aufweisen, die Berührung voraussetzt, denn es ist ja aufgrund der Gefahr eines Unfalls nicht wahrscheinlich, daß der Benutzer den Wahrnehmungszauber ständig aktiv haben möchte. Das alles bedeutet: Man muß den Wahrnehmungszauber der Kugel aktivieren, dann die Waffe mit der Kugel laden, die Waffe bereitmachen und feuern. Und was ist nun das eigentliche Kriterium für die Aktivierung? Ist die Kugel per Verzögerungsverbindung als eine Art Granate ausgelegt? Dann aber lieber zügig laden und feuern ... Oder ist *Personen entdecken* mit extrem geringem Radius eingebaut, damit die Sache ausgelöst wird, sobald die Kugel jemanden trifft? Verdammt, dann geht der Zauber ja in der Hand des Schützen los! Na ja, Sie merken schon, worauf wir hinauswollen. Sicherlich kann man Zauber in Geschossen verankern, aber ist es die Mühe und das Karma wert? Ihre Entscheidung!



GEASA

Keltische Legenden wimmeln von Bezügen auf etwas, was *Geas* (bzw. im Plural *Geasa*) genannt wird. Das Wort bedeutet im alten Gälisch "Band". "Geasen" ist ein weltlicher Gossenbegriff. Ein Geas war ein Tabu, etwas, das man entweder tun mußte oder peinlich zu vermeiden hatte. Wie es für viele alte Traditionen gilt, hat das Erwachen auch die Realität hinter Geasa ans Licht gebracht.

Wenn ein Zauberer einen Punkt seines Magie-Attributes verliert, geht ihm damit auch ein Stück Bindung an die Macht verloren. Sein Bild von sich selbst, die Gewißheit, Magie wirken zu müssen, ist geschädigt.

Das macht er nun wett, indem er kleine Rituale erfindet, die ihm dabei helfen, sich aufrecht zu halten. Tut er das nicht, gerät seine Magie ins Rutschen. Die kleinen Rituale entwickeln sich zu Banden - sie binden sein Tun zu einem Ganzen -, und dann werden sie unter ihrem alten Namen bekannt: Geasa.

Ein Geas ist ein Ritual, das der Zauberer ausführen muß, um Magie einzusetzen, oder es ist eine Beschränkung, die er für den Einsatz der Magie auf sich nimmt.

WIE MAN EIN GEAS ERHÄLT

Wann immer ein Zauberer volle 2 Punkte seiner Magie verliert, muß er sich ein Geas wählen. Für die Zwecke dieser Regel müssen Zauberer ein Verzeichnis über die Gesamtverluste an Magie im Laufe ihres Lebens führen. Sobald ein Zauberkundiger den zweiten (vierten, sechsten) Punkt verliert, entscheidet er sich für sein neues Geas. Solange er das nicht tut, kann er überhaupt nicht zaubern; seine Kräfte sind durch das psychische Trauma des Verlustes gelähmt.

Sobald er sich für ein Geas entschieden hat, ist es nur schwer wieder loszuwerden. Nur der Weg der Initiation erlaubt es einem Zauberer, wenigstens Versuche zur Ablegung von Geasa zu unternehmen (siehe **Grade der Initiation**, S. 62).

Der Weg des Ausgebrannten

Selbst wenn der Spielleiter beschließt, die Geasaregel zu übernehmen, steht es Zaubernern frei, ihr nicht zu folgen. Der Zauberer darf die Annahme seiner Geasa verweigern. Er kann sich entschließen, seine Geasa nicht länger einzuhalten. Sobald er jedoch einmal diese Entscheidung trifft, gibt es keine Umkehr mehr! Er kann es sich nie wieder anders überlegen.

Hat er sich aber so entschieden, entfallen die Geasa. Er darf sie ignorieren, ohne daß seine Magie darunter leidet. Aber...

- Er kann niemals Initiat werden (siehe **Initiation**, S. 62). Ist er bereits einer, verliert er seine Grade. Er sinkt auf Grad 0 zurück und kann nie mehr aufsteigen. Gehört er einer magischen Gruppe an, wirft sie ihn womöglich hinaus. Behandeln Sie das so, als hätte er eine Anzahl Bestimmungen in Höhe seiner verlorenen Grade gebrochen, wie es in **Magische Gruppen**, S. 78, dargestellt ist.

- Sein Magie-Attribut sinkt auf der Stelle auf einen Wert von 6 minus seinem bisherigen Gesamtverlust. Wird er dadurch auf der Stelle weltlich, so sei es denn. Diese Regel spielt jedoch eigentlich nur dann eine Rolle, wenn der Zauberer ein hochgradiger Initiat war, der verlorene Magie-Punkte ersetzt hatte.

Hier haben wir den Weg des Archetyps des *Ausgebrannten Magiers* vor uns. Jetzt, wo er nicht mehr in der Lage ist, den Anforderungen des magischen Lebensstils gerecht zu werden, rutscht er ans untere Ende der magischen Leiter, lehnt die Magie letztlich ganz ab und wird ein Weltlicher.

Ein Geas ist entweder ein Ritual, das der Zauberer ausführen muß, um seine Magie nutzen zu können, oder eine Beschränkung, die er für den Einsatz von Magie akzeptiert. Das Geas verfügt über keine eigenständige Macht; in dieser Beziehung ähnelt es einem normalen Fetisch.

Bricht der Zauberer eines seiner Geasa, kann er trotzdem versuchen zu zaubern, unterliegt dabei aber einer Erschwernis: Er-

höhen Sie die Mindestwürfe für *alle* magischen Proben (Spruchzaubern, Entzugswiderstand, Spruchabwehr usw.) um 2. Hat er mehr als eines seiner Geasa gebrochen, addieren Sie 2 für jedes einzelne.

Ein Gutes haben Geasa an sich: Der Zauberer muß sich nicht mit ihnen herumschlagen, wenn er Astrale Projektion anwendet. Das heißt: Die Proben für Astralkampf, die Askennung von Gegenständen und ähnliche Handlungen unterliegen nicht der Geas-Regel. Legt er jedoch irgendeine andere magische Probe ab und ist nur zufällig gerade astral aktiv, unterliegt diese andere Probe der Erschwernis.

Wie im folgenden Kapitel über die magischen Gruppen noch verdeutlicht wird, handelt es sich beim Bruch eines Geas nicht um eine Übertretung. Demzufolge muß ein Zauberer so etwas der Gruppe gegenüber nicht wiedergutmachen. Ein Geas ist einfach eine ganz persönliche Bedingung für den Einsatz der Magie. Nutzt der Zauberer Magie, ohne sich an diese Bedingung zu halten, erhält er zwar die Erschwernis für den Geasbruch, aber die Auswirkung liegt vor allem im psychischen Bereich. Sobald der Charakter die Bedingung wieder erfüllt, erlischt auch die Erschwernis.

STANDARDGEASA

Bedingungsgeas

Mit diesem Geas benennt der Zauberer eine persönliche Bedingung für seine Zauberei. Er muß, um Beispiele zu nennen, beim Zaubern Astrale Wahrnehmung benutzen oder unverletzt sein, in der Lotusstellung sitzen oder betrunken sein, was auch immer. Hält er sich nicht an die Bedingung, bricht er das Geas.

Bereichsgeas

Der Zauberer benennt einen Bereich oder eine Umgebung, in der seine Magie frei funktioniert. Die meisten urbanen Zauberkundigen werden sich natürlich für die Stadt entscheiden. In einer anderen Umgebung ist das Geas gebrochen.



Fastengeas

Sobald der Zauberer etwas ißt oder trinkt, ist sein Geas für die nächsten 24 Stunden gebrochen.

Gestengeas

Der Zauberer muß frei und sichtbar gestikulieren, um Magie anzuwenden. Ist er gefesselt, trägt er Handschellen, ist er gelähmt oder verfügt aus sonstigen Gründen nicht über die völlige Bewegungsfreiheit von Händen und Armen, bricht er dieses Geas.

Natürlich ist für den Einsatz selbst einfachster Magie irgendeine Handlung seitens des Zauberers erforderlich (siehe **Entdeckung von Spruchzauberei**, S. 39). Das Gestengeas erweitert diese Anforderung, und die entsprechenden Gesten sind immer als Zauberei erkennbar.

Inkantationsgeas

Der Zauberer muß mit lauter Stimme sprechen, um seine Magie zu wirken. Ist er geknebelt, hat er die Stimme verloren, ist er durch einen gegnerischen Zauber zum Schweigen gebracht oder kann er aus sonstigen Gründen nicht klar und deutlich artikuliert sprechen, bricht er dieses Geas.

Natürlich ist für den Einsatz selbst einfachster Magie irgendeine Handlung seitens des Zauberers erforderlich (siehe **Entdeckung von Spruchzauberei**, S. 39). Das Inkantationsgeas erweitert diese Anforderung, und die entsprechende Inkantation ist immer als Zauberei erkennbar.

Opfergeas

Dieses Geas gilt nur für Nichtspielercharaktere. Der Zauberer muß, um magisch tätig werden zu können, ein fühlendes Lebewesen töten. Hat er während der letzten 24 Stunden kein solches Opfer gebracht, ist das Geas gebrochen. Die Tötung muß mit den bloßen Händen oder einer persönlichen Waffe erfolgen (Messer, Schwert, Knüppel usw.), also im physischen Kontakt mit dem Opfer. Tötung durch Zauberei oder eine Fernwaffe zählt nicht.

ANMERKUNG FÜR DEN SPIELLEITER: Spielercharaktere dürfen niemals und unter keinen Umständen diesem Geas unterliegen! Viele magische Gelehrte glauben, daß Blutmagie unglaublich gefährlich ist und nur zu ernststen, düsteren Konsequenzen führen kann.

Schamanengeas

Nur Magie, für die ein Totemvorteil gilt, erfüllt dieses Geas. Der Vollzug jeder anderen Form von Magie bricht es. Nur ein Vollschamane kann dieses Geas auf sich nehmen. Für schamanistische Adepten (siehe **Schamanenadepten**, S. 28) und für Nichtschamanen ist es nicht erhältlich.

Talismangeas

Der Zauberer muß einen Talisman oder persönlichen Fetisch verwenden, wenn er zaubern will. Das kann ein beliebiger Gegenstand sein, einschließlich eines Fokus. Hält oder trägt der Zauberer den Talisman nicht, bricht er dieses Geas. Geht der Talisman verloren, wird er geraubt oder zerstört, muß der Zauberer ihn sich zurückholen oder einen neuen besorgen, der dem Original ähnlich sieht. Wählt sich der Zauberer einen nichtmagischen Gegenstand zum Talisman, muß er ihn gegebenenfalls durch einen Gegenstand derselben Art ersetzen. Es reicht nicht, einfach "einen Kristall" zu nehmen. Die Beschreibung muß mindestens so genau sein wie "ein Quarzkristall, eingelegt in ein Silbermedaillon, das an einer Goldkette hängt". Es ist empfehlenswert, wenigstens drei eindeutige Eigenschaften für einen nichtmagischen Talisman zu benennen.

Wählt sich der Zauberer einen Fokus zum Talisman, kann er ihn gegebenenfalls durch einen Fokus derselben Art und Stufe ersetzen. Falls er erklärt, daß es sich bei seinem Kraftfokus mit Stufe 3 gleichzeitig um seinen Talisman handelt, muß er bedenken, daß - falls dem Talisman etwas widerfährt - er selbst so lange auf dem

Schlauch steht, bis er einen neuen Kraftfokus mit Stufe 3 an sich gebunden hat. Beachten Sie, daß bei einem permanenten Verbrauch von Stufenpunkten des Fokus anschließend nicht mehr der spezifizierte Talisman vorliegt, da die Stufe gesunken ist.

Zeltgeas

Der Zauberer gibt an, daß seine Magie nur tags oder nachts frei funktioniert. Versucht er, zu einer anderen Zeit zu zaubern, ist das Geas gebrochen. Der Zauberer könnte sich zum Beispiel auch eine bestimmte Jahreszeit aussuchen, in der er unbehindert hexen kann. Während des restlichen Jahres wäre jeder Zauberversuch ein Bruch des Geas.

Rikki Ratboy wird auf einem Run schwer zusammengeschoßen, so daß er fast nicht durchkommt. Obwohl seine Kumpel das Einschußloch zusammenflicken, verliert Rikki einen Punkt von seiner Magie. Später läßt er sich in einem Augenblick der Schwäche eine Datenbuchse in den Kopf stecken. Padamm! Unser Rikki hat 2 Punkte Magie verloren und muß sich ein Geas aussuchen. Er wählt die Gesten. Rikki schließt sich einem Wigwam von Rattenschamanen an und steigt während der nächsten paar Jahre zu einem Initiaten von Grad 3 auf, was ihm auch 3 neue Punkte Magie einbringt. Während eines Kurzaufenthaltes in einem Hochsicherheitsgefängnis der Omegaklasse werden Experimente an ihm durchgeführt, die ihn wieder 2 Punkte kosten. Er bekommt auch ein bißchen experimentelle Cyberware eingebaut, was ja vielleicht wieder ein Ausgleich ist. Jedenfalls muß sich unser Rikki jetzt ein zweites Geas aussuchen und entscheidet sich für Bereich. Als Straßenjunge beschließt er, daß er nur in einer Stadt unbehindert zaubern kann.

Auf seinem ersten Run nach dem Verlassen des Hotels zum vergitterten Fenster gerät Rikki in ein scheußliches Feuergefecht in einem dicht bewaldeten Park (Bereich Wald) und fängt eine .40er Magnum-Kugel mit dem gebrochenen rechten Arm auf. Außer dem Arm sind auch beide Geasa gebrochen: Rikki ist außerhalb seines Bereiches, und er kann ganz sicher nicht frei gestikulieren. Alle seine magischen Proben unterliegen nun einer Erschwerung von +4. Schafft er es, aus diesem Scheißpark auf die Straßen oder in ein Gebäude oder sonst was Urbanes zu fliehen, sind es nur noch +2, da er dann wieder dem Bereichsgeas folgt. Was sein Gestengeas anbetrifft, wird ihm das Glück erst wieder hold sein, sobald der Arm gut genug zusammengeflickt ist, um frei damit herumzuwedeln.

ENTWICKLUNG NEUER GEASA

Irgendein Oberschlauer könnte auf die Idee kommen, sich sein eigenes Geas auszudenken. Was uns angeht, ist das unter aller Würde, aber hier folgen trotzdem ein paar Richtlinien, wie es ablaufen sollte.

Das Geas muß sich auf die gesamte Magie des Charakters beziehen, nicht nur auf Hexerei. Handelt es sich dabei um eine besondere Handlung, so hält eine Durchführung nur 24 Stunden vor, wie beim Fasten. Ein solches Geas sollte auch eine weitere Person mit einbeziehen, damit der Zauberer nicht so einfach auf eigene Faust losziehen und die Sache selbst erledigen kann.

Auch das Vermeiden einer bestimmten Handlung könnte ein Geas sein, und es zählt als für 24 Stunden gebrochen, sofern der Zauberer die Handlung doch einmal ausführt. Es muß sich bei einer solchen Handlung um etwas Gebräuchliches handeln und etwas, was im Leben des Charakters wirklich notwendig ist.

Soll es eine Bedingung sein, die gegeben sein muß oder nicht sein darf - wie, daß die Sonne scheint oder der Mond, daß eine Jahreszeit gegeben ist, ein körperlicher Zustand usw. -, so muß diese Bedingung einen sinnvollen Bezug zur Art der ausgeführten Magie aufweisen.

MAGISCHE GRUPPEN

Orden, Hexenzirkel, Wigwams, Tempel und Kreise sind nur ein paar der möglichen Bezeichnungen für magische Gruppen. Leute sind nun mal gesellige Critters, und das gilt selbst für komische Käuze wie Zauberer. Zauberer, die sich zum Zechen und Fachsimpeln treffen, geben jedoch noch nicht notwendigerweise eine magische Gruppe ab. Dasselbe gilt für eine Handelsvereinigung, eine Bildungseinrichtung oder ein Forschungsteam von Lohnmagiern. Was eine Gruppe magisch macht, ist dasselbe, was für den Einzelzauberer charakteristisch ist: Eine magische Gruppe hat sich die Entwicklung ihrer Kunst zur Hauptaufgabe erkoren. Dieser Entschluß ist verantwortlich für die anfängliche Bildung der Gruppe, wie auch dafür, daß sie zusammenbleibt.

Um effektiv zu sein, um eine Initiationsgruppe zu sein, muß eine magische Gruppe den *Astralen Kontakt* entwickeln. Dabei handelt es sich um eine übersinnliche Verbindung mit der Energie des Astralraumes, dem Zeug, das den Saft der Magie abgibt. So erhält die Gruppe ihre Macht, wie sie auch ein Einzelzauberer aus der genetischen Verbindung mit dem Astralraum bezieht. Mitglieder einer Astralen Kontaktgruppe kommen in den Genuß des Karmarabatts auf ihre Initiationen (siehe **Initiation**, S. 62).

Nur eine Astrale Kontaktgruppe ist eine echte magische Gruppe. Alles andere stellt nur eine Versammlung von Zauberern dar. Die Bildung einer Kontaktgruppe wird später in diesem Kapitel beschrieben.

BESTIMMUNGEN

Gruppen erlassen gewöhnlich *Bestimmungen*. Ähnlich den Geasa handelt es sich dabei um Regeln, die mit der Magie der Gruppe in Zusammenhang stehen. Übertritt ein Mitglied eine Bestimmung, kann es zu Störungen im Astralen Kontakt der Gruppe kommen, es sei denn, diese stößt das verantwortliche Mitglied aus. Die Errichtung eines Astralen Kontaktes erfordert Zeit und haufenweise Karma, und dementsprechend geben magische Gruppen nicht viel auf Leute, die gegen die Regeln verstoßen.

Ein Teil der Bestimmungen betrifft das, was die einzelnen Mitglieder müssen oder nicht dürfen. Verstößt ein Mitglied im Verlauf des Spiels gegen eine solche Bestimmung, notieren Sie sich das. Sobald das Mitglied sich um die nächste Initiation bewirbt, stellt sich womöglich heraus, daß der Verstoß ernst genug für einen Hinauswurf war.

Es spielt dabei überhaupt keine Rolle, ob jemand Zeuge wurde, wie der Zauberer gegen die Bestimmung verstieß. Die Tat an sich erzeugt schon "schlechte Schwingungen" in seiner Aura, und diese werden für die anderen Mitglieder sichtbar, sobald er im Rahmen der Gruppe den nächsten Initiationsschritt vollziehen möchte. Die Frage lautet, ob die Auswirkungen der Übertretung ernst genug sind, um den Astralen Kontakt der Gruppe zu stören. Es ist einem Zauberer, der sich um Initiation bewirbt, absolut unmöglich zu verhehlen, daß er eine Bestimmung übertreten hat.

Um zu ermitteln, ob die Übertretung des Initiaten ernst war, würfeln Sie eine Magieprobe. Der Mindestwurf wird durch das *doppelte* des Grades angegeben, den der Zauberer zu erreichen versucht, und er benötigt eine Anzahl Erfolge, die *größer* ist als die Anzahl von ihm übertretener Bestimmungen.

Gelingt dem Zauberer die Probe, waren seine Ausrutscher nicht gefährlich. Streichen Sie das Verzeichnis der gebrochenen Regeln; die Initiation macht wieder reinen Tisch.

Scheitert er bei der Probe, muß die Gruppe ihn entweder ausstoßen, oder sie verliert den Astralen Kontakt. Viele Gruppen fackeln da nicht lange, und schon zieht der Missetäter seines Weges. Andere Gruppen jedoch sind durchaus geneigt, erst einmal zu untersuchen, ob das Mitglied "das Falsche aus dem richtigen Grund getan hat". Irgendeine Art Anhörung oder Verfahren geht in Ordnung. Die Gruppe kann sogar zu dem Entschluß gelangen, das verirrte Schäflein zu behalten, wenn es eine geeignete Quest oder Tat vollbringt. Damit bietet sich eine gute Gele-

genheit für Komplikationen des Handlungsablaufes oder neue rollenspielerische Ideen.

Verliert die Gruppe den Astralen Kontakt, muß sie ihn erst von neuem herstellen, ehe Initiaten aus ihren Reihen wieder reduzierte Karmakosten für weitere Initiationsschritte erhalten. Siehe **Aufbau einer Gruppe**, S. 82.

Rikki Ratboy ist Initiat einer Gruppe von Rattenschamanen mit den Bestimmungen der Heimlichkeit und des Ausschließlichen Rituals. Bei einem seiner letzten Runs bedrohte Rikki einen Chummer mit einem Fluch der Gruppe und brach so die Regel der Heimlichkeit. Er half auch zweimal einem Magier seines Teams bei Rituellicher Hexerei. Das sind drei Übertretungen (Rikki hatte schon immer seine Probleme mit Regeln). Sobald er nun bereit ist, sich im Rahmen der Gruppe seiner nächsten Initiation zu unterziehen, überprüfen die übrigen Schamanen seine Aura und erkennen, daß er Bestimmungen übertreten hat. Rikki verfügt über ein Magie-Attribut von 7 und möchte Initiationsgrad 3 erreichen, also wirft er 7 Würfel gegen Mindestwurf 6 (das Doppelte des gewünschten Grades). Er benötigt 4 Erfolge, um die drei Übertretungen zu schlagen. Er schafft sie nicht.

Rikki weist die anderen Mitglieder darauf hin, daß er getötet worden wäre, hätte er den Gegner nicht mit der Fluchdrohung dazu gebracht, einen Rückzieher zu machen. Was die rituelle Arbeit angeht, so war sie Teil eines Runs, der sich für ihn auf 500.000 Nuyen netto belief, und er stellt sich wirklich die Frage, ob die Gruppe nicht eine 20-Prozent-Scheibe von diesem Käse auf ihrem Bankkonto wiederfinden möchte. Die Gruppe sieht ein, daß seine Argumente durchaus stichhaltig sind, aber sie hat weder die Zeit noch das Karma zur Verfügung, um ihren Astralen Kontakt auf der Stelle zu restaurieren. Trotz seiner Überredungskünste ist Rikki raus aus dem Wigwam.

Bei einer Gruppenbestimmung handelt es sich um ein Tabu, das nur von der Gruppe insgesamt übertreten werden kann. Bestimmungen bezüglich der Mitgliedschaft zum Beispiel werden nur übertreten, wenn sich die ganze Gruppe entschließt, jemanden aufzunehmen, der die Regel nicht erfüllt. Verstößt eine Gruppe gegen eine ihrer Bestimmungen oder entschließt sie sich, diese zu ändern, so verliert sie den Astralen Kontakt, da es sich nun nicht mehr um dieselbe Gruppe handelt. Ein neuer Astraler Kontakt muß hergestellt werden. Manchmal brechen Gruppen über entsprechenden Streitigkeiten auseinander, wenn nämlich einige Mitglieder nicht willens sind, sich erneut der ganzen Mühe der "Feinabstimmung" mit dem Astralraum zu unterziehen.

Individuelle Bestimmungen

Diese Bestimmungen betreffen das Verhalten einzelner Mitglieder einer Gruppe. Die meisten Gruppen haben gewöhnlich drei oder vier solcher Bestimmungen.

Teilnahme

Magische Vereinigungen halten regelmäßige Treffen für Gruppenrituale ab. Die Teilnahme daran ist Pflicht. Die meisten Gruppen mit einer Teilnahmebestimmung setzen solche Treffen alle ein bis drei Monate an, oft an Tagen bestimmter Mondphasen, zu Beginn der Jahreszeiten oder in sonst einem bedeutsamen regelmäßigen Intervall. Fehlender Kontakt ist keine Entschuldigung für einen Bruch dieser Bestimmung. Es ist Aufgabe des Mitgliedes, die Gruppe darüber zu informieren, wo sie Nachricht über die Terminplanung hinterlassen kann.

Glaube

Alle Mitglieder müssen einer bestimmten moralischen oder philosophischen Überzeugung anhängen. Jede Tat, die gegen

diese Überzeugung verstößt, ist ein Bruch der Bestimmung. Gerade bei dieser Bestimmung sind zahlreiche Variationen denkbar, aber Spieler werden sich wahrscheinlich an moralische oder religiöse Glaubensformen halten wollen, die ihnen vertraut sind.

Der Spielleiter hat das letzte Wort darüber, ob eine besondere Handlung oder deren Unterlassung gegen den Glauben verstößt. In der wirklichen Welt sind ganze Bibliotheken mit Argumenten zu Doktrinen oder Dogmen gefüllt worden.

Ausschließliche Mitgliedschaft

Mitglieder einer magischen Gruppe mit dieser Bestimmung dürfen in keiner einzigen weiteren magischen Gruppe Mitglied sein. Schließt sich ein Mitglied einer anderen Gruppe an, will heißen, unterzieht es sich einer Initiation in dieser anderen Gemeinschaft, bricht es die Bestimmung. Das kann ein bißchen kompliziert werden, denn wenn beide Gruppen exklusiv sind, hat es gegen beider Bestimmungen verstoßen.

Ausschließliches Ritual

Mitglieder der Gruppe dürfen keine Rituelle Magie zusammen mit Zaubern ausüben, die der Gruppe nicht angehören. Jedesmal, wenn sie es doch tun, zählt das als Verstoß gegen die Bestimmung.

Brüderlichkeit

Von den Mitgliedern wird erwartet, anderen Gruppenangehörigen nach besten Kräften zu helfen, wenn sie darum gebeten werden. Verweigert ein Mitglied Beistandsleistungen, die in seinen Kräften stünden, verstößt es gegen die Bestimmung.

Karma

Die Mitglieder müssen viel freie Zeit auf Angelegenheiten der Gruppe verwenden. Reduzieren Sie alle Karmazuteilungen an Angehörige solcher Gruppen um 1. Ein Mitglied kann beschließen, bei einer Karma-Zuteilung nicht auf diesen Punkt zu verzichten, aber es übertritt damit diese Bestimmung.

Gehorsam

Diese Bestimmung verlangt von den Angehörigen der Gruppe, Befehlen und Forderungen bezüglich nichtmagischer Angelegenheiten Folge zu leisten. Mit anderen Worten: Die Gruppe hat das Recht, sich in das Privatleben der Mitglieder einzumischen. Viele derartige Gruppen sind in Ränge unterteilt, und den Angehörigen höherer Ränge ist jeweils Gehorsam zu leisten. Der Rang ist dabei in der Regel eine Funktion des Initiationsgrades oder zumindest der Anzahl an Initiationsschritten, die im Rahmen dieser Gruppe vollzogen wurden. Ungehorsam gegen einen Vorgesetzten in dieser Struktur zählt als Bruch der Bestimmung.

Heimlichkeit

Die Gruppe gesteht in der Öffentlichkeit niemals ein, daß sie überhaupt existiert. Mitglieder gestehen niemals ihre Zugehörigkeit. Natürlich kocht allerorten die Gerüchteküche, und so kann ein Zauberer, der sich einer solchen Gruppe anschließen möchte, ebenso leicht Verbindung zu ihr aufnehmen wie zu einer anderen. Eine heimliche Gruppe kann auch von sich aus beschließen, aus irgendeinem Grund auf jemanden zuzugehen und ihm ihre Existenz zu offenbaren. Gesteht ein Mitglied einem Außenstehenden seine Zugehörigkeit, bricht er die Bestimmung. Auch von der Gruppe zu erzählen, ohne die eigene Mitgliedschaft zu erwähnen, ist ein Verstoß.

Gruppenbestimmungen

Bei diesen Bestimmungen handelt es sich um solche, die nur durch geschlossenes Handeln der Gruppe als Ganzes gebrochen werden können. Hält sich die Gruppe einmal nicht an eine ihrer Gruppenbestimmungen, verliert sie automatisch den Astralen Kontakt. Es ist leicht möglich, daß eine magische Gruppe überhaupt keine Gruppenbestimmungen hat.

Beschränkte Mitgliedschaft

Die Gruppe nimmt nur Mitglieder eines bestimmten Geschlechtes, einer bestimmten Rasse oder Religion usw. auf. Beachten Sie, daß es sich dabei immer nur um eine Bestimmung handelt, auch wenn sie mehrere Beschränkungen enthält. So könnte zum Beispiel ein dianischer Hexenzirkel nur für Frauen zugänglich sein, die Wicca (d. h. Hexenkunst) als Religion ausüben.

Stoffliche Verbindung

Alle Mitglieder müssen der Gruppe eine stoffliche Verbindung (S. 42) zur Verfügung stellen. Dabei kann es sich um eine Zellprobe handeln (ein paar Blutstropfen reichen) oder eine These (siehe **Initiation**, S. 62). Einige Gruppen geben ausscheidenden Mitgliedern diese Verbindung zurück, andere behalten sie selbst dann noch, da sie generell Mitglieder oder Exmitglieder, die aus der Reihe tanzen, mit ritueller Hexerei bedrohen. Das hängt von der Philosophie der Gruppe ab.

Schwur

Alle Mitglieder müssen bei ihrer ersten Initiation im Rahmen der Gruppe die Schwurprüfung (siehe **Prüfungen**, S. 63) ablegen. Hat der Initiat sich vorher noch nie dieser besonderen Prüfung unterzogen, rechtfertigt sie jetzt die reduzierten Karmakosten für den aktuellen Initiationsschritt. Wurde bereits früher ein Schwur geleistet, zählt er jetzt nicht mehr als Prüfung, bindet den Initiaten aber trotzdem, wie es in den Regeln ausgeführt ist.



BRÄUCHE

Neben Bestimmungen verfügen die meisten magischen Gruppen auch über allgemeine Regeln und Gebräuche. Ein Verstoß gegen allzu viele davon kann ebenfalls zum Rausswurf führen. Im Gegensatz zu Verstößen gegen Bestimmungen sind solche Übertritte aber nicht magisch sichtbar. Der Verstoß gegen einen Brauch hat keine Auswirkung, so lange er geheim bleibt.

Bräuche können vernünftig oder dogmatisch sein, bigott oder erleuchtet. Gruppen mit besonderen politischen, religiösen oder sozialen Programmen befolgen wahrscheinlich solche, die mit diesen Programmen in Zusammenhang stehen. Eine Schamanengruppe mit einer religiösen Bindung an den Kult der Erdmutter wird wohl Bräuche einhalten, die die Idee des Bewahrens unterstützen, oder sie praktiziert gar Ökoterroismus. Eine Magiergruppe, die von einer Ortsgruppe des Humanis Policlubs unterstützt wird, pflegt wahrscheinlich ein paar häßliche Bräuche, die sich um Metamenschen drehen. Eine Gruppe von Lohnmagiern der allerersten Garnitur im Hause wird die Treue zum Kon betonen. Auch das Befolgen einer Gruppensymbolik könnte ein Brauch sein ("Wennste bei der ollen Gruppe mitmischen willst, mußtste diese Ohr'n anstecken!").

Die Einbeziehung von Bräuchen verleiht der Gruppe Farbe und bietet konkrete Ansätze zum Rollenspiel. Bräuche können auch verhindern, daß sich eine Gruppe letztlich nur als ein Satz beliebiger Zahlen erweist, mit denen Spieler jonglieren, nur um billige Initiationen zu erhalten.

GRUPPENRESSOURCEN

Abgesehen von Vergünstigungen für Initiationen stellen Gruppen ihren Mitgliedern normalerweise noch weitere Ressourcen zur Verfügung. Ressourcen unterliegen denselben Einstufungen wie Lebensstile (SRII, S. 189) und werden aus Mitgliedsbeiträgen bestritten. Mitglieder können jederzeit zum Erwerb spezieller Gruppenmittel beitragen. Manchmal müssen auch Zauberer den Hut herumreichen.

Hat die Gruppe einen *Gönner* (siehe unten), stellt er gewöhnlich die Ressourcen bereit und hält so Mitgliedsbeiträge gering oder macht sie ganz überflüssig. Die Mitglieder schulden dem Gönner als Gegenleistung allerdings magische Dienste.

Zur Erhaltung der Ressourcen leisten die Mitglieder in der Regel einen fairen Beitrag, wenn es darauf auch einen gewissen Gruppenrabatt gibt. Beiträge bemessen sich generell nach dem Anteil des einzelnen Mitgliedes an der Wahrung des Lebensstiles. Beschließt also beispielsweise eine Gruppe mit zehn Mitgliedern, daß sie einen Lebensstil mit Oberschichtressourcen halten möchte, lägen die Einzelbeiträge bei einem Zehntel der 10.000 ¥ im Monat, also bei 1.000 Nuyen.

Aber ach, es gibt auch Gruppen, die es sich nicht verkneifen können, ihre Mitglieder auszubeuten, indem sie zum Beispiel Luxusbeiträge berechnen, aber nur Mittelschichtressourcen oder noch weniger bereitstellen! Die Differenz wandert in die Taschen der Führung. Andererseits könnte ein reicher Gönner Luxusressourcen bereitstellen, ohne daß Mitgliedern überhaupt Beiträge berechnet werden. Zumindest keine finanziellen.

Luxusressourcen

Die Gruppe besitzt ein phantastisches Hauptquartier, möglicherweise ein ausgedehntes Anwesen, mit Wohnhaus, Ritualgebäude, Kräutergärten usw. Sie besitzt auch entweder noch weitere Grundstücke für magische Zwecke, oder sie stellt ihren Mitgliedern Wohnmöglichkeiten außerhalb zur Verfügung (nur Mittelschichtniveau, dafür aber mit Vergünstigungen wie zum Beispiel Fahrzeugen). Die Bibliotheks- und Laboreinrichtungen der Gruppe sind superb und denen eines größeren Unternehmens oder einer bedeutenden Universität vergleichbar, also auch ohne eine Stufenbegrenzung. Mitglieder können rituelle Materialien mit einem Rabatt von 50 Prozent beziehen.

Oberschichtressourcen

Die Gruppe verfügt über ein bedeutendes Hauptquartier und entweder noch ein paar Außenstellen und Tempelräume, oder sie kann den Mitgliedern Wohnmöglichkeiten auf Mittelschichtniveau bieten (jedoch ohne Auto oder Freizeitbudget usw.). Sie verfügt über ausgezeichnete Bibliotheken und sonstige Einrichtungen (Stufe 2W6 + 6) und bietet ihren Mitgliedern rituelle Materialien mit zu einem Rabatt von 25 Prozent an.

Mittelschichtressourcen

Die Gruppe hat sich ein hübsches Plätzchen gemietet und besitzt einen anständigen Satz Arbeitsgeräte (1W6 + 6 Stufe für Bibliotheken und Hütten). Rituelle Materialien sind mit einem Rabatt von 10 Prozent von der Gruppe erhältlich.

Unterschichtressourcen

Die Gruppe besitzt ein paar Räume als Hauptquartier oder hat welche gemietet, und sie kann sich schlichte Arbeitsmaterialien leisten. Sie verfügt über hermetische Bibliotheken für eine oder zwei Fertigkeiten oder vielleicht eine permanente Medizinhütte (würfeln Sie die Stufen mit 1W3 + 3 aus), je nach Tradition.

Squatterressourcen

Die Gruppe hat sich wahrscheinlich irgendwo ein billiges Hauptquartier eingerichtet, wohl in irgendeiner verlassenen Gegend irgendeiner Brache, eines Slums oder der Barrens. Immerhin, wenigstens ein abgeschiedener Platz für rituelle Arbeit! EAM (eigene Ausrüstung mitbringen). Sonst ist nicht viel da.

Straßenressourcen

Die Gruppe verfügt über keinerlei materielle Ressourcen. Die Beiträge sind dafür allerdings niedrig. Es kostet nichts, einen Anteil an nichts zu haben. Wann immer die Gruppe etwas bezahlen muß, liegt es an den Mitgliedern, in die Tasche zu greifen.

GÖNNER

Bei einem Gönner kann es sich um eine Einzelperson handeln oder auch eine Organisation. Jedenfalls bietet er materielle Unterstützung als Gegenleistung für magischen Beistand seitens der Gruppe. Manche Gönner fordern dabei mehr als andere.

Viele Unternehmen unterstützen magische Gruppen unter ihren Top-Lohnmagiern und statten sie mit Luxusressourcen aus. Im Gegenzug fordert und erhält die Firma die ständige Einsatzbereitschaft der Mitglieder. Bestimmungen und Bräuche solcher Gruppen beruhen auf der Loyalität gegenüber dem allmächtigen Kon.

Die meisten Regierungen unterstützen ebenfalls eine oder mehrere magische Gruppen. In manchen Fällen ist dies die Gegenleistung für die Dienste, die die Zauberer ihrem Volk erweisen, wie im Fall der NAN-Staaten, die Schamanenwigwams unterstützen. Auch machen Gerüchte die Runde, daß staatlich unterstützte Gruppen im Bereich der Nachrichtendienste und anderer Operationen aktiv sind.

Man munkelt, der Großfürst von Tir Tairngire halte sich eine Gruppe, die sich allein aus zu Assassinen ausgebildeten *ki-Adepten* zusammensetzt. Bekanntermaßen sind Tir Tairngires Paladine, die allmächtige Geheimpolizei des Großfürsten, gleichzeitig der Sponsor für eine magische Gruppe, die Zauberer für verdeckte Operationen bereitstellt.

Von der UCAS-Regierung wissen Gerüchte zu vermehren, sie unterhalte zumindest eine Gruppe von Magiern, bei denen es sich allesamt um FBI-Agenten handelt. Jede Wette, daß auch die CIA nicht ohne ihre Hausmagier dasteht!

Etliche Policlubs sollen magische Gruppen unterstützen. Selbst Clubs, die gegen Magie eingestellt sind, können das insgeheim tun, wahrscheinlich im Rahmen der Schutzbehauptung, "Feuer mit Feuer zu bekämpfen".

Man kann ohne weiteres davon ausgehen, daß große Kons

und Staaten jedes Niveau an Ressourcen bereitstellen können. Eine reiche Einzelperson oder ein kleinerer Kon muß vielleicht auf die Nuyen achten. Eine Einzelperson, die eine Gruppe unterstützt, muß die "Gästegebühr" für das bereitgestellte Ressourcenniveau übernehmen: 10 Prozent des regulären Preises pro Mitglied (**SR11**, S. 189).

WIE MAN EINE GRUPPE FINDET

Wie es in dem alten Rezept für Kaninchen-Eintopf heißt: Zuerst muß du das Kaninchen fangen. Um einer Gruppe beizutreten, muß der Charakter eine ausfindig machen. Wenn ein Zauberer nicht im Verlauf des Spieles mit einer Gruppe in Kontakt kommt, muß er Zeit darauf verwenden, Anhaltspunkten nachzugehen, Connections zu besuchen und sonstige Laufarbeit zu leisten. Dabei kann er sich nur auf die Hoffnung stützen, daß eine magische Gruppe schließlich bereit sein wird, ihn aufzunehmen. Dieselben Regeln gelten natürlich, wenn jemand aus anderen Gründen nach einer magischen Gruppe sucht.

Es erfordert einen Grundzeitraum von 60 Tagen, eine magische Gruppe zu finden. Der Zauberer sollte eine Erfolgsprobe auf entweder Gebräuche (Magie) oder Magietheorie würfeln, je nachdem, wo er die höhere Stufe aufweist. Der Mindestwurf beträgt 12 abzüglich seines Magie-Attributes. Der Mindestwurf sinkt um 1 für jede Connection des Zauberers, die ebenfalls Zauberer ist oder Taliskrämer oder ein Schieber, der oft mit Zauberern zu tun hat.

Um nun die effektiv erforderliche Zeit zu ermitteln, werden die 60 Tage durch die Anzahl der Erfolge geteilt. Fällt überhaupt kein Erfolg, vergeudet der Charakter 60 Tage. Vielleicht findet er zwar eine Gruppe, aber sie nimmt ihn keinesfalls auf, nicht für alle Nuyen in den Zürich-Orbital-Computerbanken! Die für die Suche

erforderliche Zeit darf in kürzere Abschnitte aufgeteilt werden. Im Idealfall würfelt der Spielleiter verdeckt, um zu ermitteln, wie lange der Charakter braucht. Der Zauberer könnte 10 Tage auf Laufarbeit verwenden, dann auf einen Run gehen, weitere 5 Tage tippeln, dann an einem Zauber werkeln, schließlich wieder 10 Tage suchen usw.

Ein Nichtzauberer kann auf dieselbe Art und Weise nach einer Gruppe suchen. Er benötigt die genannten Fertigkeiten, wenn ihm auch leider das Magie-Attribut fehlt, um den Mindestwurf zu senken.

Der Spielleiter würfelt sich nun entweder in der Zwischenzeit aufs Geratewohl eine Gruppe aus (siehe **Aufbau einer Gruppe**, S. 82), oder er schneidet sich eine für die Anforderungen seines Spieles nach Maß. Es sollte dem Zauberer letztendlich möglich sein, der aufgetriebenen Gruppe beizutreten, also basteln Sie keinen dianischen (will heißen, nur Frauen zugänglichen) und auf die schamanistische Tradition beschränkten Hexenzirkel, wenn es sich bei dem suchenden Charakter um einen männlichen Magier handelt! Geben Sie der armen Spruchschleuder eine Chance, mit anderen Worten, soll sie ruhig eine Gruppe finden, die ihr gefällt und für die sie qualifiziert ist. Und wenn Sie weitere Gruppen für Ihre Spielwelt entwickeln, erweitert sich auch das Menu, in dem Zauberer ihre Wahl treffen können.

Diese ganze Würfelei und Tippelei beruht auf der Annahme, daß ein Zauberer aufs Geratewohl nach einer Gruppe sucht. Sollte er den Namen einer Gruppe oder wenigstens eines ihrer Mitglieder persönlich kennen, findet er sie wahrscheinlich, indem er einfach herumfragt. Kürzen Sie ruhig den Grundzeitraum für die Suche auf 30 Tage, falls der Charakter weiß, wonach er sucht. Und ist er gar ein *sympathischer* Bursche, wird die Gruppe vielleicht gar nach ihm suchen und ihn zum Beitritt auffordern!



WIE MAN EINER GRUPPE BEITRITT

Der Beitritt kostet das neue Mitglied 3 Karmapunkte und den Beitrag für den ersten Monat, also muß der Charakter das Geld bereits bar auf den Tisch legen. Das Karma kann jedoch von anderen Mitgliedern aufgebracht werden. Es repräsentiert die Zeit, in der man sich auf den Beitritt vorbereitet, die Gruppenrituale lernt und andere vorbereitende Maßnahmen trifft. Auch die finanziellen Leistungen können von einem anderen Mitglied aufgebracht werden (sei es auch leihweise), besonders wenn die Gruppe scharf darauf ist, den Charakter für sich zu gewinnen.

Bringt der Charakter Karma und Cash mit, prüft die Gruppe seine "Schwingungen", um festzustellen, ob sie gut genug mit der bestehenden Struktur der Gemeinschaft übereinstimmen, um den Astralen Kontakt nicht zu beeinträchtigen. Dazu würfelt der Spieler eine Erfolgsprobe auf seine höchste Stufe in einer Magischen Fertigkeit oder dem Magie-Attribut gegen einen Mindestwurf gleich der gegenwärtigen Mitgliedsstärke der Gruppe. Handelt es sich bei dem Bewerber bereits um einen Initiaten, sinkt der Mindestwurf um den Grad. Ein Erfolg reicht, und man ist drin. Scheitert die Probe, kann die Gruppe den Bewerber zur Zeit nicht aufnehmen. In 1 W6 Monaten steht ihm ein neuer Versuch frei, und der Mindestwurf bei dieser zweiten Bewerbung ist um die Hälfte herabgesetzt. Scheitert auch diese Probe, so kann die Gruppe den Zauberer einfach nicht aufnehmen.

WIE MAN EINE GRUPPE GRÜNDET

Möglicherweise beschließen mehrere magiekundige Spielercharaktere, daß sie keiner anderen Gruppe beitreten und den Regeln anderer folgen, sondern lieber eine eigene Gemeinschaft gründen und - so ganz nebenbei - auf die preiswerte Tour initiiert werden wollen.

Ganz netter Versuch, Chummers!

Vergessen Sie bitte nicht, daß nur eine Gruppe mit Astralem Kontakt eine richtige magische Gruppe ist und ein solcher Kontakt nicht leicht herzustellen ist. Ohne astralen Kontakt erhalten die Mitglieder nicht den Vorteil für Gruppen-Initiation.

Wie sehen also die Voraussetzungen für die Gründung einer echten magischen Gruppe aus? Zunächst braucht man zwei oder mehr Mitglieder, von denen jeder die 3 Karmapunkte für den Beitritt aufwendet. Dann versucht die Gruppe einmal jeden Monat, den Astralen Kontakt herzustellen. Die Anzahl der Würfel, die dazu geworfen werden, bestimmt sich aus der Anzahl der Mitglieder. Mitglieder können sich einen weiteren Würfel für 3 Karmapunkte "kaufen". Scheitert die Probe, bleibt der gekaufte Zusatzwürfel nicht erhalten. Nächsten Monat kostet ein zusätzlicher Würfel von neuem 3 Karmapunkte. Die Mitglieder dürfen ihre individuellen Karmastände zusammenlegen, um diese Zusatzwürfel zu erstehen. Der Mindestwurf für die Probe zur Herstellung des Astralen Kontaktes beträgt 12, und es kommen folgende Modifikatoren darauf zur Anwendung:

Gruppe nimmt sowohl Schamanen als auch Magier auf:	+2
Pro Bestimmung, die die Gruppe sich auferlegt:	-1
Irgendein Mitglied wurde bereits früher in einer Astralen Kontaktgruppe initiiert:	-2
Pro Monat hingebungsvoller Arbeit aller Mitglieder:	-1

Hingebungsvolle Arbeit bedeutet wie üblich, daß die Mitglieder den ganzen Monat über *nichts anderes* unternehmen, als die diversen Rituale und Meditationen abzuhalten, die für die Errichtung des Kontaktes nötig sind. Keine weiteren Ausbildungen, Heilungen oder Schattenläufe.

Der Magier Neddy und der Schamane Sings-To-Clouds beschließen, eine magische Gruppe ins Leben zu rufen. Jeder zahlt 3 Karmapunkte, um beizutreten, und sie einigen sich auf die Bestimmungen der Heimlichkeit und des

Schwurs. Früher war Neddy bereits einmal Mitglied eines Hermetischen Ordens, bis es zu einem unglücklichen Mißverständnis kam. Als nun die Astrale Kontaktprobe des ersten Monats auf sie zukommt, werfen die beiden zwei Würfel (zwei Mitglieder). Der Grundmindestwurf von 12 wird wie folgt modifiziert:

*+2 für die Zulassung von sowohl Schamanen wie Magiern;
-2 für die beiden übernommenen Bestimmungen;
-2 für Neddys frühere Initiation in einer Astralen Kontaktgruppe.*

Der modifizierte Mindestwurf beträgt 10. Die Würfel zeigen 5 und 3. Diesen Monat also noch kein Kontakt.

Die beiden Zauberer besprechen sich und beschließen, sich für den nächsten Monat in Neddys Versteck zurückzuziehen und an ihren Ritualen zu arbeiten. Als die Probenzeit heranrollt, wenden beide je 3 Karmapunkte für je einen weiteren Würfel auf, so daß diesmal 4 Würfel fallen. Die Mindestwurf sinkt auf 9, weil einen Monat lang ausschließend am Kontakt gearbeitet wurde. Die Würfel zeigen 8, 7, 4, 4. Mist aber auch!

Diesmal gehen die beiden Zauberer für einen Monat getrennt ihrer Wege. Neddy zieht mit Serena, einer Magierin, einen Run durch. Sie arbeiten so gut zusammen, daß Neddy Sings-To-Clouds überredet, die Frau in die Gruppe aufzunehmen. Serena selbst ist damit einverstanden, erweist sich aber als knapp an Karma. Seufzend wendet Neddy die 3 Punkte für sie auf. Bei drei Gruppenmitgliedern stehen für die Probe dieses Monats 3 Würfel zur Verfügung, aber der Mindestwurf beträgt nach wie vor 9. Diesmal zeigt sich das Glück allerdings gnädig, und es fallen 9, 3 und 5. Die Gruppe hat den Astralen Kontakt hergestellt und kann jetzt Mitglieder zu den reduzierten Gruppenkosten initiieren.

AUFBAU EINER GRUPPE

Spieler gründen vielleicht ihre eigene Gruppe, und auch der Spielleiter wird wahrscheinlich selbst eine oder mehrere Gruppen entwickeln müssen.

Magische Gruppen erscheinen nicht aus dem Nichts. Sie verfolgen in der Regel bestimmte Ziele. Der Spielleiter wird wohl lieber eine oder zwei gut ausgearbeitete Gruppen entwickeln wollen als ein Dutzend aufs Geratewohl ausgewürfelte.

Der Spielleiter kann die weiter unten folgenden Tabellen benutzen, um Gruppen auszuwürfeln, aber den größten Nutzen wird er aus ihnen ziehen, wenn er nur auf sie zurückgreift, um geringfügige Details hinzuzufügen, oder wenn er sich mal gezwungen sieht, in aller Eile eine Gruppe zusammenzubasteln.

Eine Gruppe wird in der Regel erschaffen, um den Charakteren zu helfen, sie zu bedrohen oder weil ein Charakter einer Gruppe beitreten möchte. Dabei muß der Spielleiter sich die Frage stellen, warum die Gruppe den Spielercharakteren helfen oder schaden oder warum sie sich überhaupt mit ihnen abgeben möchte.

Hilfreiche Gruppen haben möglicherweise mit den Runnern ein gemeinsames Ziel (ob das letzteren nun bekannt ist oder nicht). Ist ein Run zum Beispiel gegen den Plan eines Konzerns gerichtet, "eine natürliche Ressource maximal zu nutzen" (will heißen, eine Gegend restlos auszuplündern und zu verschmutzen), dann könnte eine schamanistische, der Bewahrung von Mutter Erde gewidmete Gruppe den Wunsch haben, den Runnern zu helfen, selbst wenn letztere nur von einer Konkurrenzfirma angeheuert wurden, die den Plan aus ganz eigenen Motiven heraus stoppen möchte, und es nur des Geldes wegen machen.

Feindselige Gruppen treten in der Regel als solche auf, weil die Runner sich in einen Plan oder ein Interesse der Gruppe oder ihres Gönners einmischen. Solche Gruppen müssen nicht "böse" sein. So würde zum Beispiel eine Gruppe von Konzernmagiern die

Interessen ihrer Arbeitgeber gegen den dreckigen Abschaum von der Straße zu schützen versuchen, der darauf versessen ist, sie auszuplündern. Vielleicht sind die Runner auch nur Schachfiguren in einer scheußlichen Kon-Intrige und stehen dabei einer magischen Gruppe entgegen, die sich dem eigentlichen Ziel des Runs widersetzt (was die Spieler natürlich nicht im entferntesten vermuten).

Falls der Spielleiter eine Gruppe entwickelt, damit ein Spielerzauberer ihr beitreten kann, ergibt sich die ideale Gelegenheit, sie gemeinsam auszuarbeiten. Der Spieler kann umreißen, aus welchen Gründen er sich einer Gruppe anschließen möchte, und der Spielleiter behält sich das Recht vor, Bestimmungen hinzuzufügen und Bräuche zu erfinden, die vielleicht nicht ganz den Geschmack des Spielers treffen, und so weiter. In erster Linie ist das ein Gemeinschaftsunternehmen, aber es steht dem Spielleiter frei, Zusätze einzubringen, die zu interessanten Nebenhandlungen oder dramatischen Spannungen führen könnten.

Zweck und Ziel einer Gruppe

Eine Gruppe existiert immer auch aus Gründen, die mit ihrer Beziehung zu den Spielercharakteren nichts zu tun haben. Magische Gruppen entstehen nur selten, wenn überhaupt, mit dem erklärten Ziel, "Schattenläufer das Leben schwerzumachen".

Für die Motivationen magischer Gruppen gibt es einige allgemeine Richtlinien:

Eine **Initiatorische Gruppe** strebt vorrangig nach magischem Wissen und der Entwicklung des einzelnen Mitgliedes. Vielleicht verfolgt sie nebenher auch soziale, politische oder religiöse Themen, aber das Hauptziel besteht in der Förderung der magischen Künste und darin, daß die Mitglieder ihre Erfahrungen und Ressourcen miteinander teilen. Initiatorische Gruppen können die unterschiedlichsten Gesichter zeigen: Manche sind offen und heißen jeden echten Wissenssucher willkommen, bei anderen wiederum handelt es sich um engstirnige Geheimbünde, die keine Kritik an ihrem Modell der Wirklichkeit dulden und Außenseiter verachten. Die magische Bildung und Initiationsgrade bestimmen die formellen und informellen Ränge innerhalb der Gruppe.

Eine **Geweihte Gruppe** weist in der Regel eine besondere religiöse oder moralische Ausrichtung auf und verknüpft die Magie eng mit ihrem spirituellen Kodex. Gruppen dieser Art benutzen Magie gerne, um ihre Glaubenspraxis zu verfeinern und dem Rest der Welt diesen Glauben zu lehren oder zu demonstrieren. Geweihte Gruppen reichen von Organisationen, die der Menschheit durch Magie Schutz und Hilfe andeihen lassen, bis hin zu fanatischen Bünden, die ihre Ansichten mit Hilfe der Magie anderen aufzwingen wollen. Die magischen Fähigkeiten sind gewöhnlich der Hauptfaktor bei der Festlegung der formellen oder informellen Ränge innerhalb der Gruppe, aber "richtiges" Verhalten kann stärker bewertet werden als Grad oder Fertigkeit.

Eine **Konspirative Gruppe** hat sich einem bestimmten Ziel verschrieben, das sich meist um Macht und Reichtum dreht, und sie setzt Magie und andere Ressourcen rücksichtslos ein, um es zu erreichen. Solche Gruppen betrachten Magie als Werkzeug und Waffe. Sie sind in der Regel geheim und streben nach Herrschaft über ihre Mitglieder, wozu sie auf Bestimmungen wie Schwur, Verbindung und Gehorsam zurückgreifen. Fertigkeit und Grad sind nur Nebenfaktoren für die Hierarchie. Politik und Hingabe an "die Sache" zählen mehr. Konspirative Gruppen reichen von eifrigen Freiheitskämpfern, die "die Massen" aus der Tyrannei befreien wollen (ob die Massen sich das nun wünschen oder nicht) bis zu maskierten Verschwörern, die sich an verschwiegene Orte treffen, wo sie düstere Pläne zur Versklavung der Welt schmieden.

Bei diesen drei Kategorien handelt es sich natürlich nur um grobe Vereinfachungen. Etliche Gruppen könnten durchaus alle drei in sich vereinen, aber eine Definition der grundlegenden Ausrichtung ist wesentlich für die Entscheidung, welche Bestimmungen und Bräuche Sinn ergeben.



Mitgliederzahl

Die meisten Gruppen haben so etwa ein Dutzend Mitglieder. Viele sind kleiner und ein paar womöglich viel größer. Legen Sie die Mitgliederzahl fest oder werfen Sie 2W6 und konsultieren Sie die Mitgliederzahltable. Größere Gruppen mit hundert oder mehr Mitgliedern existieren vielleicht, aber sicher nicht mehr als zwei oder drei auf der ganzen Erde. Es ist kaum möglich, so viele Zauberer in Übereinstimmung zu bringen, am allerwenigsten auf dem Gebiet der magischen Praxis!

Mitgliederzahlen

Würfelwurf	Mitgliederzahl
2-3	2-4(1W3+1)
4-5	2-7(1W6+1)
6-8	8-13(1W6+7)
9-11	12-22(2W6+10)
12	10-60(2W6x5)

Beschränkungen der Mitgliedschaft

Die meisten Gruppen neigen dazu, sich an die Bestimmung der beschränkten Mitgliedschaft zu halten. Wenn andere soziale Gemeinschaften schon Gleichgesinnten den Vorzug geben, gilt das für magische erst recht. Die gebräuchlichste Beschränkung beruht auf der magischen Tradition, so daß die meisten Gruppen

entweder nur aus Magiern oder nur aus Schamanen bestehen. Gruppen können durchaus die Traditionen mischen, aber die damit einhergehenden psychischen Spannungen gestalten die Errichtung des astralen Kontaktes schwieriger.

Wie dem auch sei, legen Sie die Beschränkungen fest, die Ihnen für die Gruppe geeignet erscheinen, oder werfen Sie 2W6 und konsultieren Sie die folgende Tabelle. Diese Tabelle bietet einige allgemeine Ideen an, die Sie modifizieren oder als Ausgangspunkt für Eigenentwicklungen nehmen können.

Mitgliedschaftsbeschränkungen

Würfelwurf Beschränkungen

2	Keine Beschränkungen
3-4	<i>Biologische Beschränkung:</i> Mitglieder müssen einem bestimmten Geschlecht oder einer bestimmten Rasse angehören.
5-6	<i>Religiöse/Moralische Beschränkung:</i> Mitglieder müssen sich einer bestimmten Religion anschließen oder einem bestimmten Moralkodex unterwerfen. Das umfaßt auch Mitglieder politischer Aktivistengruppen.
7-8	<i>Tradition:</i> Begrenzt auf eine Tradition, die hermetische oder die schamanistische.
9-10	<i>Soziale Beschränkung:</i> Mitglieder müssen einen bestimmten Lebensstil pflegen, seien das nun Bräuche einer speziellen Kultur, die Arbeit für einen bestimmten Konzern oder ähnliches.
11-12	<i>Zwei Beschränkungen:</i> Werfen Sie 1W6+3, und konsultieren Sie die Tabelle erneut.

Bestimmungen

Nachdem die generellen Ziele der Gruppe bestimmt und durch Mitgliedschaftsbeschränkungen ausgeschmückt wurden, bieten sich meist schon etliche weitere Bestimmungen an. Um diese zufällig zu ermitteln oder eine allgemeine Vorstellung davon zu gewinnen, welche Bestimmungen für bestimmte Gruppen typisch sind, konsultieren Sie die folgende Tabelle, die die Chance auf 1W6 zeigt, daß ein bestimmter Typ Gruppe eine Bestimmung tatsächlich hat. Für eine komplette Zufallsauswahl werfen Sie 1W6 für jede Bestimmung. Der Spielleiter kann sich bei der Reihenfolge auch danach richten, wie er sich die Gruppe vorstellt.

Bestimmungen

Bestimmung	Initiatorische Gruppe	Geweihte Gruppe	Konspirative Gruppe
Teilnahme	1-2	1-4	1-3
Glaube	1	immer	1-5
Ausschl. Mitglied	1-2	1-5	1-4
Ausschl. Ritual	1-3	1-5	1-5
Brüderlichkeit	1-4	1-4	1-5
Karma	1-5	1-4	1-4
Verbindung	1	1-2	1-5
Schwur	1-2	1-5	immer
Gehorsam	1	1-4	1-5
Heimlichkeit	1-2	1-3	1-5

Ressourcen, Beiträge und Gönner

Diese drei Aspekte richten sich nach den Erfordernissen der Kampagne. Sollten Sie es vorziehen, die Gruppenressourcen zufällig zu ermitteln, werfen Sie 2W6 und konsultieren Sie die folgende Tabelle. Um zu überprüfen, ob die Gruppe einen Gönner

hat, werfen Sie 1W6 und konsultieren Sie in derselben Tabelle die Spalte *Chance für einen Gönner*.

Die Monatsbeiträge entsprechen den Kosten für den entsprechenden Lebensstil (**SRII**, S. 189), geteilt durch die Anzahl der Mitglieder.

Ressourcen

Würfelwurf	Gruppenressourcen	Chance für Gönner(1W6)
2	Straße	Keiner
3-4	Squatter	Keiner
5-6	Unterschicht	1
7-8	Mittelschicht	1
9-11	Oberschicht	1-2
12	Luxus	1-4

EINIGE BEKANNTE MAGISCHE GRUPPEN

Die folgenden Darstellungen könnten nützlich für Spielleiter sein, die erst einmal mit einer gut ausgearbeiteten Idee umgehen möchten, ehe sie selbst magische Gruppen entwickeln. Die Beschreibungen können auch als Beispiele dienen oder zum Einsatz kommen, wenn mal auf die schnelle eine Gruppe gebraucht wird.

Sisterhood of Ariadne

Die Schwesternschaft der Ariadne ist eine geweihte Gruppe. Die Mitgliedschaft ist nur für Frauen möglich, die Wicca-Anhängerinnen sind. Wicca ist ein anderes Wort - manche sagen, der wirkliche Name - für die Religion, die gemeinhin als Hexenkunst bezeichnet wird. Trotz der Propaganda verschiedenster Staaten und Kirchen über die Jahrhunderte hinweg hat die Hexenkunst NICHTS mit Teufelsanbetung oder übler Magie zu tun. Wicca ist (jedenfalls so, wie die Schwesternschaft sie praktiziert) eine Religion, die die Erde oder die Natur verehrt. Die Schwesternschaft ist auch ein bißchen militant und glaubt, das Patriarchat (männliche Vorherrschaft in der Gesellschaft) wäre für die meisten Übel des Planeten verantwortlich. Sie hält das Matriarchat, die Herrschaft der Frauen, für eine natürlichere und harmonischere Ordnung. Damit gehört sie zum "dianischen" oder ausgeprägt matriarchalischen Zweig der Hexen.

Zusätzlich stellt die Schwesternschaft sich der Umweltverschmutzung und der Ausbeutung der Erde entgegen, und sie setzt auch Magie ein, wenn sanftere Methoden nicht zum Ziel führen.

Name: Sisterhood of Ariadne / Schwesternschaft der Ariadne

Art: Geweiht (Religion: Wicca)

Mitgliederzahl: 13

Beschränkungen: Nur Frauen. Nur Wicca-Anhängerinnen.

Bestimmungen:

Teilnahme. Monatlicher Sabbat (Vollmondritual)

Schwesterlichkeit

Religiöse Verpflichtung: Wicca. Schütze die Erde! Kämpfe für die Rechte der Frau! Wende keine schädigende Magie an, außer um dich selbst oder die Erde zu schützen!

Heimlichkeit

Ressourcen/Beiträge: Mittelschicht. Die Beiträge liegen gegenwärtig bei 450 Nuyen monatlich. Der Zirkel hat ein kleines Haus in einer ziemlich ländlichen Gegend Seattles angemietet, mit genügend uneinsehbarem Gelände, um auch im Freien rituelle Arbeit verrichten zu können. Die Gruppe erwirbt magische Materialien in großen Mengen für die eigene Mitgliedschaft. Das Haus beherbergt eine ansehnliche Bibliothek hermetischer Bücher (Hexerei 8, Beschwören 4), und der Zirkel besitzt eine tragbare Medizinhütte mit Stufe 5.

Bräuche: Extrem feministische Politik. Die Mitgliederzahl ist, einer Wiccatradition folgend, auf 13 begrenzt. Männliche Besucher werden in keinem Fall bei Ritualen geduldet. Viele Mitglieder sind darüber hinaus in der Metamenschenrechts-Bewegung aktiv, und zum Zirkel gehören auch drei Orkinen, eine Trollin und eine Elfin. Wenn die Gruppe auch für beide magische Traditionen offen ist, tendiert sie doch zum Schamanismus, und nur bei zwei Mitgliedern handelt es sich um Magierinnen. Die Gruppe unterhält lose Verbindungen zu öko-aktivistischen Policlubs einschließlich solcher wie Greenwar, die man terroristischer Aktivitäten verdächtigt. Mitglieder unterstützen oft auf magischem Wege Runs, die sich gegen Versuche von Konsumenten, die Umwelt zu verschmutzen oder Ressourcen auszubeuten.

Hermetic Order of the Auric Aurora

Dieser in den frühen neunziger Jahren des 20. Jahrhunderts gegründete Orden widmet sich der magischen Forschung und der Förderung seiner Mitglieder. Obwohl dem gelehrten Studium der Magie verschrieben, greift er auch auf seine Ressourcen zurück, um gegen die Nutzung von Magie zur Unterdrückung und Verletzung Widerstand zu leisten.

Gerüchte wollen wissen, daß Magier des Ordens dem Runnerteam halfen, das die "Wunderkindbande" sprengte, die in einer Redmond-Gegend am Rande der Barrens einen magischen Schutzgeldring aufziehen wollte.

Name: Hermetic Order of the Auric Aurora / Hermetischer Orden der Goldenen Morgenröte

Art: Initiatorisch

Mitgliederzahl: 25

Beschränkungen: Nur Magier.

Bestimmungen: Brüderlichkeit. Karma. Schwur. Heimlichkeit.

Ressourcen/Beiträge: Mittelschicht. Monatsbeiträge gegenwärtig 200 Nuyen. Hermetische Bibliotheken in Hexerei, Beschwören und Verzaubern, allesamt Stufe 9. Verzauberungsläden auf eigenem Grundstück. Der Orden operiert vom Haus seines Leiters aus, einer ansehnlichen Ladenfront in der Nähe der Pacific University. Der Keller dient als Ritualraum. Das Erdgeschoß ist ein kleiner Laden des Wissens, bei Kennern als exzellente Fundgrube berühmt. Die oberen Stockwerke enthalten die Wohnräume. Die Mitglieder erhalten im Laden einen Rabatt von 25 Prozent.

Bräuche: Die persönliche Freiheit genießt höchste Achtung. Der Orden bevorzugt einen ruhigen, gelehrten Ansatz in Sachen Magie und distanziert sich von gewalttätigen Schattenläufen. Heilung und magischer Beistand für die Bedürftigen bilden die Hauptbeschäftigung der Mitglieder, zusammen mit Studium und Initiation. Obwohl der Orden keinen ethischen Kodex als offizielle Bestimmung übernommen hat, wahrt die Gruppe doch einen hohen ethischen Standard.

Mitsuhamas Research Unit 12

Die Forschungseinheit 12, von MCT kräftig finanziert und aus konzentrierten Lohnmagiern zusammengesetzt, stellt eine typische Konzerngruppe dar. Sie gehört zum Inneren Sicherheitsdienst von MCT und dient als Sondereinsatzgruppe, wann immer Magie gegen das Unternehmen eingesetzt wird.

Die Forschungseinheit 12 überprüft auch vor Ort die Grundstückssicherheit und setzt geistige Kontrollzauber sowie die *Geistessonde* ein, um die Haltung von Beschäftigten zu "untermauern". Sie hält auch wichtige und/oder verdächtige Angehörige von F&E-Teams unter astraler Überwachung.

Name: Mitsuhamas Research Unit 12 / MCT-Forschungseinheit 12

Art: Geheim/Konspirativ (Schutz und Förderung von Mitsuhamas Interessen)

Mitgliederzahl: 6

Beschränkungen: Nur Magier. Nur MCT-Angestellte.

Bestimmungen: Ausschließliche Mitgliedschaft. Ausschließliches Ritual. Verbindung. Schwur. Gehorsam (gegenüber Konzern-Vorge-

setzten wie auch Vorgesetzten innerhalb der Forschungseinheit 12).

Ressource/Beiträge: Luxus. Keine Beiträge.

Gönner: Mitsuhamas Computer Technology

Bräuche: Von den Mitgliedern wird Loyalität gegenüber MCT erwartet, wenn sie auch eine zynische Haltung gegenüber den sentimentaleren Formen der Kon-Kultur einnehmen, wie zum Beispiel gesellschaftlichen Veranstaltungen, dem Absingen der Firmenhymne und so weiter. Erfolg ist die einzige Grundlage für den Status. Versagen wird nicht geduldet. Einheit 12 wird alle erforderlichen Mittel einsetzen, um ein gewünschtes Ergebnis zu erreichen. Von den Mitgliedern werden üppige "Geschenke" an ihre Vorgesetzten erwartet, wenn sie sich einem Initiationsschritt unterziehen möchten. Gegenwärtig liegt der Kurs in bar oder in Waren bei 1.000 Nuyen mal dem Grad des Vorgesetzten.

Bear Doctor Society

Bei der Bären doktorgesellschaft handelt es sich um eine typische Gruppe von Stammeschamanen. Sie widmet sich der Heilungsmagie, bei der das Bären totem so herausragt. Diese spezielle Gruppe gehört zu den Salish, aber ähnliche Organisationen gedeihen überall auf NAN-Territorium.

Name: Bear Doctor Society / Bären doktorgesellschaft

Art: Initiatorisch

Mitgliederzahl: 8

Beschränkungen: Nur Schamanen des Bären totems. Nur Angehörige des Salish-Stammes.

Bestimmungen: Brüderlichkeit. Schwur. Moralische Verpflichtung (siehe **Bräuche**).

Ressourcen/Beiträge: Oberschicht. Die Mitglieder zahlen die Hälfte der normalen Beiträge, den Rest übernimmt die Gemeinde. Gegenwärtig liegen die Beiträge bei 625 Nuyen im Monat. Die Gesellschaft unterhält eine Bären-Medizinhütte von Stufe 8 sowie ein 20-Betten-Krankenhaus mit Wohnräumen für die Mitglieder. Es befindet sich natürlich auf Salish-Gebiet.

Gönner: Der Salish-Stamm.

Bräuche: Die meisten Mitglieder sind ausgebildete Biotechs oder verfügen über sonstige Fertigkeiten im Bereich der biologischen Wissenschaften. Die Gesellschaft hält sich in der modernen Medizin ebenso auf dem laufenden, wie sie sich der magischen und der traditionellen Stammesheilkunde widmet. Salish-Patienten werden kostenlos behandelt, wie auch jeder sonstige Patient, der nicht zahlen kann. Die Gruppe bemüht sich um den Schutz des Lebens und verbietet sinnloses Töten. Die Anforderungen des Bären totems werden auch als moralische Verpflichtungen aufgefaßt.

Moonlight Thorns

Die Gruppe besteht aus *ki*-Adepten und bildet die persönliche Leibwache eines hochgestellten Adligen aus Tir Tairngire. Gerücheweise handelt es sich um Elite-Assassinen.

Name: Moonlight Thorns / Mondscheindornen.

Art: Konspirativ

Mitgliederzahl: 5

Beschränkungen: Nur Elfen. Nur *ki*-Adepten.

Bestimmungen: Ausschließliche Mitgliedschaft. Verbindung. Schwur. Gehorsam (dem Lord wie auch Gruppenvorgesetzten gegenüber). Heimlichkeit.

Ressourcen/Beiträge: Luxus. Keine Beiträge. Die Mitglieder sind auf dem Anwesen ihres Gönners luxuriös untergebracht, und sie verfügen dort über Dojo und Arsenal, beides gut ausgestattet. Die Gruppe unterhält auch die für ihre Missionen nötigen Schlupfwinkel.

Gönner: Ein Adliger aus Tir Tairngire.

Bräuche: Die Mitglieder sind ihrem Gönner fanatisch ergeben, und manche haben auch schon ihr Leben geopfert, um seines zu retten. Gerüchten zufolge kehren die Dornen von erfolglosen Assassinen ein-sätzen nicht lebend zurück. Entweder töten sie das Opfer oder kommen bei dem Versuch um.

DIE MAGISCHEN WESEN

**Das Leben in der materiellen Welt wär echt dröge,
gäb es nicht die ganzen Leute! Ihr Typen seid so irre komisch!
- aus einem Interview mit Artsnletters, einem Freien Stadtgeist,
in: Paranatural Proceedings, Jahrgang 4, Ausgabe 8**

Die Philosophen wissen nicht, was sie mit ihnen anfangen sollen. Manche Theologen werden leicht grün im Gesicht, wenn das Thema zur Sprache kommt. Aber wenn Zauberer rufen, kommen sie: Geister! Sind es eigenständige Wesen oder nur der Wille von Zauberern, der sich in den empfänglichen Energien des Astralraumes manifestiert? Sind sie intelligent, oder reflektieren sie nur die Intelligenz des Beschwörers? Sind es Echos unserer Seelen oder Echos von etwas Größerem?



GEISTER

Geister schwimmen in den magischen Energien wie Delphine - oder Haie - in der Fluten des Ozeans. Die Fertigkeit **Beschwören** öffnet die Tore zwischen den Existenzebenen, um ihnen Zutritt zu unserer materiellen Welt zu verschaffen.

Die **SHADOWRUN**-Grundregeln haben bereits Elementar- und Naturgeister vorgestellt. Dieses Grimoire führt etliche weitere Formen ins Spiel ein. Es erklärt, wie Zauberer *Watcher* herbeirufen können, schlichte kleine Diener und Botschafter, die Aufgaben im Astralraum ausführen. Es zeigt auf, wie man *Verbündete* erschafft, die mächtigen Geistervertrauten der Legende, jeder von ihnen ein einzigartiger Gefährte oder Sklave. Und es enthält eine vollständige Beschreibung der *Freien Geister*, die ihre eigenen Herren sind und in der Sechsten Welt ihre eigenen geheimnisvollen Ziele verfolgen. Bevor wir jedoch diese neuartigen Kräfte erforschen, sind zunächst einige Regelerweiterungen und Verdeutlichungen geboten, um Geister besser zu verstehen.

DIE GESTALT VON GEISTERN

Natur- und Elementargeister erscheinen in drei verschiedenen Formen: der Astralen Gestalt, der Manifesten Gestalt und der Großen Gestalt.

Der Wechsel zwischen Astraler und Manifeste Gestalt kostet den Geist jeweils eine Einfache Handlung.

ELEMENTARGEISTER (*Anima hermetica*)

Identifikation: Elementargeister sind Verkörperungen der klassischen Elemente. Die Erscheinungsformen entsprechen daher auch dem jeweiligen Element, während die Größe der Manifestation fast immer die Macht des Wesens anzeigt.

Habitus: Wo immer ein Geist beschworen wird (was in der Nähe einer Konzentration des Elementes am leichtesten fällt)

Kommentar: Elementargeister sind die Kräfte der magischen Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde, in anscheinend mit Bewußtsein begabten Wesenheiten geballt. Sie existieren hauptsächlich im Astralraum. Jede Art von Elementargeist weist ihre eigenen Kräfte und Schwächen auf und wird durch Kontakt mit einem entgegengesetzten Elementargeist von gleicher oder größerer Kraft vernichtet, wobei der stärkere Elementargeist aber gleichzeitig auch um die Kraftstufe des anderen geschwächt wird. Die **Gegensatzpaare** sind: Feuer bekämpft Wasser, Luft bekämpft Erde. Alle Elementargeister können sich physisch manifestieren.

LUFTGEIST

Erscheinung: Ein Luftgeist erscheint als wirbelnde Rauchgestalt von annähernd humanoider Form.

Kräfte: Verschlingen; Manifestation; Bewegung; Übler Atem; Psychokinese

Schwächen: Ein Luftgeist kann durch luftdichte Verschlüsse in bemerkenswert kleine Behälter gesperrt werden. Verwundbarkeit (Erde)

ERDGEIST

Erscheinung: Ein Erdgeist erscheint als gedrungene, humanoide Gestalt aus Erde und/oder Gestein.

Kräfte: Verschlingen; Manifestation; Bewegung

Schwächen: Verwundbarkeit (Luft)

FEUERGEIST

Erscheinung: Ein Feuergeist erscheint als rötlich- orangefarbene, eidechsenförmige Gestalt in einer Flammenaura.

Kräfte: Verschlingen; Flammenaura; Flammenodem (stets ohne Entzug aufrechtzuerhalten); Schutz; Manifestation

Schwächen: Verwundbarkeit (Wasser)

WASSERGEIST

Erscheinung: Ein Wassergeist erscheint als eine Masse trüben Wassers von unbestimmter, sich unaufhörlich verändernder Gestalt.

Kräfte: Verschlingen; Bewegung; Manifestation

Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer)

Die astrale Gestalt

In dieser Gestalt hält sich der Geist vollständig im Astralraum auf, auch wenn er unter Umständen als leichtes Schimmern in der Luft erkennbar ist. Informationen über die Entdeckung dieses Effekts finden Sie im Abschnitt **Beschwören** (Seite 44-49). In astraler Gestalt kann ein Geist nur Dienste ausführen, die direkt den beschwörenden Zauberer oder auch astral gegenwärtige Ziele betreffen (siehe **Der Astralraum**, S. 110). Geisterkräfte können wie Zaubersprüche in den stofflichen Körper des Ziels "eindringen". Lesen Sie dazu **Angriff durch einen Fokus**, S. 55, und **Astralkampf**, S. 118.

In astraler Gestalt kann ein Geist mit seinem Beschwörer kommunizieren und von Zaubernern gespürt werden, die Astrale Wahrnehmung oder Projektion einsetzen. Physikalische Waffen können ihn in dieser Gestalt nicht beeinflussen. Waffenfokusse, die ein Abbild (und damit Existenz) im Astralraum besitzen, sind in der Lage, seine astrale Gestalt zu schädigen, aber der Benutzer muß Astrale Wahrnehmung oder Projektion einsetzen, um richtig zu treffen. Der "Schimmereffekt" ist weder durch einen Waffenfokus noch durch einen Zauberspruch zu beeinflussen. Es ist möglich, Geister durch Bannen (auch hierbei muß der Zauberer sie richtig sehen) oder durch Astralkampf anzugreifen.

Die manifeste Gestalt

Ein Geist nimmt seine manifeste Gestalt dann an, wenn er eine Kraft gegen ein Ziel einsetzen muß, das nur physikalisch präsent, nicht aber im Astralraum ist. Geister mögen die manifeste Gestalt nicht, da sie in ihr durch physikalische Angriffe verletzbar sind.

Aber selbst die manifeste Gestalt eines Geistes ist für Nichtzauberer sehr schwierig anzugreifen und zu beschädigen. Nur wahrhaft Mutige, Besessene oder Verrückte bringen genug Willen für Angriffe auf, die geeignet sind, einen Geist zu treffen.

Um unter Verwendung einer weltlichen (nichtmagischen) Waffe die manifeste Gestalt eines Geistes anzugreifen, setzt ein Charakter seine Willenskraft anstelle der normalen Kampffertigkeit ein. Gegen feindliche Geister ist ein unerschütterlicher Wille bedeutsamer als die Fähigkeit, mit einer Waffe umzugehen. Der Angreifer darf weder Würfel aus dem Kampfpool noch aus dem Magiepool für diese Probe heranziehen. Angriffe mit Hilfe von Waffenfokussen sowie anderen magischen Mitteln oder Zaubersprüchen benutzen die jeweiligen normalen Fertigkeitwürfel und können durch Kampfpoolwürfel unterstützt werden.

Obendrein weisen manifeste Geister die Kraft der Immunität gegen Feuerwaffen, Fernwaffen (Bögen und Wurf Waffen ausgenommen) und Sprengstoffe auf. Es handelt sich dabei technisch gesehen um indirekte Angriffe, da sie nicht von der körperlichen Stärke des Angreifers getragen werden und nicht die volle Wucht seines Willens übertragen. Den erwähnten Angriffen setzen Geister ihre doppelte Kraftstufe als geeignete Panzerung entgegen (Stoß oder Ballistik). Der Schaden wird normal bestimmt. Gegen Nahkampfangriffe, Bögen (ausgenommen Armbrüste) und Wurf Waffen sind Manifeste Geister dagegen nicht immun, da anscheinend nichts den Angreifer daran hindern kann, mit solchen Waffen seinen Mut voll gegen den Geist zur Wirkung zu bringen.

Ein Geist in manifeste Gestalt kann seine Kräfte gegen jedes Ziel in seinem Blickfeld einsetzen. Jeder Einsatz ist ein eigenständiger Dienst, es sei denn, er würde sich gegen eine Gruppe von Feinden insgesamt richten. Im letzteren Fall liegt unabhängig von der Anzahl der Feinde nur ein einzelner Dienst vor.

Große Gestalt

Initiaten können Geister in ihrer *Großen Gestalt* beschwören. Dazu muß ein Initiat den Geist zunächst erfolgreich herbeirufen und den Entzug der Beschwörung überleben. Anschließend muß er sich einer Astralen Queste unterziehen, wie auf Seite 122 beschrieben. Diese Queste nimmt auf Uhren der physikalischen Welt keine meßbare Zeitspanne in Anspruch, egal, wie lange sie dem Zauberer vielleicht vorkommt. Die Questenstufe wird durch die

NATURGEISTER (Anima naturalis)

Identifikation: Naturgeister erscheinen nur selten in festen Formen. Wenn sie sich tatsächlich einmal manifestieren, dann oft in einer Gestalt, die ihr Heimatgebiet widerspiegelt. Wenn sie von einem sehr mächtigen Schamanen beschworen werden, können sie auch eine Gestalt annehmen, die der ihres Rufers ähnelt, aber aus der Materie ihres Heimatgebietes besteht. Die Geister des Menschen sind die große Ausnahme zu dieser Regel, da sie im Normalfall in menschenähnlicher Gestalt auftreten. Die uralten Legenden von "Heinzelmännchen" scheinen auf Erinnerungen an Manifestationen dieser Geister zu beruhen.

Magische Fähigkeiten: Angeboren.

Habitat: Naturgeister können nur in ihrem Heimatgebiet existieren. In anderen Gegenden ist es nicht möglich, sie herbeizurufen, wie sie auch nicht bereit sind, Befehlen zu folgen, die sie aus ihrer Heimat wegführen würden. Meergeister werden sich niemals aufs Land begeben, Präriegeister niemals in den Wald und so weiter.

Kommentar: Naturgeister sind die verkörperten Kräfte der Natur und der Regionen, und sie stellen die Geister der schamanistischen Tradition dar. Wir kennen vier Klassen dieser Wesen: Geister des Landes (von Wald, Berg, Wüste, Prärie), Geister des Wassers (Meer, See, Fluß, Sumpf), Geister des Windes (Sturm, Nebel) und Geister des Menschen (Stadt, Feld, Herd).

STADTGEIST

Kräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz, Suche

Erscheinung: Sehr unterschiedlich. Stadtgeister erscheinen in der Regel als herumliegender Krimskrams oder amorpher Abfall. Es gibt jedoch den dokumentierten Fall eines Geistes in San Francisco, der die Gestalt einer Straßenbahn annahm, und ein Schamane in Seattle behauptete kürzlich, er hätte einen Geist in der Gestalt eines Autos beschworen, eines 1947er Hudson.

WÜSTENGEIST

Kräfte: Angriff, Verschleierung, Bewegung, Suche

Erscheinung: Wüstengeister erscheinen anfänglich in Gestalt einer kleinen Windhose, die, sobald sie den Befehl zum Angriff erhält, zu einem tobenden Sandsturm anwächst.

FELDGEIST

Kräfte: Unfall, Angriff, Verschleierung, Schutz, Suche

Spezielle Kraft: Feldgeister können die Fruchtbarkeit von Feldfrüchten und Nutzvieh steigern. Umgekehrt vermögen sie auch den Ertrag zu schädigen.

Erscheinung: Feldgeister erscheinen in der Gestalt winziger Feldarbeiter in Overalls, mit Halstüchern und so weiter. Berichte von Feldgeistern aus dem Südwesten, die Beinschützer, Cowboyhüte und kunstvoll verzierte Cowboystiefel trugen, sind bislang nicht verifiziert worden.

WALDGEIST

Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Grauen

Erscheinung: Waldgeister manifestieren sich nur selten in sichtbarer Gestalt. Wenn sie es tun, erscheinen sie als Bereiche tieferen Schattens zwischen den Bäumen. Befiehlt ihnen ein Schamane, feste Gestalt anzunehmen, verwandeln sie sich in vage menschenähnliche Bäume, die gehen können und große, knorrige, astähnliche Glieder haben.

HERDGEIST

Kräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Suche

Erscheinung: Herdgeister erinnern oft an kleine, bärtige Humanoide in alttümlicher Kleidung.

SEEGEIST

Kräfte: Unfall, Grauen, Bewegung, Suche

Erscheinung: Seegeister erscheinen gewöhnlich als gekräuselter Bereich der Seeoberfläche. Werden sie in fester Gestalt beschworen, ballen sie sich zu mit Tang und Wasserlinsen bedeckten Humanoiden zusammen, die sich tropfend aus dem Wasser erheben.

NEBELGEIST

Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Bewegung

Erscheinung: Nebelgeister besitzen keine materielle Gestalt und formen sich äußerstenfalls zu wirbelnden Nebelschwaden.

BERGGEIST

Kräfte: Unfall, Verschleierung, Schutz, Bewegung, Suche

Erscheinung: Berggeister zeigen nur selten physikalische Manifestationen. Ihre Ankunft wird durch völlige Stille und durch eine drückende, unsichtbare Präsenz angezeigt. Zwingt man einen Berggeist in die Sichtbarkeit, wird er zu einem zerklüfteten Humanoiden aus anscheinend lebendem Fels, der trotz seiner geringen Größe den Eindruck einer enormen Masse vermittelt.

PRÄRIEGEIST

Kräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Schutz, Bewegung, Suche

Erscheinung: Präriegeister erscheinen in der Regel als sich erratisch bewegende Steppenläufer oder kleine Windhosen. Berichte von Miniatureitern, die menschlichen Nomaden wie Mongolen oder Indianern ähneln, werden zur Zeit noch untersucht.

FLUSSGEIST

Kräfte: Unfall, Verschleierung, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche

Erscheinung: Der typische Flußgeist macht sich als kleiner Strudel bemerkbar, aber unter Zwang kann er auch als kleiner, froschartiger, krautbehanger Humanoid erscheinen.

MEERGEIST

Kräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche

Erscheinung: Meergeister machen sich gewöhnlich als anomale Oberflächenzustände bemerkbar: heftige Wogen bei ruhiger See und stille Flecken in schwerer See. Zwingt man sie, feste Gestalt anzunehmen, erscheinen sie als Meermenschen, mythische Kreaturen mit menschlichen Oberkörpern und fischartigen unteren Hälften.

STURMGEIST

Kräfte: Verschleierung, Verwirrung, Elektrische Entladung, Grauen

Erscheinung: Sturmgeister manifestieren sich anfänglich als kalte, feuchte Präsenz. Werden sie machtvoll beschworen, erscheinen sie als dahinrollende Sturmwolken oder Wirbelwinde. Bislang nicht dokumentiert wurden Berichte über andere Manifestationen: ein Adler im nordamerikanischen Westen und ein rotbärtiger Riese in einem von Ziegen gezogenen Streitwagen in Nordeuropa. (Berichte von geflügelten Humanoiden mit Bowlingkugeln können ohne Bedenken verworfen werden.)

SUMPFGHEIST

Kräfte: Unfall, Bindung, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche

Erscheinung: Ein Sumpfgeist manifestiert sich normalerweise als flackernde Lichtkugel, was nach allgemeiner Überzeugung der Ursprung der Irrlichter-Legenden ist. Beschwörer berichteten gelegentlich von moosbehangenen Bäumen oder verfaulenden Vegetationsmassen, Gestalten, die nur mit viel Wohlwollen als humanoid bezeichnet werden können.

Kraft des Geistes angegeben. Ein großer Geist kann seine Kräfte in größerem Umkreis und mit größerer Wirkungskraft einsetzen, als dies einem Geist in astraler oder manifester Gestalt möglich ist. Wie manifeste Geister sind auch die großen Formen immun gegen Feuerwaffen und Explosionen.

Große Elementargeister

Große Elementargeister sind vergrößerte Versionen der manifesten Gestalt. Sie können Flächenangriffe mit der Verschlingungskraft durchführen und dabei alle Ziele innerhalb eines

Radius in Mitleidenschaft ziehen, der ihrer Kraftstufe in Metern entspricht. Der Geist muß sich im Zentrum des Wirkungsbereiches aufhalten. Er kann befreundete Charaktere im Wirkungsbereich ausnehmen.

Große Elementare sind auch in der Lage, eindrucksvolle und oft gefährliche Spezialeffekte in ihrem Blickfeld hervorzurufen, Effekte, die zu ihrem jeweiligen Element passen. Zum Beispiel kann ein großes Feuerelementar leicht entzündliche Materialien in Brand setzen. Ein großes Wasserelementar kann Wasser- und Abwasserrohre zum Platzen bringen, sanitäre Anlagen überfluten

und Wassermassen wie mit einem Schlauch dirigieren. Ein großer Lufterelementar kann heftige Winde erzeugen, wodurch der Wirkungsbereich für Charaktere zu schwierigerem Gelände wird. Ein großer Erdelementar kann eine Serie kleiner Erdstöße erzeugen (etwa 2 bis 3 auf der Richterskala) und damit Schäden an empfindlichen Bauten und Gegenständen herbeiführen wie auch Charakteren im Wirkungsbereich schwierige Geländebedingungen verschaffen.

Große Naturgeister

Im Gegensatz zu anderen Geistern sind große Naturgeister dazu fähig, Domänengrenzen zu überschreiten (siehe S. 45). Zusätzlich können lediglich große Gestalten von Naturgeistern über die neue *Sturm*-Kraft gebieten. Geister des Menschen verfügen darüber nicht.

VERTREIBUNG

Wird ein Geist durch Verbanung oder Körperlichen Schaden im Astralkampf "getötet", kann ihn nur mächtigste Magie vor der Vernichtung bewahren. Einige Freie Geister sind tatsächlich in der Lage, ein solches Mißgeschick zu überleben, wie im Kapitel **Freie Geister** (S. 100) beschrieben wird.

Wird die Gestalt eines Geistes durch Betäubungsschaden im Astralkampf, durch einen Zauberspruch oder weltliche Waffen zerstört, ist der Geist *vertrieben*. Ein vertriebener Geist ist für 28 Tage abzüglich seiner Kraftstufe nicht mehr in der Lage, sich in irgendeiner Gestalt auf der ätherischen oder physikalischen Ebene zu manifestieren. Diese Zeitspanne deutet auf lunare Einflüsse hin, aber bislang wurde noch keine plausible Erklärung dafür gefunden. Die Mindestzeit bis zur Wiederkehr eines vertriebenen Geistes beträgt 24 Stunden.

Gebundene Elementargeister, die dem Magier aufgrund ihrer Vertreibung nicht zur Verfügung stehen, werden trotzdem weiter auf die Höchstzahl an Geistern angerechnet, die er gleichzeitig gebunden halten kann (gleich seinem Charisma). Ein Magier, der seine Höchstzahl an Elementaren gebunden hat und dessen kompletter "Stall" vertrieben wurde, müßte erst eines dieser Wesen aus der Bindung entlassen, ehe er eine Verstärkung beschwören könnte.

Watcher werden niemals bloß vertrieben. Gehen sie zu Boden, so ist ihr anfälliger Energiehaushalt permanent zerstört.

Der einzige Weg, um einen vertriebenen Geist vorzeitig (vor Ablauf der 28 minus Kraftstufe Tage) aus dem Exil zurückzuholen, besteht darin, eine Astrale Queste mit einer Questenstufe gleich der Kraft der Geistes auf seine Heimatebene zu unternehmen.

GEISTERINITIATIVE

Als Wesen aus Quecksilber und Schatten sind Geister enorm schnell, verglichen mit Schlamm- und Blutbeutel wie Menschen.

In astraler Gestalt haben Geister eine Grundreaktion, wie für ihren Geistertyp angegeben, zuzüglich 20. Sie werfen 1 Initiativewürfel (1W6). Geister in manifester Gestalt haben die für ihren Geistertyp angegebene Grundreaktion plus 10 und werfen ebenfalls 1 Initiativwürfel (1W6). Geister halten sich an die normale Kampfrundensequenz und kommen auch für mehrfache Handlungen in Frage (siehe **SRII**, S. 79).

Geister bestimmen ihre Initiative auf der Grundlage ihrer jeweiligen Gestalt. Wechselt ein Geist im Verlauf der Kampfrunde von der astralen Gestalt in die manifeste, so führt er seine übrigen Handlungen in diesem Moment durch. Er kann dann jedoch für die nächsten 20 Phasen (die normalen 10 plus den Initiativbonus von +10 für die astrale Gestalt) keine weitere Handlung ausführen. Geister in manifester Gestalt, die zur astralen wechseln, unterliegen keinem Initiativmodifikator, es sei denn, sie wären auch zu Beginn der nächsten Kampfrunde in der astralen Gestalt.

Geister können nur neue Befehle empfangen, wenn ihr Beschwörer mit Handlungen an der Reihe ist. Sie können Handlungen hinauszögern, während sie auf diese Befehle warten.

GEISTER-KAMPF

Geister folgen im allgemeinen denselben Kampfregeln wie reguläre Charaktere. Die verschiedenen Criterienkräfte geben jeweils an, wie viele Grundwürfel für einen Angriff zur Verfügung stehen, wie hoch der Mindestwurf liegt und ob eine Schadens- oder Spruchwiderstandsprobe folgt. In den Beschreibungen der Kräfte im Kapitel **Critters** (**SRII**, S. 214) finden Sie nähere Informationen dazu.

Geister können auch unmittelbar gegeneinander kämpfen. Dabei wird Kraftstufe gegen Kraftstufe gesetzt: Jeder Geist wirft eine Anzahl Würfel gleich der eigenen Kraftstufe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des gegnerischen Geistes. Derjenige mit der größeren Anzahl Erfolge reduziert die Kraftstufe seines Gegners um die Differenz zwischen den Erfolgen.

Ein Feuelementar mit Kraft 4 und ein Erdelementar mit Kraft 3 wollen es wissen. Das Feuelementar wirft 4 Würfel gegen Mindestwurf 3, und das Erdelementar 3 Würfel gegen Mindestwurf 4.

Außer in einer ganzen Menge Staub und Rauch resultiert



die Auseinandersetzung darin, daß das Feurelementar 3 Erfolge schafft, das Erdelementar dagegen nur 1. Daher wird die Kraftstufe des Erdelementars um 2 (3 -1) gesenkt.

Ein Geist, dessen Kraftstufe durch einen Kampf auf 0 sinkt, ist vernichtet und kann nicht zurückgerufen werden. Geister müssen sich näher als 1 Meter sein, um sich bekämpfen zu können. Eine direkte Konfrontation Kraftstufe gegen Kraftstufe setzt eine komplexe Handlung seitens des Geistes voraus. Der Kampf kostet einen Dienst, kann aber ohne die Aufwendung zusätzlicher Dienste so lange fortgesetzt werden, bis ein Geist besiegt ist.

Naturgeister können sich innerhalb einer Domäne gegenseitig bekämpfen. Die Abwicklung solcher Konflikte zwischen Criterkräften (zum Beispiel *Unfall* gegen *Schutz*) ist einfach: Der Geist mit der höheren Kraftstufe gewinnt. Seine Criterkraft wird mit einer Kraftstufe gleich der Differenz zwischen seiner Kraftstufe und der des Gegners wirksam. Bei Gleichstand kommt es zu keinem Ergebnis.

Gegen schadensverursachende Criterkräfte oder schadensverursachende Waffen werden die üblichen Kampfgeln angewandt. Die Geisteräquivalente zu den jeweiligen Attributen finden Sie am Schluß dieses Kapitels in der **Geistertabelle**. Geister besitzen normale Zustandsmonitore für die Verzeichnung von Schaden.

Wenn ein Zauberer von einem Geist angegriffen wird, kann er statt auf das normalerweise Widerstand leistende Attribut (wie Konstitution oder Willenskraft) auf seine Fertigkeit *Beschwören* würfeln, denn diese Fertigkeit umfaßt zahlreiche traditionelle Bannformeln, die schon seit Jahrhunderten benutzt werden, um die Bosheit solcher Wesen abzuwehren.

HEILUNG VON GEISTERN

Wird ein Geist bei der Ableistung eines Dienstes verletzt, so gelten seine Wunden als geheilt, sobald er das nächste Mal aufgerufen wird, einen Dienst zu leisten.

Der Beschwörer eines Natur- oder Elementargeistes kann diesen heilen. Er muß dazu eine Handlung aufwenden und verliert eine Dienstleistung, die ihm der Geist noch schuldet. Die Aktion heilt keine durch Verbannung bewirkten Vertreibungen und Essenzverluste (S. 47), da es sich dabei nicht um Schaden im üblichen Wortsinn handelt. Wird bei der Heilung eines Geistes die letzte geschuldete Dienstleistung aufgebraucht, führt der Geist nur noch den im Vollzug befindlichen Dienst aus und verschwindet dann.

Geister regenerieren auch in jeder Minute, während der sie nicht in einen Kampf verwickelt sind 1 Kästchen pro Monitor. Schließlich bewirken ein paar Einschußlöcher nicht viel gegen etwas, das aus dem Stoff des Universums selbst besteht.

VERBÜNDETE

Zauberer beschwören verbündete Geister, um zusätzliche Macht zu gewinnen oder sich mit einem Diener oder Gefährten zu umgeben. Ein Verbündeter kann eine beachtenswerte Quelle zusätzlicher Kraft sein, sowohl in physischer wie magischer Hinsicht. Die magische Tradition nennt Verbündete "Vertraute" oder "Familiari", was vom lateinischen *famulus* herrührt, das wiederum einen vertrauenswürdigen Diener der Familie bezeichnet.

Jeder Verbündete ist einzigartig, erschaffen mittels einer Spezialformel und unter Einsatz der Beschwörungsfertigkeit. Der Zauberer flößt dem Geist Leben ein, indem er ihm einen Punkt seines Magie-Attributes überträgt. Er stattet ihn auch mit Attributen und Fertigkeiten aus, für deren Stufen er Karma aufwendet. Zunächst besitzen Verbündete keine sehr ausgeprägte Persönlichkeit und gehorchen den Befehlen ihrer Schöpfer widerspruchslos. Mit der Zunahme an Macht können sie unabhängiger werden, vielleicht sogar zu stark, als daß ihre Schöpfer sie länger beherrschen könnten.

Entzieht sich ein Verbündeter der Kontrolle seines Meisters, so wird er zu einem Freien Geist (siehe **Freie Geister**, S. 100). Da der Meister aber selbst in diesem Fall große Macht über ihn behält, kann es geschehen, daß der Freie Geist sich ganz der Aufgabe widmet, dessen Tod herbeizuführen. Die meisten Zauberer befinden sich in dem Konflikt, ob sie den Verbündeten bannen, solange sie ihn noch beherrschen, und auf diese Weise seine Fähigkeiten verlieren sollen, oder ob sie versuchen, die Kontrolle über ein zunehmend eigensinniges Wesen aufrechtzuerhalten.

Wenn ein Zauberer einen Verbündeten erschaffen möchte, entwirft der ihn führende Spieler dessen Eigenschaften, und der Zauberer muß die Zeit, die Macht und das Karma - jede Menge davon! - investieren.

Verbündete werden durch ein Ritual der Beschwörung erschaffen und vielleicht später durch ein Ritual des Wandels verändert. Die Kenntnis von diesen Ritualen ist in der Fertigkeit *Beschwören* enthalten.

Verbündete weisen keine typische Erscheinungsform auf. Alle ihre Eigenschaften werden von dem sie erschaffenden Zauberer bestimmt.

HEIMATEBENEN VON VERBÜNDETEN

Der Zauberer muß eine Heimatebene für seinen Verbündeten angeben. Bei Schamanen muß es sich dabei um eine schamanistische Metaebene handeln und bei Magiern um eine hermetische. Der Geist erhält keinerlei Kräfte oder Fähigkeiten aufgrund seiner Heimatebene, aber ein Zauberer kann ihn vernichten, indem er eine diesem Ziel dienende Astrale Quest auf die jeweilige Ebene unternimmt.

KRÄFTE VON VERBÜNDETEN

Verbündete können mit mannigfachen Kräften ausgestattet werden, obwohl einige davon andere ausschließen.

Bewohnung

Der Verbündete kann einen physischen Körper bewohnen, den der Beschwörer für ihn vorbereitet hat. Das ist nicht dasselbe wie Besessenheit, die es einem Geist ermöglicht, in jedem leibendigen Körper Wohnstatt zu nehmen. Bewohnung bedeutet, daß der Zauberer dem Geist einen geeigneten Gastkörper zur Verfügung stellt. Tatsächlich schränkt diese Kraft den Geist sogar in mancher Hinsicht ein, aber sie vergrößert seine Macht auf der physischen Ebene.

Der Verbündete kann diesen Körper nicht mehr verlassen, solange Leben darin ist. Solange der Verbündete in seinem Körper lebt, gilt er als duales Wesen und bleibt astral aktiv. Aufgrund der Bindung an den Gastkörper kann er jedoch die Kraft der Manifestation nicht einsetzen.

Der Zauberer kann auch einen tierischen Gastkörper bereit-

stellen. Jedes normale Critter mag dazu dienen. Paraarten sind jedoch magisch zu stark für diesen Zweck, und dasselbe gilt für intelligenzbegabte Wesen (wie Personen). Der Verbündete addiert seine Kraftstufe zu allen Körperlichen Attributen des Gasttieres hinzu. Der Tierkörper erhält die zusätzlichen Kräfte der Immunität gegen das Altern und gegen Krankheitserreger.

Noch eindrucksvoller ist die Möglichkeit für den Zauberer, einen einzigartigen Fokus herzustellen oder in Auftrag zu geben (siehe **Gelsterfokus**, S. 53), einen *Homunkulus*, der als Gastkörper dient. Dabei handelt es sich um einen verzauberten Gegenstand, eine Statue. Diese weist eine "externe" Rüstung auf (mit Ballistik- und Stoß-Stufe), die sich aus dem Material ergibt, aus dem der Homunkulus hergestellt ist (siehe *Homunkulustabelle*). Für die Fokusformel eines Homunkulus benötigt man eine Ausgabe der Formel, die für die Erschaffung des Verbündeten benutzt wird (siehe **Verbündetenformel**, S. 95).

Wird der Gastkörper zerstört, zieht sich der Verbündete auf seine Heimatebene zurück. Der Zauberer hat nun zwei Möglichkeiten. Entweder beschafft er einen neuen Gastkörper derselben Art und führt ein Ritual des Wandels durch, um den Geist in den neuen Körper zu rufen, wofür er kein Karma aufzuwenden braucht,

Homunculi

Material

Lehm*
Holz**
Bronze
Eisen
Stein

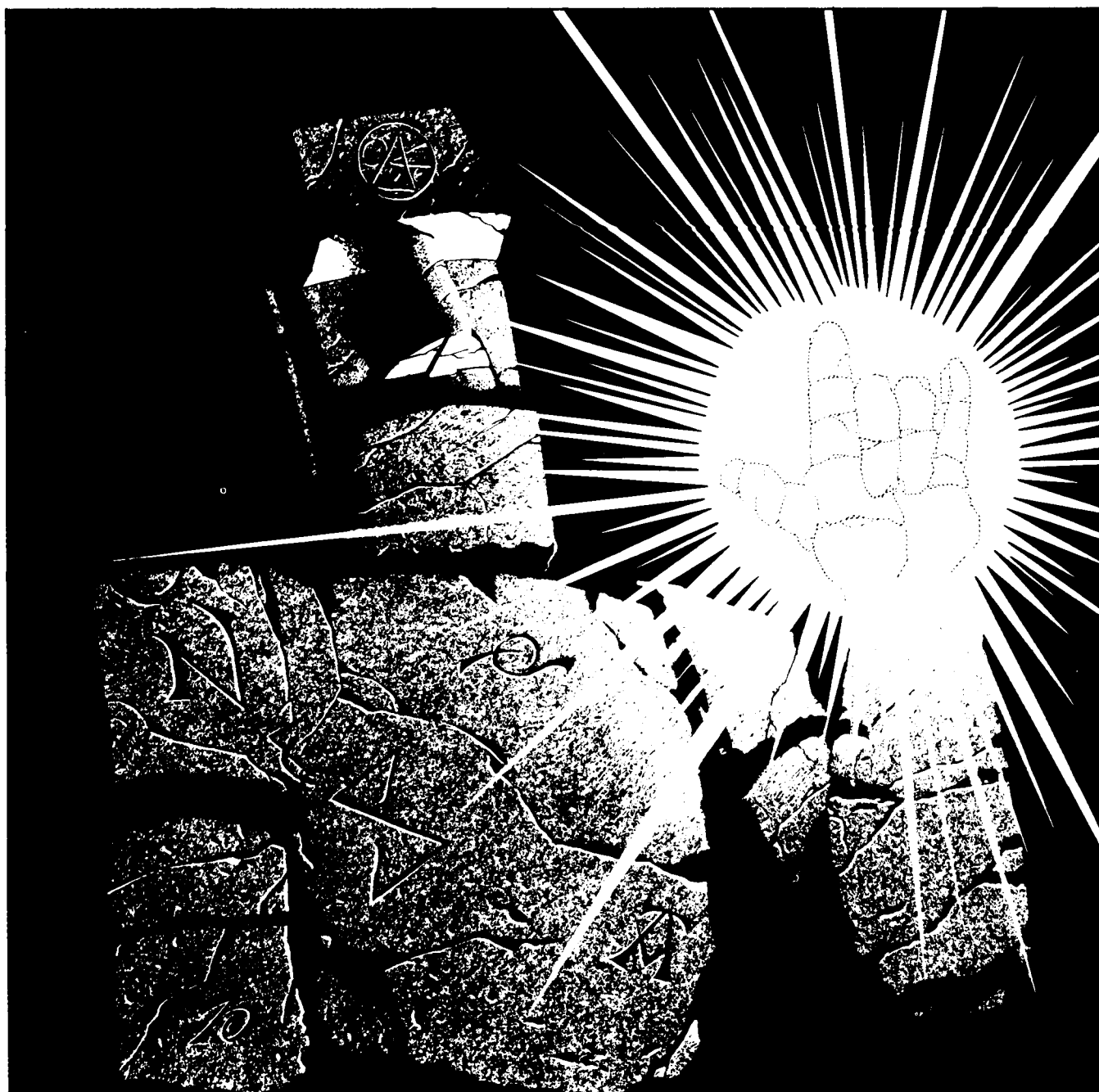
Panzerung

2
3
5
8
6

* **Schwere** Allergie gegen Wasser (Wird dadurch aufgeweicht und aufgelöst. Behandeln Sie Untertauchen als Schaden von **4M** pro Handlung. Ein Hochdruckwasserstrahl, z.B. aus einem Feuerwehrschlauch, bewirkt **6S** Schaden.)

** **Schwere** Allergie gegen Feuer

oder er beschwört den Geist erneut, diesmal jedoch unter endgültigem Verzicht auf die Kraft der Bewohnung. Dazu absolviert er eine Astrale Quest auf die Heimatebene des Geistes, wobei dessen Kraftstufe die Queststufe angibt. Scheitert der Zauberer bei der Queste, erlangt der Geist seine Freiheit.



Gewinnt ein Geist seine Freiheit, während er noch einen Gastkörper bewohnt, so bleibt er daran gebunden. Wird dieser Körper zerstört, liegt die einzige Rettung für den Verbündeten darin, daß ein befreundeter Zauberer ein Ritual des Wandels oder eine Astrale Queste ausführt. Da dem Zauberer für beides der wahre Name des Geistes bekannt sein muß, bleibt diesem nichts anderes übrig, als ihm voll zu vertrauen.

Dreidimensionale Bewegung

Diese Kraft ermöglicht es Verbündeten in Manifeste Gestalt oder in einem bewohnten Körper, sich in drei Dimensionen zu bewegen. Sie können mit ihrer normalen Geschwindigkeit durch die Lüfte spazieren. Verbündete, die nur im Astralraum aktiv sind, können das ohnehin, und ihnen stehen obendrein die verwirrend schnellen Geschwindigkeiten zur Verfügung, wie sie astralen Wesen möglich sind.

Hexerei

Der Verbündete besitzt stets die Fertigkeit Hexerei mit einer Stufe gleich der seines Schöpfers zur Zeit der Erschaffung. Allerdings können Verbündete, solange sie an ihren Meister gebunden sind, nicht selbständig Zaubersprüche erlernen. Einem Freien Geist ist dies jedoch möglich.

Ein Verbündeter kann nur an einen Spruch kommen, indem der Meister letzteren für ihn erlernt. Der Spruch steht dann ausschließlich dem Geist zur Verfügung. Möchte der Zauberer ihn auch selbst beherrschen, muß er ihn noch einmal erlernen.

Verbündete unterliegen den normalen Regeln für Hexerei, einschließlich des Entzuges. Falls sie durch normalen Entzug vollen (T-) Betäubungsschaden erleiden, sind sie vertrieben (siehe **Vertreibung**, S. 90). Verursacht das Entzugsniveau gar Körperlichen Schaden, so sind sie für immer vernichtet.

Immunität gegen normale Waffen

In Manifeste Gestalt weisen Verbündete, wie andere Geister auch, Immunität gegen normale Waffen auf, wie in **SRII**, S. 219 beschrieben. Verbündete mit der Bewohnungskraft verfügen nicht über diese Immunität.

Manifestation

Manifestation wird auf **S. 140** von **SRII** erläutert. Sobald ein Zauberer einen Verbündeten erschafft, wählt er eine wahre Gestalt für ihn sowie möglicherweise noch zusätzliche Geistergestalten. Der Verbündete kann sich dann in jeder dieser Gestalten manifestieren, aber seine Attribute weisen stets die in der Erschaffungsmformel angegebenen Werte auf. Lesen Sie dazu weiter unten **Entwurf des Verbündeten**, S. 94. Verbündete mit *Bewohnung* verfügen nicht über *Manifestation*, da sie an ihren Gastkörper gebunden sind.

Verbündete können nicht in großer Gestalt erscheinen.

Sinnesverbindung

Der Zauberer kann seinem Verbündeten die Kraft der Sinnesverbindung geben. Tut er das, besteht einer der hilfreichen Dienste des Geistes fortan darin, daß er dem Meister seine Sinne zur Verfügung stellen kann, ganz egal, wie weit die beiden voneinander entfernt sind. Die eigenen Sinne des Zauberers sind nicht in Funktion, solange er die Sinnesverbindung nutzt. Manifestiert sich der Verbündete oder bewohnt er einen Gastkörper, kann der Zauberer mit Hilfe der Sinnesverbindung Orte der physikalischen Ebene betrachten. Hält sich der Verbündete im Astralraum auf, askennt der Zauberer dasselbe wie der Geist, ohne daß er dazu selbst astral aktiv werden muß. Astrale Angriffe können den Zauberer nicht via Sinnesverbindung erreichen.

Telepathische Verbindung

Diese Kraft setzt den Verbündeten in die Lage, telepathischen

Kontakt mit seinem Meister zu unterhalten. Die Kommunikation ist auf Sichtweite begrenzt. Versucht der Verbündete, vor einer Hintergrundstrahlung auf der Astralebene mit seinem Meister in Verbindung zu treten, muß er wenigstens 1 Erfolg bei einer Probe auf seine Kraftstufe erzielen, wobei des Niveau der Hintergrundstrahlung den Mindestwurf angibt. Würfeln Sie diese Probe bei jeder Handlung, in deren Verlauf die beiden miteinander zu kommunizieren versuchen. Die Probe wird stets vom Geist abgelegt, egal, welcher von den beiden seine Gedanken zu senden versucht.

DIENTE VON VERBÜNDETEN

In der Regel sind Verbündete in der Umgebung ihres Meisters stets astral präsent. Bewohnt der Verbündete einen materiellen Körper, muß sich dieser nicht unbedingt in unmittelbarer Nähe des Meisters aufhalten. Schickt der Meister den Verbündeten auf einen Auftrag, so kann der Geist natürlich nicht gleichzeitig in seiner Nähe bleiben.

Es erfordert eine Handlung, den Geist zu einem Dienst aufzurufen, obwohl der Zauberer ihn auch anweisen kann, sich ständig für einen bestimmten Dienst bereitzuhalten, ohne eine Handlung aufzuwenden. Während der Geist zunehmend unabhängig wird, kann er auch schon mal einen benötigten Dienst leisten, ohne eigens dazu aufgefordert zu werden. Dies ist jedoch kaum von einem Geist zu erwarten, der die Art und Weise, wie er behandelt wird, nicht mag.

Astrale Wache

Der Verbündete überwacht den Astralraum für seinen Meister und versucht, telepathisch mit ihm Verbindung aufzunehmen, wenn dort irgendwas geschieht. Er kann auch angewiesen werden, eine bestimmte Stelle zu bewachen und astrale Eindringlinge zu attackieren. Falls der Verbündete dazu eine Wahrnehmungsprobe ablegen muß, nehmen Sie seine Kraftstufe als Grundlage.

Entzugswiderstand

Der Zauberer kann für Sprüche, die er selbst angewandt hat, den Entzugswiderstand auf den Verbündeten übertragen. Wickeln Sie das ab, als hätte der Geist selbst den Spruch mit der vom Zauberer gewählten Kraft eingesetzt. Der Geist kann (vorausgesetzt, er hat die Hexereifertigkeit) den Magiepool des Zauberers zur Unterstützung heranziehen.

Ist der Zauberer beim Entzug gescheitert, kann er Kraftpunkte des Verbündeten permanent opfern, um zusätzliche Würfel für den Entzugswiderstand zu erhalten. Für jeden geopferten Kraftpunkt erhält er einen Zusatzwürfel für den Entzugswiderstand. Wird die Kraft des Geistes dabei auf 0 gesenkt, so ist er vernichtet. Wird er nicht vernichtet, gewinnt er seine Kraftstufe mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Stunde zurück. Durch andere Umstände gesenkte Kraft kann nicht regeneriert werden; zur Regeneration kommt es nur unter den oben genannten Umständen.

Greift ein Charakter häufig auf diese Möglichkeit zurück und gewinnt der Verbündete später seine Freiheit, so sollte der Charakter lieber aufpassen! Dieser Dienst ist eine Qual für den Geist, so daß er vielleicht beschließt, es dem früheren Meister heimzuzahlen. Heh, niemand hat es gern, wenn seine Essenz verfeuert wird, damit jemand anders seinen Arsch retten kann!

Hilfskraft

Der Verbündete dient seinem Meister als Kraftfokus und addiert seine Kraftstufe zum Magie-Attribut und zum Magiepool des Meisters.

Sonstige Dienste

Der Zauberer kann den Geist auch auf physische Dienste aussenden, zu astraler Aufklärung für Zwecke Rituelier Hexerei, zur Durchführung von Astralkampf usw.

ENTWURF DES VERBÜNDETEN

Bevor ein Charakter seinen Verbündeten beschwören kann, muß der Spieler die Attribute, Fertigkeiten und Kraftniveaus festlegen sowie sich darüber schlüssig werden, wieviel Karma er dafür aufwenden kann.

Erscheinung

Eine manifeste Gestalt des Verbündeten kann festgelegt werden, ohne daß dies Karma kostet. Handelt es sich um einen Geist mit der Kraft des Bewohnens, so ist die manifeste Gestalt mit dem Gastkörper identisch. In anderen Fällen können die wahre Gestalt und zusätzliche Gestalten nach Belieben ausgedacht werden, das Einverständnis des Spielleiters mal vorausgesetzt.

Der Geist kann sich in jeder dieser Gestalten physisch manifestieren, aber die Attribute sind unabhängig davon. Sie behalten immer die Stufen, die der Schöpfer festgelegt hat. Ein Verbündeter mit Konstitution 5 behält in dem Attribut immer diese Stufe, egal, ob er nun als glucksender Säugling oder als zwei Meter großer weißer Hase erscheint.

KARMAKOSTEN

Wahre Gestalt (d.h. erste Gestalt): 0

Zusätzliche Gestalten: jeweils 1 Karmapunkt

Attribute

Wie jeder Geist weist ein Verbündeter eine Kraftstufe auf. Der Zauberer opfert 1 Punkt vom Magie-Attribut, um der Kraft seines Verbündeten Stufe 1 zu verleihen.

Die weitere Anhebung der Kraft des Verbündeten kostet 5 Karmapunkte mal der gegenwärtigen Kraftstufe. Die Anhebung von 1 auf 2 kostet also 5 x 1 oder 5 Karmapunkte; die von 2 auf 3 kostet 5 x 2 oder 10 Karmapunkte usw. Diese Anhebung kann entweder beim anfänglichen Entwurf des Geistes vorgenommen werden oder auch später durch ein Ritual des Wandels.



Zum Zeitpunkt der Erschaffung entsprechen die körperlichen Attribute des Verbündeten seiner Kraftstufe. Spätere Anhebungen der Kraft wirken sich nicht auf die Attribute aus. Ein Körperliches Attribut kann jederzeit gesteigert werden, entweder beim Entwurf des Geistes oder später durch ein Ritual des Wandels, wobei die Karmakosten für die Anhebung um 1 Stufe gleich der gegenwärtigen Stufe sind. Es erfordert also 4 Karmapunkte, um eine Attributstufe von 4 auf 5 anzuheben.

Die Geistigen Attribute entsprechen denen des Zauberers zum Zeitpunkt der Erschaffung des Verbündeten. Sie können nicht verändert werden. Ändern sich die Geistigen Attribute des Zauberers nach der Erschaffung des Verbündeten, wirkt sich das nicht auf letzteren aus.

KARMAKOSTEN

Kraft: Erster Stufenpunkt erfordert die Opferung einer Stufe vom Magie-Attribut des Schöpfers.

Jede Anhebung der Kraft um 1: 5 x gegenwärtige Stufe

Körperliche Attribute: Anfangswerte gleich der Kraftstufe: 0

Jede Anhebung um 1: gegenwärtige Stufe

Geistige Attribute: Anfangswerte gleich denen des Schöpfers: 0. Sie können nicht verändert werden.

Fertigkeiten

Wie schon weiter oben erwähnt, erhält ein Verbündeter die Fertigkeit Hexerei mit derselben Stufe, wie sie sein Schöpfer zum Zeitpunkt der Beschwörung aufweist. Weitere, nichtmagische Fertigkeiten können ebenfalls beim Entwurf erworben werden und kosten dann 1 Karmapunkt pro Fertigkeitsstufenpunkt. Der Meister kann die Fertigkeiten des Geistes später durch Investierung der Karmakosten und ein Ritual des Wandels ändern, allerdings darf der Geist niemals in einer Fertigkeit einen höheren Wert aufweisen als sein Schöpfer. Der Geist kann nur Fertigkeiten haben, über die auch sein Meister verfügt.

Die Anhebung einer Fertigungsstufe um 1 erfordert die gegenwärtige Stufe in Karmapunkten. Die Anhebung einer Fertigkeitenstufe des Geistes von 3 auf 4 kostet also 3 Karmapunkte, sei es beim anfänglichen Entwurf oder später in einem Ritual des Wandels.

KARMAKOSTEN FÜR FERTIGKEITEN

Anfängliche Fertigkeiten wie Meister: 1 Karmapunkt pro Fertigkeitsstufenpunkt

Jede Anhebung einer Fertigkeit um 1: Karmapunkte in Höhe der gegenwärtigen Stufe

Kräfte

Es kostet nichts, einem Verbündeten die Kräfte der Bewohnung, der Immunität gegen normale Waffen, der Manifestation, Hexerei, Telepathischen Verbindung und dreidimensionalen Bewegung zu geben. Die Ausstattung eines Verbündeten mit Sinnesverbindung kostet 5 Karmapunkte.

KARMAKOSTEN FÜR KRÄFTE DES VERBÜNDETEN

Sinnesverbindung: 5 Karmapunkte

Andere Kräfte: 0

Walks-With-Spirits, ein Adlerschamane, beschließt, daß es an der Zeit ist, sich einen Verbündeten Geist zuzulegen, der ihm auf dem Weg der Macht zur Seite steht. Der Spieler von Walks-With-Spirits setzt sich hin, um die Fähigkeiten des Geistes zu entwerfen, da der magische Fortschritt im Spiel erst dann weitergeht, wenn das erledigt ist.

Er weist dem Verbündeten als wahre Gestalt die seines Totems zu: einen großen Adler. Der Geist erhält noch zwei weitere Gestalten (Kosten: 2 Karmapunkte). Der Verbünde-

te kann auch als kräftig gebauter Krieger mit Waffen und Kriegsbemalung sowie als schöne Frau mit einem Mantel und einem Kopfschmuck aus Adlerfedern erscheinen. Der Verbündete erhält eine anfängliche Kraftstufe von 4. Der erste Punkt ist frei, während die zusätzlichen insgesamt $5 \times (3+2+1) = 5 \times 6 = 30$ Karmapunkte erfordern. Die Kraftstufe stellt für die Körperlichen Attribute auch die Stufe 4 zur Verfügung. Der Spieler beschließt, die Stärke auf 7 zu erhöhen, was $4+5+6 = 15$ Karmapunkte kostet. Die Gesamtkosten für die Beschwörung dieses Verbündeten belaufen sich also auf $2+30+15 = 47$ Karmapunkte.

DIE VERBÜNDETENFORMEL

Bevor es zur eigentlichen Beschwörung kommt, steht der Zauberer vor der Aufgabe, die Formel für das Ritual aufzustellen. Dazu würfelt er eine Probe auf Magietheorie gegen einen Mindestwurf, der durch die Komplexität des Verbündeten angegeben wird. Die Komplexität ergibt sich, indem die Karmakosten des Entwurfs durch 5 geteilt werden. Brüche werden auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

Der Grundzeitraum für den Entwurf der Formel beträgt die Komplexität mal 2 in Tagen. Teilen Sie diesen Zeitraum durch die Anzahl der bei der Magietheorie-Probe erzielten Erfolge. Fällt bei der Probe kein Erfolg, nimmt der Entwurf den doppelten Grundzeitraum in Anspruch. Bei einem Wurf aus lauter Einsen ist der Zauberer überfordert. Bevor er die Aufgabe erneut in Angriff nehmen kann, muß er entweder die Komplexität seines Entwurfs senken (also einen weniger starken Verbündeten erschaffen) oder seine Fertigungsstufe in Magietheorie heraufsetzen.

Ein Schamane muß das Ritual in einer Medizinhütte entwickeln, deren Stufe mindestens gleich der Komplexität der Formel ist. Ein Magier benötigt eine entsprechend gut ausgestattete Beschwörungs-Bibliothek.

Die Formel ist spezifischer Natur und kann nur für die Beschwörung eines Verbündeten mit den angegebenen Gestalten, Attributen und so weiter benutzt werden. Die Heimatebene kann sich ändern, wenn die Formel aus einer Tradition in die andere übersetzt wird, aber alles andere bleibt gleich.

Sobald die Formel entwickelt ist, kann der Zauberer zum Ritual der Beschwörung fortschreiten. Dazu benötigt er eine Ausgabe der Formel, da sie zu komplex ist, um sie auswendig zu behalten.

Walks-With-Spirits hat vor, einen Verbündeten zu beschwören, der 47 Karmapunkte kostet. Die Komplexität des Geistes beträgt 47/5 oder 9,4, was auf 9 gerundet wird. Walks-With-Spirits hat die Fertigkeit Magietheorie auf Stufe 4. Er wirft 4 Würfel und erzielt einen Erfolg. Der Grundzeitraum für den Entwurf beläuft sich auf das Zweifache der Komplexität, also $2 \times 9 = 18$ Tage. Da der Schamane nur 1 Erfolg erzielt hat, benötigt er den kompletten Grundzeitraum für den Entwurf der Verbündetenformel. Nach 18 Tagen des Tanzes, des Gesangs, intensiver Übungen und häufigen Rückgriffs auf das Bierfaß (und in der Tat, schamanistische Rituale können das Saufgelage einer Burschenschaft wie ein fleißig studierendes Seminar erscheinen lassen!) legt er letzte Hand an einen Schild an, der kunstvoll mit Muscheln besetzt und mit zwei Federn des Bergadlers geschmückt ist. Die komplexen Spiralmuster darauf scheinen vor Leben zu pochen, obwohl das vielleicht nur die Nachwirkungen der letzten durchzechten Nacht sind, in deren Verlauf Walks-With-Spirits die Energiemuster passend einrichtete.

RITUAL DER BESCHWÖRUNG

Für das Ritual der Beschwörung wird eine Beschwörungsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Verbündeten abgelegt. Ein Schamane muß den Ritus in einer Medizinhütte ausführen, deren Stufe mindestens gleich der Kraftstufe des Verbündeten ist. Ein Magier muß Zugriff auf eine Beschwörungs-bibliothek haben, deren Stufe mindestens gleich der Kraftstufe des Verbündeten ist. Zusätzlich sind so viele Einheiten ritueller Materialien erforderlich, wie die Kraftstufe des Geistes angibt. Jede Einheit kostet 1.000 Nuyen.

Der Grundzeitraum für das Ritual beläuft sich auf eine Anzahl Tage gleich der Kraftstufe des Geistes. Würfeln Sie die Probe, und teilen Sie diesen Zeitraum durch die Anzahl der Erfolge. Scheitert die Probe, nimmt das Ritual den vollen Grundzeitraum in Anspruch und endet ergebnislos.

Jeden Tag, den das Ritual dauert, muß der Zauberer überprüfen, ob der konstante Aufwand an Energie nicht seinen Tribut fordert. Dazu würfelt er Widerstand gegen (Kraftstufe + Anzahl der Tage)L-Betäubungsschaden. Das heißt, es wird jeden Tag schwieriger, die Erschöpfung zu vermeiden.

Legen Sie die für Beschwörungen typischen Entzugswiderstandsproben (S. 45) ab. Der Entzug kann mit Hilfe der Zentrierung (siehe **Metamagie**, S. 67) bekämpft werden. Ein gescheitertes oder unterbrochenes Ritual kann irgendwann später wiederholt werden, muß aber von Grund auf neu beginnen.

Schafft der Zauberer seine Beschwörungsprobe mit mindestens einem Erfolg, erscheint nach Abschluß des Rituals der Geist. Der Zauberer investiert jetzt das Karma für den Verbündeten und berappt auch 1 Punkt seines Magie-Attributes, damit der Geist zu seinen vollen Kräften erwacht.

Würfeln Sie nun den abschließenden Entzugswiderstand, um zu bestimmen, ob der neu erschaffene Verbündete an den Beschwörer gebunden ist. Wird der Zauberer nicht durch Entzug kampfunfähig, beherrscht er den Geist. Verliert er jedoch durch den Entzug das Bewußtsein oder wird getötet, erlangt der Geist sofort seine Freiheit (**Freie Geister**, S. 100). Der Zauberer erhält seinen Magie-Punkt aber auch dann nicht zurück!

Walks-With-Spirits betritt die Hütte des Adlertotems, bewaffnet mit Medizinbeuteln voller seltener Kräuter und dem Medizinschild, worauf die Formel für den Verbündeten verzeichnet ist, den er an sich zu ziehen hofft. Da der Verbündete Kraft 4 haben soll, hat der Schamane 4 Einheiten Ritueller Materialien mitgebracht und dafür 4.000 Nuyen aufgewendet.

Walks-With-Spirits würfelt eine Probe auf Beschwören, worin er die Fertigungsstufe 5 aufweist. Der Mindestwurf beträgt 4, die Kraft des Verbündeten. Der Schamane erzielt 2 Erfolge. Der Grundzeitraum für das Ritual beträgt 4 Tage und wird nun durch 2 geteilt, was eine effektive Dauer von 2 Tagen ergibt.

Nach dem ersten Tag muß Walks-With-Spirits einem Betäubungsschaden von 5L widerstehen. Er hat Konstitution 4 und schafft das mühelos. Nach dem zweiten Tag würfelt er Widerstand gegen 6L-Betäubung, schafft diesmal nur 1 Erfolg und erleidet Leichten Betäubungsschaden.

Nach 48 Stunden innerhalb der Medizinhütte spürt der Schamane, wie eine kalte Brise der Bergluft den dichten Dunst der kräutergespeisten Feuer auflöst. Ein Großer Geisteradler schwebt durch das Rauchabzugsloch herein und landet auf der Schulter des jungen Mannes. Seine böseartig gekrümmten Krallen packen fest zu, durchstoßen jedoch nicht die Haut. Die durchdringenden Augen des Raubvogels heften sich auf die vor Müdigkeit geröteten Augen des Zauberers, der ihn herbeigerufen hat.

Walks-With-Spirits hat Charisma 6 und weist damit gute Voraussetzungen auf, es im Beschwören weit zu bringen. Da das Charisma über der Kraft des Verbündeten liegt, beträgt der Entzugscode 4S-Betäubung. Selbst in Anbetracht der Erschöpfung durch das Ritual reicht das nicht aus, um den Schamanen außer Gefecht zu setzen, also behält er den Geist automatisch unter Kontrolle.

Der scharf gekrümmte Schnabel zuckt auf das Gesicht des jungen Zauberers zu, aber dann reibt der große Greif mit leisem Zwitschern den Kopf sanft an der Wange des Mannes. Walks-With-Spirits ruft seine angeschlagenen Sinne zur Ordnung, begrüßt den Verbündeten höflich und fragt, ob ihm der Name Himmelskrieger gefallen würde. Der Verbündete macht es sich auf der Schulter bequem und stößt leise Laute des Behagens aus. Walks-With-Spirits kann nicht verhindern, daß ein triumphierendes Grinsen seine schweißbedeckten Züge teilt, und er verläßt die Hütte, einen Medizingesang seines Volkes auf den Lippen.

RITUAL DES WANDELS

Alle Anforderungen und Stufen, die beim Ritual der Beschwörung gelten, finden auch für das Ritual des Wandels Anwendung. Der Mindestwurf für die Beschwörungsprobe wird um die Gesamtzahl an Punkten erhöht, um die die Stufenwerte des Geistes steigen sollen. Will man z.B. einem Geist mit Kraft 4 zwei Attributspunkte und 1 Fertigkeitenpunkt hinzugeben, steigt der Mindestwurf auf 7.

Dieses Ritual wendet der Zauberer stets an, wenn er die Stufen des Verbündeten verändern möchte. Bevor er damit beginnen kann, muß er das nötige Karma aufweisen.

Obwohl der Entwurf des Geistes verändert wird, gilt die ursprüngliche Formel auch für das Ritual des Wandels. Änderungen an der Formel sind weder nötig noch überhaupt erlaubt. Eine Ausgabe der ursprünglichen Formel ist für das Ritual zwingende Voraussetzung.

Anders als beim Ritual der Beschwörung, wobei der Geist immer die Freiheit erhält, falls der Zauberer dem Entzug zum Opfer fällt, kann der Geist bei einem Ritual des Wandels nur *versuchen*, seine Freiheit zu erlangen: Scheitert ein Ritual des Wandels, weil der Spieler gar keinen Erfolg würfelt, versucht der Verbündete, die Freiheit zu erlangen. Verliert der Zauberer dann auch noch durch den Entzug das Bewußtsein, unternimmt der Verbündete einen zweiten derartigen Versuch.

Gelingt das Ritual, muß der Zauberer das für die Veränderungen an dem Verbündeten nötige Karma investieren und dann dem Entzug widerstehen. Wird er dabei kampfunfähig, kann der Geist versuchen, sich zu befreien, wie nach einem gescheiterten Ritual. Ein Verbündeter muß dem Meister *nicht* dabei helfen, das Ritual der eigenen Wandlung erfolgreich abzuschließen oder auch dem Entzug zu widerstehen. Der Geist *kann* dabei helfen, wenn er möchte, aber bei dieser Gelegenheit steht es ihm frei, dem Meister einen Dienst abzuschlagen.

Nach einiger Zeit beschließt Walks-With-Spirits, Himmelskriegers Konstitutions-Attribut zu steigern, das gegenwärtig Stufe 4 hat. Der Schamane verfügt über ausreichend Karma, um es auf 6 zu heben. Die Anhebung auf 5 kostet 4 Karmapunkte, die auf 6 kostet 5, so daß Gesamtkosten von 9 Karmapunkten anfallen.

Erneut wird das Ritual in einer Medizinhütte der Stufe 4 vorbereitet, und Walks-With-Spirits beschafft weitere 4 Einheiten an erforderlichen Materialien. Er holt auch den Medizinschild mit Himmelskriegers Formel aus dem sicheren Versteck.

Walks-With-Spirits legt seine Probe auf Beschwören mit 5 Würfeln gegen Mindestwurf 6 ab, da er 2 Konstitutionspunkte zu einem Geist mit Kraft 4 addiert. Er erzielt einen Erfolg. Das Ritual wird also 4 Tage dauern. Der Schamane muß viermal Entzugswiderstand würfeln, und zwar gegen 5L, 6L, 7L und 8L. Selbst wenn alle vier Proben scheitern, reichen Erschöpfung und Entzug zusammen nicht aus, um ihn bewußtlos zu machen. Schlimmstenfalls muß er 4 Kästchen auf seinem Geistigen Zustandsmonitor abstreichen. Das Ritual ist ein Erfolg, und Himmelskrieger hat fortan Konstitution 6.

VERLUST DES VERBÜNDETEN

Solange die Kraftstufe eines Verbündeten nicht über dem Charisma seines Meisters liegt, kann er sich der Beherrschung nur dann zu entziehen versuchen, wenn der Meister verletzt im Sterben liegt, also alle zehn Boxen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor des Charakters ausgekreuzt sind. Der Schaden muß jedoch nicht überfließen (siehe **SRII**, S. 111), damit der Verbündete versuchen kann, die Freiheit zu erlangen.

Liegt die Kraftstufe des Verbündeten über dem Charisma des Zauberers, versucht der Geist stets seine Freiheit zu erlangen, wenn der Zauberer durch Verletzungen, Erschöpfung, Entzug oder ähnliches bewußtlos wird. Sind also auf einem der Zustandsmonitore des Meisters alle zehn Boxen ausgekreuzt, kann der Geist versuchen, sich seiner Kontrolle zu entziehen.

In jedem Fall fällt eine Erfolgsprobe an. Der Zauberer legt seine Probe auf Beschwören und Charisma gegen einen Mindestwurf ab, der durch die Kraftstufe des Verbündeten angegeben wird. Der Verbündete würfelt auf seine Kraftstufe gegen einen Mindestwurf gleich dem Charisma des Zauberers. Erzielt der Geist mehr Erfolge als der Zauberer, ist er frei. Der Zauberer verliert dann sowohl den investierten Magiepunkt als auch den Zugriff auf die übrigen Fähigkeiten des Geistes.

Beachten Sie, daß der Geist nicht versuchen *muß*, sich der Kontrolle zu entziehen! Wenn der Zauberer ihn gut behandelt und regelmäßig höflich Karma auf die Seite gelegt hat, um die Werte des Geistes zu steigern, Sprüche für ihn gelernt hat und auch sonst ein guter Freund und guter Meister für ihn gewesen ist, dann kann man sich durchaus vorstellen, daß der Geist sich gar nicht selbständig machen will. Er könnte auch, nachdem er sich erfolgreich befreit hat, als Begleiter bei seinem früheren Meister bleiben. Ein Freier Geist kann Dienste für jedermann ausführen, wie es ihm beliebt. Nur ein Geist jedoch, der den Zauberer wirklich liebt, würde Kraftpunkte opfern, um ihn vor dem Entzug zu retten.

Wieviel ein Freier Geist für seine früheren Meister zu opfern bereit ist, ist eine rollenspielerische Entscheidung und kann nicht durch einen Würfelwurf ermittelt werden.

Walks-With-Spirits taucht seitlich weg, aber zu langsam und zu spät. Die Salve eines knatternden Maschinengewehres streckt ihn zu Boden. Blutend stürzt der Schamane schlaff in eine dreckige Gasse. Er ist tödlich verletzt. Während seine Gefährten sich heftig mit Erster Hilfe abplagen, taucht ein fahler Umriß auf und schwebt auf mächtigen Schwingen über der Szenerie. Er senkt sich unsicher herab, und langsam verdeutlichen sich die Konturen im städtischen Dämmerlicht. Er schiebt dort, als wäre er unsicher, ob er landen oder sich in die Lüfte der Freiheit erheben soll. Mit einem durchdringenden Schrei steigt Himmelskrieger dann in die Höhe, die an sein innerstes Wesen appelliert. Walks-With-Spirits hat Tödlichen Schaden erlitten. Das bedeutet, daß Himmelskrieger sich seiner Herrschaft entziehen kann. Der Zauberer wirft 11 Würfel - 6 für sein

Charisma und 5 für seine Fertigkeit Beschwören. Der Mindestwurf beträgt 4. Himmelskrieger wirft 4 Würfel gegen Mindestwurf 6. Es erstaunt nicht, daß der Verbündete in diesem Ringen unterliegt.

Erneut schwingt sich eine mächtige Gestalt aus den Schatten herab und passiert unentdeckt die Shadowrunner, die sich um den gestürzten Meister des Verbündeten drängeln. Der große Adler landet neben Walks-With-Spirits auf dem Bürgersteig und reibt seinen Schnabel sachte an der Wange des verletzten Schamanen.

"Ich spüre seinen Puls!" vermeldet einer der Runner erleichtert. "Ich glaube, er wird es schaffen!"

VERBANNUNG DES VERBÜNDETEN

Wie jeder andere Geist kann auch ein Verbündeter verbannt werden. Der Schöpfer des Verbündeten erhält Bonuswürfel in Höhe des Charisma-Attributes auf die Beschwörungsproben, die der Verbannung des Geistes dienen. Er erhält diesen Bonus sogar, wenn der Geist seine Freiheit erlangt hat.

Verbannt ein Zauberer einen von ihm erschaffenen Verbündeten, so erhält er den investierten Magiepunkt zurück, aber nur in diesem Fall. Wird der Geist durch andere Mittel vernichtet, ist auch dieser Punkt verloren. Scheitert der Bannversuch oder bezwingt der Geist seinen Schöpfer, wird er sofort frei.

Der Zauberer kann auch versuchen, den Verbündeten durch Astralkampf zu vernichten. Verliert er den Kampf oder bricht ihn ab, gelten dieselben Umstände wie bei einer gescheiterten Verbannung.

Wenn Verbündete die Freiheit gewinnen, werden sie oft vom früheren Meister gejagt, der versuchen möchte, seinen Diener zu verbannen und den Magiepunkt zurückzuerhalten. Bedenken Sie, daß der Zauberer den wahren Namen des jetzt freien Geistes in Erfahrung bringen muß, um ihn zu verbannen (**Freie Geister**, S. 100). Sonst bleibt ihm nur Astralkampf auf der heimatischen Metaebene des Geistes, um ihn zu überwinden. Desgleichen kann der vom früheren Meister bedrohte freie Geist seine Zeit mit dem Versuch zubringen, diesen umzubringen.

WATCHER

Die Superdenker des MITM haben eine neue Methode entdeckt, wie man die Fertigkeit Beschwören nutzen kann, und die Nachricht davon ist inzwischen zu allen Zauberern auf der Welt durchgesickert. Heutzutage versteht sich jeder Zauberer in der Sechsten Welt darauf, wie man einen *Watcher* beschwört.

Watcher sind schlichte kleine Geister. Manche sagen, es seien einfach nur in das Gewebe des Astralraums eingeprägte Bruchstücke des Bewußtseins ihrer Beschwörer. Sei dem, wie es sei, jedenfalls können Zauberer sie heraufbeschwören und ihnen einfache Aufträge erteilen.

Das Beschwörungsritual erfordert gewöhnlich keine besondere Ausrüstung und kann jederzeit und überall durchgeführt werden. Der Mindestwurf wird durch die Anzahl Stunden angegeben, die der Geist dem Zauberer nach dessen Willen dienen soll. Jeweils 2 Erfolge verschaffen dem Geist 1 Punkt Kraft, allerdings steht es dem Beschwörer frei, auch eine niedrigere Kraft zu wählen, damit er dem Entzug leichter widerstehen kann.

Der Entzug für eine Watcherbeschwörung beträgt stets (Kraft mal Stunden)L und ist immer Betäubungsschaden, niemals körperlicher Schaden. Auch in diesem Sonderfall des Beschwörens wird die Entzugswiderstandssprobe auf das Charisma abgelegt. Die metamagische Fähigkeit des Zentrierens kann herangezogen werden, um den Entzug herabzusetzen (siehe **Metamagie**, S. XX).

Ein Zauberer kann so viele Watcher gleichzeitig halten, wie sein Charisma-Attribut angibt. Watcher zählen in der Höchstzahl von Elementaren, die gleichzeitig gebunden sein können, nicht mit. Führen Sie über die beiden Summen getrennt Buch. Der Beschwörer kann einen von ihm beschworenen Watcher jederzeit wieder entlassen, auch vor Ablauf der Dienstzeit und wenn der Geist nicht in seiner Nähe ist.

Watcher können für längere Zeiträume beschworen werden, entweder, indem man Karma oder Rituelle Materialien einsetzt - oder auch durch eine Kombination aus beidem. Der Beschwörer kann Watcher für mehrere Tage beschwören, indem er Karma in Höhe der Anzahl Tage oder entsprechend viele Einheiten an Rituellen Materialien investiert. Diese kosten 1.000 Nuyen pro Einheit. Für die Beschwörung eines Watchers, der fünf Tage bleibt,



müßte man 5 Karmapunkte oder 5 Einheiten an Ritualen Materialien aufwenden oder auch eine beliebige Kombination aus beidem (zum Beispiel 3 Einheiten und 2 Karmapunkte).

Ob seine Lebensspanne nun in Stunden oder Tagen bemessen wird, ein Watcher löst sich, sobald seine Zeit abgelaufen ist, einfach wieder in den grenzenlosen Energien des Astralraumes auf.

Schwester Susan ist eine geschickte Geisterbeschwörerin, die Stufe 7 in Beschwören aufweist. Sie möchte einen Watcher losschicken, damit er etwas für sie erledigt, und schätzt, daß die Aufgabe 4 Stunden in Anspruch nehmen wird. Sie würfelt eine Beschwörungsprobe gegen Mindestwurf 4. Die Ergebnisse lauten 1, 1, 2, 3, 4, 4 und 6. Das sind drei Erfolge, die den Watcher mit einer Kraftstufe von 1 ausstatten. Jetzt muß Susan Entzugswiderstand leisten. Die Formel (Kraft x Stunden)L läuft in diesem Fall auf 4L Entzugsschaden hinaus. Schwester Susan hat Charisma 4 und wirft entsprechend 4 Würfel, wobei sie Ergebnisse von 2, 2, 3 und 5 erzielt. Mit nur 1 Erfolg erleidet sie Leichten Entzug (und kreuzt eine Box auf dem Geistigen Zustandsmonitor aus).

EIGENSCHAFTEN VON WATCHERN

Watcher existieren auf der ätherischen Ebene des Astralraumes. Sie können diese nie verlassen und sich somit weder körperlich in der materiellen Welt manifestieren noch in eine Metaebene aufsteigen. Sie können die materielle Ebene sehen und hören, und sie können sichtbar werden und mit physischen Geschöpfen sprechen. Wie Erscheinungen sind sie allerdings nicht in der Lage, materielle Dinge zu berühren oder die physikalische Ebene sonstwie direkt zu beeinflussen.

Alle Attribute eines Watchers sind gleich seiner Kraftstufe. Unabhängig davon, wie hoch damit unter Umständen seine Geistigen Attribute liegen, neigt er zu einer, hm, gewissen Langsamkeit. Watcher sind, was ihren Auftrag angeht, konzentriert und vielleicht sogar clever, aber alles andere übersteigt irgendwie ihr bescheidenes astrales Fassungsvermögen. Das generelle Intelligenzniveau ist mit einem gut ausgebildeten und treuen, wenn auch unterbelichteten Hund vergleichbar.

Watcher kommen besser mit dem Aufspüren von Lebewesen und magischen Energien zurecht als mit der komplexen Navigation im Astralraum. Energie ist ihre starke Seite, nicht Geographie.

Die normale Geschwindigkeit eines Watchers im Astralraum beträgt 5 x Kraftstufe in Metern, die schnelle Bewegung Kraftstufe x 1.000 km/h. Watcher kommen nicht sehr gut mit unvorhergesehenen Schwierigkeiten klar. Wird zum Beispiel so ein armes Ding irgendwohin geschickt und stellt fest, daß der Zugang durch eine astrale Barriere versperrt ist, die es nicht durchbrechen kann, hockt es sich wahrscheinlich bibbernd davor und bleibt so, bis seine Zeit um ist und es sich wieder auflöst.

Watcher können normal verbannt und/oder in Astralkampf verwickelt werden. Da sie strikt an ihre Beschwörer gebunden sind, können andere Zauberer nicht die Kontrolle übernehmen.

WATCHER UND ASTRALES AUFSPÜREN

Ein Watcher kann jede Person und jeden Ort aufspüren, der seinem Beschwörer bekannt ist. Leblose Dinge entziehen sich seiner Spürnase jedoch, selbst dann, wenn der Beschwörer das Objekt sehr gut kennt. Wiederum anders sieht es mit verzauberten Gegenständen oder sonstigen magischen Objekten aus, die er finden kann, wenn der Beschwörer die Aura des Objektes einmal askennt hat.

Der Spielleiter würfelt für den Watcher eine verdeckte Kraftstufenprobe gegen einen Mindestwurf von 9 abzüglich der Intelligenzstufe des Beschwörers. Sucht der Geist einen Initiaten, steigt der Mindestwurf um dessen Grad, da Watcher durch die

komplexen Muster metamagischer Energie vor Probleme gestellt werden. Dieser Modifikator wird nicht angerechnet, wenn es sich bei dem gesuchten Initiaten um den Beschwörer selbst handelt.

Der Geist benutzt seine magische Kraft, um im Astralraum des geistige Bild ausfindig zu machen, das ihm sein Beschwörer übermittelt hat. Teilen Sie, wenn der Geist ein Lebewesen sucht, 120 Minuten durch die Anzahl der Erfolge; wenn er einen magischen Gegenstand sucht, 240 Minuten, und wenn er einen Ort sucht, 360 Minuten. Scheitert die Probe ganz, saust der Watcher verwirrt durch die Gegend, bis seine Zeit abläuft.

Gerät das Ziel der Suche irgendwann in deren Verlauf hinter eine magische Barriere, so verliert der Watcher dort die Spur. Dasselbe geschieht, wenn sich eine Zielperson während der Suche auf eine Metaebene projiziert. Die Spur verläuft dann in eine Richtung, der die arme Kreatur nicht mehr folgen kann. Würfeln Sie an dieser Stelle eine Kraftstufenprobe gegen Mindestwurf 4. Erzielt der Watcher dabei Erfolge, versucht er zu seinem Meister zurückzukehren und ihn vom Scheitern des Auftrages zu unterrichten. Andernfalls wandert er ziellos durch den Astralraum, bis er sich wieder auflöst.

Ein Watcher kann den eigenen Beschwörer aufspüren, wenn es sein muß. Der Mindestwurf beträgt in einem solchen Fall 6 abzüglich der Magiestufe des Zaubers. Teilen Sie 120 Minuten durch die Anzahl an Erfolgen, um festzustellen, wie lange der Watcher braucht, um die Spur des Chefs zu finden.

Janos muß seiner Freundin Kätzchen schnell in aller Heimlichkeit eine Nachricht zukommen lassen. Er weiß, daß sie in der Stadt ist, aber nicht wo. Janos ist Zauberer, also beschwört er einen Watcher. In der Überlegung, daß 3 Stunden reichen sollten, würfelt er seine Probe und erhält einen Kraft-3-Geist. Er befiehlt ihm, Kätzchen die Nachricht zu übermitteln, ihre Antwort entgegenzunehmen und sie ihm, Janos, zu überbringen, wo auch immer er sich dann aufhält.

Der Watcher, der die Botschaft in einem fort vor sich hin nuschelt, macht sich auf die Suche nach Kätzchens astraler Fahrte. Er wirft 3 Würfel gegen Mindestwurf 4 und bringt 1 Erfolg zustande, so daß er 120 Minuten braucht. "Ooh, ich werde mich ja sooo verspäten!" winselt er, als er schließlich den Zipfel ihrer Aura erhascht. Kätzchen ist nur 100 Kilometer weit entfernt, also braucht der Watcher lediglich ein paar Minuten, um sie zu erreichen. Der kleine Geist liefert Janos' Nachricht ab, hört sich Kätzchens Antwort an (was insgesamt etwa 20 Minuten dauert) und macht sich dann auf die Suche nach dem Boß. Janos hat Magie 7, also beträgt der Mindestwurf für den Watcher 2 (da ein Mindestwurf niemals niedriger als 2 sein kann). Mit 3 Würfeln erzielt er 3 Erfolge, was bedeutet, daß er Janos in 120/3 oder 40 Minuten findet. Sehen wir uns das doch etwas genauer an: 120 + 20 + 40 = 180 Minuten. Autsch! Kaum trifft der Watcher bei Janos ein, sprudelt er hervor: "Ich hab sie gefunden, Boß! Sie sagt... gliepl!" Die Zeit des Geistes ist abgelaufen, und er verschwindet. Janos ist sauer.

JOBS FÜR WATCHER

Watcher sind nützlich. Sie können als astrale Aufpasser oder magische Alarmsysteme erhalten oder auch als Geisterwanze eine Stelle abhören. Sie können Botschaften übermitteln und die Antworten überbringen. Man sollte ihnen nur nicht allzu viele Anweisungen geben, um sie nicht zu verwirren. Typische Aufgaben, die die Intelligenz von Watchern nicht übersteigen, sind:

Alarm

Der Watcher erhält den Auftrag, eine Stelle im Astralraum zu überwachen. Er reagiert nur auf astrale Eindringlinge. Er kann ei-



nen Bereich patrouillieren, der maximal Kraftstufe $\times 10.000$ Quadratmeter umfaßt (siehe **Astralpatrouille**, S. 121), und angewiesen werden, bestimmte Individuen ungestört passieren zu lassen. Die Anzahl autorisierter Personen darf maximal der Kraftstufe des Watchers entsprechen.

Der Watcher versieht seinen Patrouillendienst mit der normalen Bewegungsrate (Kraft $\times 5$ in Metern pro Handlung). Entdeckt er innerhalb seines Bereiches eine unbefugte Person im Astralraum, eilt er los, um eine bestimmte, ihm angegebene Person zu informieren. Hält sich diese Person nicht im Überwachungsbe- reich auf, sucht er sie erst. Man kann den Geist statt dessen auch anweisen, jede Person an einem bestimmten Ort (wie einer Sicherheitszentrale) über ein Eindringen in Kenntnis zu setzen.

Ärgernis

Der Watcher kann angewiesen werden, jemanden ausfindig zu machen, sich an seine Fersen zu heften und dabei fortwährend irgendeinen Slogan zu grölen, der das Opfer beleidigt, oder sich gar auf einen Streit mit diesem einzulassen. Dazu zeigt der Watcher sich visuell und akustisch auf der materiellen Ebene. Beispielsweise könnte ein Zauberer, der sich über einen Mr. Johnson ärgert, diesem einen Watcher mitgeben, der laut palavert: "Wissen Sie, es ist mir echt eine Ehre, dem Typ zu begegnen, der das Gerücht über Mitsuhama gerade noch rechtzeitig verbreitet hat, um deren Erwerb der Garuda-Flugzeugwerke zu verpfuschen! Was hat denn der Decker für den Run gekriegt? Ich schätze, Sie haben diesen Schlägern wirklich gezeigt, daß sie sich nicht mit Boeing anlegen können, huh!"

Statt dessen ist es auch möglich, den Watcher an einer bestimmten Stelle zu postieren, damit er dort herumhängt und die ihm mitgegebene Melodie erschallen läßt: "Heda! Willkommen in Hannibals Grill! Wie ich gehört habe, sind die Ratburger heute echt delikat! Heissa, willkommen in Hannibals Grill! Haben Sie auch die letzte Rate für Ihre DocWagon-Karte bezahlt?" Und so weiter.

Mit diesem kleinen Zauberkunststück kann man einiges zu- wege bringen, von einem Streich über eine solide Schutzgelder- pressung bis zu einer Kriegserklärung.

Astralüberwachung

Der Watcher wird losgeschickt, um einen Zauberer zu ver- folgen und anzugreifen, wenn er astrale Wahrnehmung oder Projek- tion einsetzt. Tritt das Opfer hinter eine magische Barriere oder projiziert sich auf eine Metaebene, verliert der Watcher die Spur.

Watcher haben einen Schadenscode von (Kraft)M. Für ihre Angriffe gelten die Nahkampfgeln (**SRII**, S. 100).

Kurier

Der Watcher sucht einen bestimmten Ort oder eine bestimm- te Person auf, der oder die dem Beschwörer bekannt ist, und überbringt eine gesprochene Nachricht. Er kann auch einfache Bilder vorführen, die höchstens die Komplexität einer zweidimen- sionalen Fotografie haben dürfen und ihm vorher vom Beschwörer gezeigt wurden. Falls nötig, nimmt der Geist eine Antwort entgegen und kehrt damit zu seinem Meister zurück.

Falls der Meister nicht die genaue Richtung vom Ort der Beschwörung zum Zielpunkt kennt oder nicht weiß, wo sich der Empfänger aufhält, muß der Geist diesem auf die Spur kommen (siehe S. 116). Dann liefert er die Botschaft ab und hört sich gegebenenfalls die Antwort an. Hat sich der Beschwörer inzwi- schen an einen anderen Ort begeben, muß der Watcher auch ihn erst ausfindig machen, ehe er ihm die Antwort ausrichten kann.

Wachhund

Der Watcher erhält den Auftrag, eine Stelle im Astralraum zu bewachen. Er reagiert nur auf Eindringlinge im Astralraum und attackiert sie heftig. Der Watcher kann einen Bereich von maximal Kraftstufe mal 10.000 Quadratmetern patrouillieren (**Astralpa- trouille**, S. 121) und angewiesen werden, bestimmte Individuen ungestört passieren zu lassen. Die Maximalzahl an Personen, die er sich entsprechend merken kann, wird durch die Kraftstufe an- gegeben. Der Watcher versieht den Patrouillengang mit der nor- malen Bewegungsrate von $5 \times$ Kraftstufe in Metern pro Handlung. Wie erwähnt, haben Watcher einen Schadenscode von (Kraft)M. Für ihre Angriffe gelten die Nahkampfgeln (**SRII**, S. 100).

Wanze

Der Watcher kann an einer bestimmten Stelle postiert oder an die Fersen einer dem Beschwörer bekannten Person geheftet werden. Er beobachtet über einen festgelegten Zeitraum hinweg alles, was dort vor sich geht, kehrt anschließend zum Boß zurück und erstattet Bericht. Er kann klare Berichte über magische Ereig- nisse und Gespräche zwischen lebenden Personen abgeben. Über alles, was im Zusammenhang mit Technologie, Telefonanrufen, Drucksachen oder Arithmetik steht, ergeht er sich eher vage.

Der Auftrag kann auch so gefaßt werden, daß der Geist den Ort oder die Person so lange überwacht, bis ein bestimmtes Ereignis eintritt, zum Beispiel: "Folge ihr, bis sie einen ledernen Aktenkoffer aufnimmt. Sieh zu, wo sie ihn hinbringt, komm zurück und sag es mir." Bei Befehlen dieser Art besteht jedoch immer das Risiko, daß der Geist den Faden verliert und/oder ihm die Zeit ausgeht, ehe die Aufgabe erfüllt ist.

FREIE GEISTER

Wenn sich ein Geist der Kontrolle durch seinen Beschwörer entzieht (z.B., wenn dieser bewußtlos wird), kann er sich dafür entscheiden, nicht zu seinem Ursprungsort zurückzukehren, sondern weiter auf der materiellen Ebene herumzuhängen. Geister, die das tun, werden als *Freie Geister* bezeichnet, und diese kleine, aber wachsende Gruppe gibt es seit dem Erwachen. Einige Freie Geister behaupten allerdings, sie trieben sich schon seit Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden hier herum.

Man kennt Verbündete, Elementar- und Naturgeister, die zu Freien Geistern geworden sind, aber soweit irgend jemandem bekannt ist, sind Watcher einfach nicht robust genug, um als Freie Geister zu überleben.

Für den Spielleiter handelt es sich bei Freien Geistern um Nichtspielercharaktere mit freiem Willen, eigenen Zielen und Geschmäckern und überhaupt allem, was Charaktere einzigartig macht. Man trifft jedoch nicht allzu viele dieser Kreaturen an, und so gibt es unter der Rubrik der Freien Geister keine standardisierten Connections oder Archetypen.

FREI GEBOREN

In gewissem Sinn stellt der Augenblick, an dem ein Geist seine Freiheit erlangt, seine "Geburt" dar.

Sobald das geschieht, entscheidet der Spielleiter, ob die Kreatur zum Freien Geist wird oder einfach aus der materiellen Welt verschwindet. Die meisten starken Geister - mit einer Kraftstufe von über 6 - schütteln mit der Zeit ihre Fesseln ab. Dasselbe gilt für Geister, die auf eine lange Geschichte der Verbindung mit Menschen zurückblicken: Elementare, die für mehr als nur ein paar Wochen gebunden wurden, Verbündete und die Geister des Menschen.

Um die Frage zufällig zu beantworten, wirft der Spielleiter 2W6, sobald der Geist die Beherrschung abschüttelt. Beträgt das Ergebnis höchstens seine Kraftstufe, so wird er frei. Ansonsten verschwindet er. Gehört der Geist zu einer Kategorie mit erhöhter Wahrscheinlichkeit, sich für die Freiheit zu entscheiden, so gilt seine Kraftstufe für diesen Wurf als um 2 erhöht.

MOTIVATIONEN

Niemand weiß, warum ein Freier Geist sich zum Bleiben entschieden hat. Man könnte sagen, daß in gewissem Sinn alle unkontrollierten Geister frei sind, aber nur wenige bleiben in der materiellen Welt zurück, während der Rest ganz auf andere Ebenen entschwindet.

Freie Geister scheinen unter verschiedene allgemeine Kategorien zu fallen. Es handelt sich dabei nicht um fest umrissene Klassifizierungen, sondern um griffige Beschreibungen besonderer Verhaltensweisen.

Animus/Anima

Der Geist dieses Typs identifiziert sich stark mit der Menschheit und hilft oft Personen aus Schwierigkeiten oder Gefahren. Wie der Name bereits andeutet, entscheiden diese Geister sich jeweils für das eine oder andere Geschlecht. Selbst im Astralraum zeigen ihre Auren menschenähnliche Gestalt, obwohl man sie weiterhin klar als Geister erkennt. Animus-Typen nehmen männliche Eigenschaften an, Anima weibliche. Vage Gerüchte sprechen von romantischen Beziehungen dieser Geister zu (Meta)Menschen. Andere ziehen ein Wanderdasein vor und sind bestrebt, ihre ausgeprägte Neugier auf menschliche Verhaltensweisen zu befriedigen. Jede Art von Freiem Geist kann zu diesem Typ gehören, aber am meisten verbreitet ist er bei Elementaren, Verbündeten und einigen Geistern des Menschen.

Beschützer

Beschützer sind Geister, die anscheinend davon bewegt werden, die lebendige Erde vor Ausbeutung zu schützen. Sie haben

selten viel Bedarf an Menschen, obwohl man von Beschützern gehört hat, die Bündnisse mit naturverbundenen Stammesmenschen eingegangen sind, um ressourcenhungrige Konzerne abzuwehren. Es wurde auch schon bekannt, daß Beschützer Shadowrunner angeheuert haben, um Konzernpläne zur Ausbeutung einer bislang unverdorbenen Gegend auszuhebeln. Bei Beschützern handelt es sich fast immer um Freie Naturgeister.

Schatten

Schatten sind dunklere und bedrohlichere Kreaturen. Sie delektieren sich an der Angst und dem Leiden der Menschen, und viele beschäftigen menschliche Psychopathen als Helfershelfer. Einige Okkultisten und Paranaturalisten haben die Theorie aufgestellt, daß diese Geister in gewisser Weise süchtig nach der psychischen Energie von Menschen (und anderen Wesen) sind, die gepeinigt werden. Wie Schwindler arrangieren auch manche Schatten komplizierte Situationen, und das aus keinem Grund, den der menschliche Verstand begreifen könnte. Andere suhlen sich mehr in simplem Blutvergießen - Gewalt und Terrorismus nähren ihre Sucht. Bei Schatten handelt es sich in der Regel um freie Elementare oder Verbündete.

Schwindler

Schwindler lieben die gesteigerten Möglichkeiten, die sie als Freie Geister haben, und betrachten die physikalische Welt als großen Spielplatz. Sie mischen sich gerne in menschliche Angelegenheiten ein und denken sich oft komplizierte Streiche zu ihrer ganz persönlichen Erheiterung aus. In Verfolgung dessen, was sie als Spaß ansehen, können sie ausgesprochen skrupellos sein und die Reputation oder Karriere ihrer Opfer zerstören oder sie gar in den Selbstmord treiben. Sie können aber auch eine mehr oder weniger menschliche Einstellung entwickeln und sich eher als spirituelle Robin Hoods aufführen, die mit ihren Kräften die Arroganz der Kons und anderer Ausbeuter der menschlichen Gesellschaft niedermachen. Geister jeder Art können zu Schwindlern werden: Elementare, Naturgeister oder Verbündete.

Spieler

Die letzte Gruppe Freier Geister sind die Spieler. Wie der Animus/Anima-Typ identifiziert sich ein Spieler mit Menschen, ist aber mehr an Macht, Reichtum und den Freuden der materiellen Welt interessiert. Spieler scheinen Geister mit sterblichen "Lastern" zu sein. Dabei kann es sich um etwas so Unschuldiges handeln wie die Wertschätzung guter Speisen und Getränke, aber auch um perverse Neigungen wie die nach Drogen oder anderen Süchten der Menschheit. Spieler gründen gerne Organisationen, die ihnen die begehrten Dinge verschaffen, und gerüchteweise handelt es sich beim Anführer wenigstens einer kriminellen Vereinigung Seattles um einen Geist dieser Art. Jede Art Freier Geist kann Spieler werden.

FREIE GEISTER UND KARMA

Freie Geister benötigen Karma, um an Macht zu gewinnen, aber es gibt da einen Haken - sie können Karma nicht aus eigener Kraft erlangen. Sie erhalten es nur als freiwilliges Opfer seitens physischer Lebewesen. Karma ist schließlich als Einfluß auf das Schicksal einer lebendigen Seele dem Glück und der Macht verwandt. Karma steht auch mit Lebenserfahrung in Beziehung, der einzigartigen Erfahrung einer verkörperten Seele. Geister können sich Karma nicht willkürlich aneignen, sondern nur als Gabe empfangen. Sicher, es soll Zauberer mit Spitzenfähigkeiten, aber einer weniger erstklassigen Ethik geben, die Möglichkeiten gefunden haben, Karma von unfreiwilligen Opfern auf Freie Geister zu übertragen, aber es gibt keinerlei Beweise, daß es sich dabei um mehr als Schauergeschichten handelt.

Wenn Shadowrunner sich genötigt sehen, einen Deal mit einem Freien Geist zu machen, so stellt Karma die übliche Bezahlung dar. Manche Freien Geister finden natürlich auch Ge-

schmack an anderen Dienstleistungen, an Connections, seltenen Gütern, einzigartigen Verzauberungen und sogar den guten alten Nuyen. Einige Freie Geister verfügen sogar über richtige Kredittab-Konten, die aber natürlich von menschlichen Agenten verwaltet werden. Das alles hängt von den Bestrebungen des Geistes ab. Karma ist nicht das einzige, was solche Wesen wollen, aber es ist das, was für sie am wertvollsten ist.

Zauberer können Freien Geistern effektiver Karma spenden als Weltliche. Voll ausgebildete Zauberer sind wiederum besser darin als Adepten.

- Vollzauberer können Freien Geistern Karma im Verhältnis von 1:1 spenden. Wenn der Zauberer also einen Karmapunkt hergibt, erhält der Geist einen.

- Adepten jeder Art können Geistern Karma im Verhältnis von 2:1 übertragen. Der Geist erhält einen Karmapunkt für jeweils zwei, die der Adept spendet.

- Weltliche Personen können Geistern Karma im Verhältnis von 3:1 übertragen. Der Geist erhält einen Karmapunkt für jeweils drei, die der Charakter hergibt.

Jemand, der über die Fertigkeit *Beschwören* verfügt, kann versuchen, dieses Verhältnis durch ein simples Ritual zu verbessern, selbst dann, wenn der Charakter die Fertigkeit nicht für andere Zwecke einsetzen kann. Selbst Weltliche beherrschen diesen Trick. Der Spieler würfelt eine Beschwörungsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft + Geisterenergie des Geistes (siehe **Geisterenergie**, S. 103). Verläuft die Probe erfolgreich, verbessert sich das Verhältnis um einen Punkt, das heißt, Adepten spenden Karma 1:1, Weltliche 2:1, und für jeden von einem Vollzauberer geopfert Punkt erhält der Geist gar 2 Karmapunkte.

Weltliche Personen und Adepten können sich in diesem Fall mit Beschwören nur selbst helfen, während Zauberer auch für andere tätig werden können, wobei sie allerdings eine Erschwernis von +2 auf den Mindestwurf erhalten. Versucht ein Zauberer, einem anderen Charakter in dieser Form zu helfen, so müssen Sie beachten, daß das Ausmaß des Vorteils davon abhängt, wer ihn erhalten soll. Versucht der Zauberer also das Verhältnis für eine weltliche Person zu verbessern, so steigert sich dieses auf 2:1, nicht 1:2.

Die Beschwörungsprobe kann jedesmal gewürfelt werden, wenn der Charakter eine "Zahlung" an den Geist leistet, aber er hat nur einen Versuch. Ein Beispiel: Jemand macht einen Deal über 3 Karmapunkte mit einem Freien Geist. Diese 3 Punkte soll der Geist letztlich sein eigen nennen. Ein weltlicher Charakter müßte demzufolge 9 Karmapunkte aufwenden. Falls er die Probe würfelt und Erfolg dabei hat, muß er nur noch im Verhältnis 2:1 zahlen. Da in **SHADOWRUN** Brüche in der Regel abgerundet werden, wären das in diesem Fall 4 Karmapunkte. Scheitert die Probe, muß der Charakter die vollen 9 Punkte investieren. Freie Geister halten nicht viel von langfristigen Krediten. Sie nehmen Karma nicht in 1-Punkt-Raten von jemandem entgegen, der seines zusammenzuhalten versucht. Bei ihnen heißt es alles oder nichts, Chummer!

Es ist auch zu beachten, daß Nichtspielercharaktere kein Karma verbrauchen. Das heißt, jeder Deal zwischen Nichtspielercharakteren und Freien Geistern steht vollständig im Belieben des Spielers, der im Idealfall so entscheidet, wie es für die Geschichte gerade am besten ist. Nötigenfalls kann er dem Deal Rechnung tragen, indem er von der Gefahrenstufe des NSC opfert, und zwar mindestens im Verhältnis von 1 Gefahrenstufenpunkt zu 2 Karmapunkten. Diese Richtlinie sollte allerdings nur im Notfall angewandt werden.

WAHRE NAMEN

Jeder Freie Geist besitzt ab dem Augenblick, an dem er seine Freiheit erlangt, einen wahren Namen. Dieser wahre Name eines Geistes stellt, unabhängig von seinem unheimlichen oder auch ganz gewöhnlichen Klang für menschliche Ohren, eine komplexe astrale Formel dar, die die Essenz des Geistes definiert. Wie die Theorie besagt, entsteht der wahre Name durch die astralen Be-

dingungen am Ort und zum Zeitpunkt der Befreiung des Geistes. Vielleicht stimmt das sogar. Niemand weiß viel über die Freien Geister, die bislang bekannt geworden sind, und die Geister ihrerseits nennen Forschern auf keinen Fall ihre wahren Namen.

Jeder, der den wahren Namen eines Freien Geistes kennt, kann versuchen, diesen durch Einsatz der Beschwörungsfertigkeit zu versklaven. Die magische Tradition, der der Zauberer folgt, spielt dabei keine Rolle, weshalb zum Beispiel auch ein Magier versuchen könnte, einen Freien Naturgeist einzufangen, oder ein Schamane einen Elementar. Sogar Nichtzauberer können es mit diesem Stunt versuchen, wenn sie über die Beschwörungsfertigkeit verfügen.

Und *nur* jemand, der den wahren Namen eines Freien Geistes kennt, ist dazu in der Lage, ihn zu töten oder zu verbannen. Egal, ob der Charakter es nun mit Astralkampf versucht, mit einem Kampf auf der Heimatebene oder mit Verbannung - er kann den Geist nicht vernichten, solange er dessen wahren Namen nicht kennt. Bestenfalls bringt er eine zeitlich befristete Vertreibung zustande.

Demzufolge halten Freie Geister ihre wahren Namen geheim. Wenn ein Freier Geist jemandem seinen "Namen" nennt, handelt es sich in Wirklichkeit nur um einen Spitznamen, genau wie es bei Shadowrunnern üblich ist und aus denselben Gründen.

Einen wahren Namen herausfinden

Es gibt mehrere Möglichkeiten, um dem wahren Namen eines Freien Geistes auf die Spur zu kommen. Der Geist könnte ihn nennen (voll die Chance, wa?). Man könnte ihn von jemandem, der ihn kennt, niedergeschrieben oder aufgezeichnet finden. Der Geist ist selbst nicht in der Lage, solche Unterlagen zu vernichten, würde aber wahrscheinlich einen menschlichen Agenten mit dieser Aufgabe betrauen. In der Regel wird er mit solchen Aktionen aber vorsichtig sein, denn sollte er einen Shadowrunner anmieten, damit dieser die Information vernichtet, könnte der sie sich statt dessen aneignen und den Geist zurück auf Los schicken.

Zauberer können auf ihre Fähigkeiten zurückgreifen, um einen wahren Namen zu erfahren, was in dieser Frage das häufigste Problem ist, mit dem Freie Geister konfrontiert sind. Das Verfahren besteht aus den beiden folgenden Schritten:

Bestimmung der Heimatebene

Zunächst steht der Zauberer vor der Aufgabe, die Heimatebene des Geistes zu ermitteln. Dies kann auf dem Wege logischen Folgerns gelingen. Es erfordert zum Beispiel kein Genie zu vermuten, daß ein Riesendonnavogel, der mit einem Regenguß über das offene Cabrio des Zauberers hergefallen ist, von der Metaebene des Windes stammt. Fehlen solch subtile Hinweise, muß der Zauberer den Geist askennen (oder einen Ort, an dem der Geist sich kürzlich aufgehalten hat, oder einen Gegenstand, der im engen Kontakt mit dem Geist stand). Die entsprechenden feinen Spuren werden in der Regel innerhalb einiger Tage verwischt, aber ein Ort oder Gegenstand, mit dem der Geist häufigen oder langen Kontakt hatte, mag dessen "Signatur" gar permanent tragen.

Sobald der Zauberer die persönliche Aura des Geistes askennt, kennt er sofort die Heimatebene. Das funktioniert nicht, wenn der Geist über die Kraft der *Aura-Maskierung* (siehe S. 103) verfügt. Nur Initiaten sind dazu befähigt, diese Kraft zu überwinden, mit deren Hilfe Geister ihre wahre Aura dem Blick von Beobachtern auf der ätherischen Ebene entziehen können.

Natürlich fällt dem Geist möglicherweise auf, daß er astral studiert wird. Er würfelt eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf gleich dem doppelten Magie-Attribut des Zauberers. Hat er Erfolg, weiß er, daß der Zauberer versucht, seine Aura zu lesen.

Askennt der Zauberer einen Ort oder Gegenstand, um die Heimatebene eines Geistes herauszufinden, muß er 1 W6 Stunden mit seinem Studium zubringen, um die Information zu erhalten. Wird er unterbrochen, muß er noch einmal ganz von vorne

beginnen. Typische Gegenstände für eine entsprechende Untersuchung sind:

- ein Objekt, das der Geist mit Magie beeinflusst hat;
- eine Person, die einmal vom Geist besessen war;
- ein Ort, wo der Geist sich physisch manifestiert hat;
- die Persönliche Domäne des Geistes (siehe dazu **Kräfte der**

Freien Geister, S. 79).

Quest nach dem Wahren Namen

Der Zauberer muß eine Astrale Quest auf der heimatischen Metaebene des Geistes absolvieren, um dessen wahren Namen zu erfahren. Die Quest weist eine Stufe gleich der Geisterenergie der Beute auf (siehe **Geisterenergie**, S. 103). Die Erfüllung der Queste bedeutet, daß der Zauberer den wahren Namen des Geistes erfährt. Hat er die Information auf der falschen Metaebene gesucht, so bedeutet ein erfolgreicher Abschluß der Queste, daß er seinen Irrtum bemerkt. Erst dann unterrichten ihn die Mächte dieser Ebene, daß er gerade den falschen astralen Baum anbellt.

Bindung eines freien Geistes

Durch Einsatz der Fertigkeit Beschwören kann ein Freier Geist versklavt werden, vorausgesetzt, der Beschwörer kennt dessen wahren Namen. Jeder, der die Beschwörungsfertigkeit hat, kann diesen Trick versuchen, egal, ob er in der Lage ist, auch andere Geister zu beschwören. Wahre Namen sind eine sehr machtvoll Magie, die ausreicht, um den Träger herbeizurufen, selbst dann, wenn eine weltliche Person das Ritual ausführt.

Magier benötigen Zugang zu einer Beschwörungsbibliothek und müssen einen Hermetischen Kreis vorbereiten, und die Stufe von beidem muß mindestens so hoch sein wie die Kraftstufe des Freien Geistes. Schamanen müssen das Ritual in einer Medizinhütte der entsprechenden Stufe ausführen.

Adepten und Nichtzauberer benutzen in der Regel hermetische Techniken wie Magier. Nach Maßgabe des Spielleiters könnte jemand, der einer Stammeskultur entstammt, statt dessen auf schamanistische Techniken zurückgreifen.

Weiß der Geist vom Plan des Zauberers, Herrschaft über ihn zu erlangen, wird er nach Kräften versuchen, dem Beschwörer den Zugang zu erforderlichen Mitteln zu versperren. Der Geist wird auf jeden Fall vorsichtig gegenüber einem Zauberer sein, der seinen wahren Namen kennt, denn damit hat der Zauberer gleichzeitig die Möglichkeit, den Geist für immer zu verbannen. Weltliche Personen oder Adepten gehen größere Risiken ein, wenn sie sich in den Besitz eines wahren Namens bringen, denn sie sind nicht in der Lage, den Geist zu verbannen, weshalb letzterer sie auch weniger fürchtet und vielleicht gar leichter verletzen kann.

Das Beschwörungsritual nimmt nur wenige Minuten in An-

spruch, da die Macht des wahren Namens den Geist zur Erscheinung zwingt. Das Ritual ruft den Geist sogar unabhängig davon herbei, ob dem Beschwörer die Probe gelingt oder nicht, so stark ist der Zwang, der vom wahren Namen ausgeht. Sobald der Geist erscheint, erhebt sich jedoch die Frage, ob der Beschwörer ihn auch beherrscht!

Der Spieler des Zauberers würfelt eine Beschwörungsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Geistes *plus* seiner Geisterenergie. Schon ein Erfolg zwingt den Geist zur Unterwerfung. Scheitert die Probe, kann der Geist sofort angreifen und wird dies in der Regel auch tun, es sei denn, der tollkühne Beschwörer schafft es, ihn zu einem Handel zu überreden. Das vorliegende Verfahren ist keine Aufgabe für magische Amateure mit nur ein paar Fertigkeitspunkten. Freie Geister, deren Freiheit in Gefahr ist, sind keine fröhlichen Zeitgenossen!

Scheitert der Beschwörer bei der Probe, kann er nie wieder einen Versuch zur Bindung des Geistes unternehmen, weshalb dieser den dreisten Clown auch nicht unbedingt gleich niedermetzeln wird. Trotzdem bleibt der Geist in Gefahr, denn solange der Charakter seinen wahren Namen kennt, kann er diesen ja an jemand anderes weitergeben.

Hat der Charakter mit der Beschwörungsprobe Erfolg, kann sich der Geist eindeutigen Befehlen von seiten des Beschwörers nicht mehr widersetzen. Er ist auch nicht mehr in der Lage, den Beschwörer direkt zu attackieren oder zu schädigen.

Er muß kommen, wenn gerufen, ganz wie ein gebundener Geist, und ist nicht nur zu einer begrenzten Anzahl von "Diensten" verpflichtet. Er muß ein loyaler Sklave sein, bis der Zauberer stirbt oder ihn freiwillig ziehen läßt. Allerdings kann der Geist *indirekt* gegen den Meister vorgehen und Intrigen spinnen, die zu dessen Tod führen sollen. Freie Geister sind wertvolle Bundesgenossen, aber gefährliche Diener.

Entläßt ein Zauberer einen versklavten Freien Geist wieder aus seinen Diensten, kann er ihn nie wieder binden. Natürlich kennt er weiterhin den wahren Namen und ist damit in der Lage, ihn zu verbannen, wenn es sein muß. Vielleicht bietet er den Namen zum Verkauf an oder übergibt ihn jemandem als Lohn für einen Dienst. Ein schlauer Zauberer verlangt von einem Geist, ehe er ihn freiläßt, einen Eid, ihn weder selbst zu töten noch entsprechende Intrigen zu spinnen. Der Geist kann diesen Eid nicht brechen, sondern muß ihn buchstabengetreu einhalten. Selbstverständlich wird er nach Schlupflöchern darin suchen.

Alles in allem ist es besser, Freundschaft mit einem Freien Geist zu schließen, als einen Versuch zu seiner Unterwerfung zu unternehmen. Die bloße Tatsache, daß ein Zauberer den wahren Namen eines Geistes kennt, macht beide noch nicht zwingend zu Feinden. Viele Runner kennen tödliche Geheimnisse ihrer Gefährten und vertrauen ihnen trotzdem weiter ihr Leben an.



SONSTIGE NUTZUNGSMÖGLICHKEITEN WAHRER NAMEN

Jeder Zauberer, der den wahren Namen eines Freien Geistes kennt, kann letzteren zu verbannen versuchen, was wie bei allen anderen Geistern funktioniert (S. 49). In ähnlicher Weise können zwei Zauberer, die beide den wahren Namen eines Geistes kennen, um dessen Beherrschung ringen, wie es im selben Abschnitt der Grundregeln erläutert wird. Entzieht sich ein Geist im Ergebnis eines solchen Ringens jeder Kontrolle, so kann keiner der beiden Zauberer ihn jemals wieder binden. Dasselbe tritt ein, wenn einer der beiden Zauberer den Geist vorher aus seinen Diensten entlassen hatte und in der Folge ein solches Ringen gewinnt.

Ein Zauberer muß die Fertigkeit *Beschwören* einsetzen können, um einen Freien Geist zu verbannen oder sich zu unterwerfen, aber die magische Tradition, der er angehört, spielt keine Rolle. So ist ein Schamane beispielsweise durchaus in der Lage, einen Freien Elementargeist zu beherrschen oder zu verbannen. Ein Adept jedoch, der nicht über *Beschwören* verfügt, kann in der Regel keinen Versuch unternehmen, einen Freien Geist zu verbannen oder an sich zu binden.

Ein Charakter, der einen wahren Namen kennt, könnte mittels der Fertigkeit *Verzaubern* einen Geisterfokus herstellen, der gegen diesen besonderen Geist wirksam ist. Normale Geisterfokusse sind für das Binden oder Verbannen Freier Geister *nicht* zu gebrauchen. Wenn ein Charakter den wahren Namen eines Freien Geistes kennt, kann er auch verschiedene "einzigartige" Verzauberungen herstellen, um den Geist zu bedrohen oder zu belohnen (siehe **Wahre Namen**, S. 101).

GEISTERENERGIE

Einer der Gründe für die Überlegenheit Freier Geister gegenüber anderen Geistern besteht in ihrer Fähigkeit, *Geisterenergie* aufzubauen. Diese verstärkt in mehrfacher Hinsicht die Kraftstufe und vergrößert die Macht des Wesens in der materiellen Welt. Die Geisterenergie ist sogar ein Maß dafür, wieviel materielle Macht der Geist errungen hat.

Alle normalen Kräfte von Geistern (**SRII**, S. 214-219), die anhand der Kraftstufe bemessen werden, haben, wenn sie von Freien Geistern eingesetzt werden, eine Stufe gleich der Kraft *plus* der Geisterenergie des Wesens. Ein Freier Feuer-Elementargeist mit Kraft 4 und Geisterenergie 3 würde zum Beispiel seinen Flammenodem mit Kraft 7 und einem Schadenscode von 7L einsetzen. Physische Manifestationen des Geistes profitieren ebenfalls von diesem Bonus. Ein Freier Waldgeist, ein Geist des Landes, mit einer Kraftstufe und einer Geisterenergie von jeweils 5 hätte Attribute auf der Grundlage einer Kraft von 10, nicht 5.

Alle Freien Geister erhalten in dem Augenblick, in dem sie ihre Freiheit erlangen, 1 Punkt Geisterenergie. Durch Einsatz von Karma können sie diese im weiteren Verlauf steigern. Die Anhebung der Geisterenergie um 1 Punkt kostet so viele Karmapunkte, wie der neue Wert angibt. Ein Geist, der seine Geisterenergie von 1 auf 2 erhöht, muß dazu 2 Karmapunkte aufwenden. Die Geisterenergie kann maximal gleich der Kraft sein.

Ein Freier Geist kann auch seine Kraftstufe erhöhen, muß dazu aber Geisterenergie opfern. Die Anhebung der Kraft um 1 Punkt kostet Geisterenergie in Höhe der bisherigen Kraft. Dementsprechend muß zur Anhebung der Kraftstufe die Geisterenergie auf den Maximalwert angehoben und dann komplett investiert werden, damit die Kraft um 1 Punkt steigt. Der Geist kann anschließend erneut damit beginnen, Geisterenergie anzusammeln.

Einige spezielle physische Manifestationen, die weiter unten beschrieben werden, weisen andere Attribute und Kräfte auf, als der Geist sie normalerweise besitzt.

KRÄFTE DER FREIEN GEISTER

Zusätzlich zu den normalen Kräften von Geistern ihrer Kategorie erhalten Freie Geister besondere Fähigkeiten in der physikalischen Welt. Zum Zeitpunkt seiner "Geburt" erhält der Freie Geist automatisch 1W3 dieser neuen Kräfte. Sobald er seine Kraftstufe erhöht, kann auch die Zahl seiner Kräfte steigen. Werfen Sie 2W6. Beträgt das Ergebnis mindestens die neue Kraftstufe, gewinnt der Geist eine weitere Fähigkeit. Es sollte offenkundig sein, daß es hierfür eine Obergrenze gibt, ein spirituelles "Gesetz der abnehmenden Wiederkehr". Je machtvoller der Geist wird, desto stärker fixiert sich seine Manifestation und desto schwieriger wird es, neue Kräfte zu gewinnen.

Freie Geister, die mit geringer Kraftstufe in ihr neues Leben treten und dann allmählich wachsen, werden potentiell mächtiger als solche, die schon im Moment der Befreiung sehr stark sind.

Astrales Tor

Der Geist kann die Weltebenen in engeren Kontakt bringen und dadurch jeder Person, ob Zauberer oder nicht, eine Projektion in den Astralraum ermöglichen, sowohl auf die ätherische Ebene als auch seine heimatliche Metaebene. Der physische Leib bleibt in Trance auf der materiellen Ebene zurück. Solange der Geist über den Körper wacht, erleidet der Reisende auch keinen Essenzverlust. Sollte der Geist jedoch die Wacht über den Körper des Reisenden abbrechen, schließt sich das Tor. Zauberer können in einer solchen Situation auf dem üblichen Weg versuchen, ihren Körper wiederzufinden, aber Nichtzauberer sterben auf der Stelle. Nichtinitiaten auf einer Metaebene sterben ebenfalls sofort.

Aura-Maskierung

Der Geist hat zwei Möglichkeiten, um seine Aura zu maskieren. Er kann sie seiner gegenwärtigen physischen Gestalt (tierisch oder menschlich) oder der eines beschworenen oder gebundenen Geistes angleichen. Dies geschieht, indem er seine wahre Aura auf die Heimatebene erhebt.

Die Auswirkungen dieser Kraft ähneln der metamagischen Fähigkeit der Maskierung (siehe **S. 69**). Nur Initiaten sind in der Lage, die wahre Natur einer maskierten Aura zu erkennen. Um das zu erreichen, muß der Zauberer eine Erfolgsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Geistes würfeln. Um zu bestimmen, wie viele Erfolge der Zauberer benötigt, um die Maskierung zu durchschauen, wird die Geisterenergie als Initiationsgrad behandelt.

Hat der Initiat Erfolg mit der Probe, stellt er fest, daß der Geist seine Aura maskiert hat und auf welcher Ebene sich die wahre Natur befindet.

Weiß man, wo sich die Aura des Geistes befindet, reicht das normalerweise aus, um die Art des Geistes zu identifizieren. Möchte der Zauberer nähere Informationen haben, das heißt, will er sich die wahre Aura ansehen, die wahre Natur des Wesens, so muß er eine Astrale Quest mit einer Queststufe gleich der Kraft des Geistes auf dessen Heimatebene unternehmen.

Schließt er die Quest erfolgreich ab, kennt er den wahren Namen des Geistes. Aus der Betrachtung der wahren Aura gewinnt er obendrein die üblichen Informationen, die im Astralraum zu finden sind (siehe **S. 114**).

Freie Geister mit der Fähigkeit der Aura-Maskierung sind ihrerseits in der Lage, die wahre Natur maskierter Auren zu erkennen. Der Spielleiter würfelt dazu eine verdeckte Probe ähnlich einer Magie-Erfolgsprobe, wie in **Metamagie**, S. 69, erläutert, oder er entscheidet einfach, daß der Geist die Aura automatisch durchschaut. Stellen Sie sich die Bestürzung eines sorgfältig getarnten Initiaten vor, wenn der Geist, den er hereinzulegen

versucht, auf einmal kichert und ihn fragt, wieso er seine Macht vor der Welt versteckt!

Bannung

Der Geist verfügt über die metamagische Fähigkeit der *Bannung* (siehe **Metamagie**, S. 69). Er setzt sie genauso ein wie ein Initiät, indem er eine Hexereiprobe würfelt, wobei die Fertigkeitstufe durch seine Geisterenergie und der Grad durch seine Kraftstufe angegeben wird.

Besessenheit

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Geist, von einem Lebewesen Besitz zu ergreifen. Er kann diese Kraft unter den drei folgenden Umständen einsetzen.

- Er kann von jedem Wesen Besitz zu ergreifen versuchen, das er im Astralkampf besiegt hat. Auf Seiten des Opfers ist ein materieller Körper erforderlich, um besessen sein zu können.

- Der Geist kann in einem bereitwilligen Gastkörper Wohnstatt nehmen, unabhängig davon, ob dieser zu Astralreisen fähig ist oder nicht. Obwohl der Gastgeber den Geist aufgefordert hat, in ihn einzugehen, entscheidet der Geist, wann er ihn wieder verläßt, es sei denn, er würde exorziert.

- Ein Freier Geist mit einer Persönlichen Domäne kann von jedem, der sich dort aufhält, Besitz ergreifen - ob das Opfer nun bereitwillig ist oder nicht, ob es astral aktiv ist oder nicht. Der Geist greift es mit Astralkampf an, und wenn er gewinnt, kann er Besitz von ihm ergreifen.

Der besessene Charakter verfügt über das eigene Wissen und die eigenen Fertigkeiten ebenso wie über die des Geistes. Seine Körperlichen Attribute werden um die Geisterenergie des Geistes erhöht, und die Geistigen Attribute werden durch die des Geistes ersetzt.

Ist das Opfer immun gegen Betäubungsschaden oder wird es durch Körperlichen Schaden kampfunfähig, bleibt der Geist unverseht, wird aber in seine Astrale Gestalt zurück gezwungen. Die Verbannung eines Geistes, der in einem anderen Wesen Wohnstatt genommen hat, tötet ihn nicht, sondern vertreibt ihn nur, selbst dann, wenn sein wahrer Name benutzt wird. Auf den Geist gezielte Zaubersprüche schlagen stets im Gastkörper ein.

Hat ein bessener Charakter den Geist nicht freiwillig in sich aufgenommen, so steigen alle seine Mindestwürfe für die Zeit der Besessenheit um 2.

Verläßt der Geist den Besessenen, muß letzterer Widerstand gegen (Kraft)T-Betäubungsschaden auf der Grundlage seiner Willenskraft würfeln.

Hexerei

Verfügt der Geist über die Fertigkeit Hexerei, benutzt er sie genauso wie ein Zauberer. Verbündete verfügen *stets* über diese Fähigkeit.

Wie alle anderen Charaktere investiert auch ein Geist Karma-punkte, um die Fertigkeit zu steigern und Zaubersprüche zu lernen (siehe S. 39). Allerdings ist ein Geist nicht auf die üblichen Werkzeuge und Hilfsmittel von Magiern und Schamanen angewiesen. Da er stets auf den Astralraum, das Herz und die Quelle der Magie, eingestimmt ist, braucht er weder einen Lehrer noch eine Spruchformel, aber er benötigt für das Lernen eines Zaubers denselben Zeitraum wie ein menschlicher Zauberer. Beim Einsatz von Zaubern folgt ein Geist besonderen Regeln:

- Er unterliegt keinem Entzug, kann aber Sprüche nicht mit einer höheren Kraft einsetzen, als seine eigene Kraftstufe angibt.

- Der Geist muß sich physisch manifestieren, um Hexerei auf der materiellen Ebene anzuwenden. Er kann diese Ebene nicht mit Zaubersprüchen beeinflussen, solange er sich nur im Astralraum befindet.

Menschengestalt

Der Geist kann jede menschliche oder metamenschliche Gestalt seiner Wahl annehmen. In dieser Gestalt hat er seine typischen Attribute, wozu die üblichen Boni eines Freien Geistes kommen - das heißt, die effektive Kraftstufe ergibt sich aus Kraft plus Geisterenergie. Obendrein ist diese Gestalt immun gegen normale Waffen (**SRII**, S. 218) und hat in dieser Fähigkeit eine Stufe gleich der Geisterenergie. Die Erscheinungsform der Menschengestalt, ob männlich oder weiblich, alt oder jung, schön oder scheußlich, liegt ganz im Ermessen des Geistes. Wird die Menschengestalt "getötet", so ist der Geist vertrieben.

Persönliche Domäne

Der Geist wählt sich einen begrenzten Bereich, indem seine Kräfte stärker als normal wirken. Ein Naturgeist muß sich eine seiner Art entsprechende Gegend aussuchen. Die Persönliche Domäne darf maximal 10.000 Quadratmeter mal Kraft des Geistes umfassen.

Innerhalb der Persönlichen Domäne ist die Geisterenergie verdoppelt. Der Bonus kommt auf alle Kräfte zur Anwendung, die von der Geisterenergie beeinflußt werden, einschließlich der Fälle, wo man sie zur Kraftstufe addiert. Ein Geist mit Kraft 4 und Geisterenergie 3 hätte in seiner Persönlichen Domäne eine effektive Kraft von 10 bei den entsprechenden Fähigkeiten.

Sobald ein Geist sich eine Persönliche Domäne ausgesucht hat, kann er sie nicht mehr verändern. Wird die Domäne physikalisch zerstört oder auch nur drastisch verändert, verliert er diese Fähigkeit. Würde sich zum Beispiel ein Sumpfgeist einen bestimmten Sumpf als Persönliche Domäne wählen, so wäre sie im Fall der Trockenlegung zerstört. Natürlich wird sich ein Geist heftig gegen einen solchen Übergriff wehren!

Es gibt Spekulationen darüber, ob Freie Geister, deren Persönliche Domänen auf diese Weise zerstört werden, sich manchmal in Giftgeister verwandeln, besonders, wenn die Domäne übel verschmutzt wird (siehe **Giftgeister**, S. 130).

Reichtum

Diese Fähigkeit versetzt den Geist in die Lage, edle Steine oder Metalle zu erschaffen. Ist ein Geist wie ein Dschinn aus *1001 Nacht* mit den Wegen der Menschen vertraut, könnte er sogar exotische Stoffe weben, Kunstwerke anfertigen und so weiter. Auf diese Weise erzeugte Materialien sind durch Wahrnehmungszauber und Askennung als magisch erkennbar.

Die Marktbedingungen schwanken natürlich. Was in legendären Zeiten noch ein Vermögen bedeutete, macht auf dem Kredtab des Jahres 2050 vielleicht nur noch eine bescheidene Gebühr aus. Auch sind das Gold, die Juwelen und anderen Wertgegenstände, die ein Geist produziert, möglicherweise gar nicht so leicht zu verkaufen. Selbst wenn der Charakter einen Käufer findet, der keine Hehlergebühren von ihm verlangt, werden sich die Leute doch fragen, woher das Zeug eigentlich stammt.

Der Geist produziert Reichtum mit einem Grundwert von 1.000 Nuyen mal seiner Kraft. Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich seiner Geisterenergie, und multiplizieren Sie das Ergebnis mit dem Grundwert. So kann zum Beispiel ein Geist mit Kraft 4 und Geisterenergie 3 Kostbarkeiten mit einem Gesamtwert von $3W6 \times 4.000$ Nuyen ausspucken.

Er kann diesen Trick allerdings nur einmal alle 30 Tage anwenden.

Freie Geister, die in der menschlichen Gesellschaft sehr aktiv sind - Spieler beispielsweise -, finanzieren ihre Unternehmungen gerne mit Hilfe dieser Kraft. Andere Freie Geister setzen sie nicht generell zum eigenen Nutzen ein und verachten vielleicht gar Menschen für die Erregung, die sie zeigen, wenn diese Fähigkeit vor ihnen demonstriert wird.

Tiergestalt

Der Geist kann in der Gestalt eines nichtmagischen Tieres erscheinen (siehe **Tabelle der Critter-Werte, SRII**, S. 243). In Tiergestalt ähnelt der Geist einem Gestaltwandler, indem er als besonders große und starke Version des tierischen Vorbildes auftritt. Addieren Sie die Geisterenergie der Kreatur zu den normalen Körperlichen Attributen des Critters, und benutzen Sie die Kraftstufe anstelle der geistigen Attribute des Critters. Die Tiergestalt weist auch Immunität gegen normale Waffen auf (**SRII**, S. 218), mit einer Essenzstufe gleich der Geisterenergie des Wesens. Der Geist verfügt in dieser Gestalt auch über alle seine anderen Fähigkeiten und kann sprechen.

Naturgeister treten gewöhnlich in Gestalt von Tieren auf, die für ihre Domäne typisch sind. Elementargeister besitzen diese Kraft nur selten, dann aber scheinen sie auf eine einzelne Tiergestalt festgelegt zu sein, die besonders groß und stark ist.

Wird die Tiergestalt "getötet", so ist der Geist vertrieben.

Verborgenes Leben

Der Geist versteckt seine Lebenskraft an irgendeinem Ort oder in einem Gegenstand. Hat er das einmal getan, kann er sein Leben nicht mehr an eine andere Stelle verlagern. Wird das Versteck zerstört, ist auch der Geist vernichtet. Solange das Versteck jedoch unangetastet bleibt, ist es unmöglich, ihn permanent zu verbannen oder zu vernichten, egal, mit welchen Mitteln das versucht wird. Seine sämtlichen physischen Gestalten und Manifestationen besitzen die Kraft der Regeneration (**SRII**, S. 219). Selbst wenn diese versagt, wird der Geist nicht vernichtet, sondern nur für eine Zeitlang verscheucht. Nicht einmal jemand, der seinen wahren Namen kennt, kann ihn völlig vernichten, solange sein Leben versteckt ist.

Das Versteck ist gegen die meisten normalen Gefahren geschützt, aber viel hängt auch von seiner Beschaffenheit ab. Alle Verstecke weisen eine "Panzerung" in Höhe der Kraft des Geistes gegen magischen oder weltlichen Schaden auf.

Geister können ihr Leben auch in Tieren verstecken, wodurch das Tier Immunität gegen das Altern, gegen normale Waffen, gegen Krankheitserreger und Gifte erhält. Die Attribute steigen

alle um die Kraft des Geistes, zu dessen Marionette das Tier wird.

Gerüchte sprechen davon, ein sehr mächtiger Freier Geist könnte sein Leben auch in einem Menschen verstecken, der wahrscheinlich dieselben Vorteile erlangen würde wie ein Tierversack. Welche Auswirkungen eine solche Beziehung jedoch auf seinen Verstand und Willen hätte, ist unbekannt.

ENTWURF FREIER GEISTER

Es gibt zwei Fälle, in denen ein Freier Geist gebraucht wird. Zum einen braucht der Spielleiter vielleicht ein von Grund auf neu entwickeltes Exemplar für ein bestimmtes Abenteuer. In diesem Fall paßt er dessen Werte am besten der Story an, kann aber natürlich auch das weiter unten folgende Zufallssystem benutzen, wenn ihn die Inspiration im Stich läßt.

Der zweite Fall tritt ein, wenn ein im Verlauf des Abenteuers beschworener Geist sich der Kontrolle entzieht. Es spielt keine Rolle, ob ein Spielercharakter den Geist herbeigerufen hat oder nicht. Der Spielleiter entscheidet dann einfach, ob der Geist frei wird oder zu seinem Ursprung zurückkehrt (wo immer der liegen mag). Bleibt das Wesen als Freier Geist auf der materiellen Ebene, welche Kräfte besitzt es? Welche Motivationen bewegen es? Welches Verhalten legt es an den Tag? Es folgen einige Ideen, wie man diese Fragen beantworten kann.

Art des Geistes

Wenn ein Freier Geist entworfen wird, fragt sich der Spielleiter zunächst, wie das Wesen in die materielle Welt gelangt ist. Die Antwort macht Würfelwürfe vielleicht überflüssig. Falls nicht, werfen Sie 1W6, und konsultieren Sie die *Geister-Generierungstabellen*.

Die Zufallswürfe sind bei Elementargeistern kein Problem, da diese überall hinpassen und gut klarkommen. Freie Naturgeister fühlen sich wahrscheinlich am Schauplatz der Story am wohlsten. Falls der Spielleiter also einen Freien Naturgeist benötigt, der eine alte Mine mitten in der Wüste bewacht, muß er wohl kaum die Würfel konsultieren, um die Art des Geistes zu ermitteln.

Nachdem diese Frage beantwortet ist, geht man zum nächsten Abschnitt über und bestimmt Kraft und Geisterenergie.



Geistergenerierung

Tabelle 1: Art des Geistes

Wurf	Art des Geistes
1-3	Elementargeist. Werfen Sie 1W6, und konsultieren Sie Tabelle 2.
4-5	Naturgeist. Werfen Sie 1W6, und konsultieren Sie Tabelle 3.
6	Verbündeter

Tabelle 2: Art des Elementargeistes

Wurf	Art des Geistes
1-3	Feuer oder Wasser. Werfen Sie 1W6: 1-3 = Feuer; 4-6 = Wasser.
4-6	Luft oder Erde. Werfen Sie 1W6: 1-3 = Luft; 4-6 = Erde.

Tabelle 3: Art des Naturgeistes

Wurf	Art des Geistes
1-2	Geist des Menschen. Werfen Sie 1W6, und konsultieren Sie Tabelle 3A.
3-4	Geist des Landes. Werfen Sie 1W6, und konsultieren Sie Tabelle 3B.
5	Geist des Windes. Werfen Sie 1W6, und konsultieren Sie Tabelle 3C.
6	Geist des Wassers. Werfen Sie 1W6, und konsultieren Sie Tabelle 3D.

Tabelle 3A: Geister des Menschen

Wurf	Geist
1-3	Stadt
4-5	Herd
6	Feld

Tabelle 3B: Geister des Landes

Wurf	Geist
1	Wüste
2-3	Wald
4	Berg
5-6	Prärie

Tabelle 3C: Geister des Windes

Wurf	Geist
1-4	Nebel
5-6	Sturm

Tabelle 3D: Geister des Wassers

Wurf	Geist
1-2	See
3-4	Fluß
5	Meer
6	Sumpf

Beim Zufallsentwurf eines Freien Geistes rollt Joe Gamer 1W6 und erzielt 2: ein Elementargeist also. Mit einem weiteren 1W6-Wurf erzielt er eine 3 auf Tabelle 2 und mit einem dritten Wurf eine 1. Es handelt sich also um ein Feuer-Elementar.

Geister-Attribute

Nachdem die Art des Geistes ermittelt wurde, macht sich der Spielleiter als nächstes an die Kraft und die Geisterenergie. Sofern ihm keine besondere Stufe vorschwebt, kann er davon ausgehen, daß Freie Geister eine Kraft von 2W6 haben.

Die Geisterenergie beträgt (2W6 x 10) Prozent der Kraft. Erzielt der Geist eine 11 oder 12 (110 bzw. 120 Prozent), heben Sie die Kraft um 1 an und legen Sie die Energie als 10 oder 20 Prozent der neuen Kraftstufe fest. Dem Geist bietet sich hier eine echte Gelegenheit, da Brüche auf die nächste ganze Zahl gerundet werden, anstatt wie üblich abgerundet. Nach Bestimmung der Attribute gehen Sie zu den Kräften des Geistes über.

Joe Gamer wirft 2W6 für seinen Freien Feuer-Elementargeist und erzielt eine 8 für die Kraftstufe. Ein ganz schön strammer Brummer, nicht wahr? Joe wirft erneut 2W6 und erzielt eine 7. Die Geisterenergie des Wesens beträgt also 70 Prozent der Kraft. $8 \times 0,7$ ergibt 5,6. Durch Aufrunden erhalten wir die Geisterenergie von 6. Ein Freier Feuer-Elementargeist mit Kraft 8 und Geisterenergie 6 sollte einen Anfall von Höflichkeit bei jedem auslösen, der ihm begegnet!

Kräfte des Geistes

Freie Geister weisen alle normalen Fähigkeiten von Geistern ihrer Art auf. Ein Freier Stadtgeist verfügt also über Unfall, Entfremdung, Verschleierung und so weiter. Geisterkräfte sind in der **Geistertabelle**, S. 88, aufgeführt.

Verbündete über die Kräfte, die ihre Schöpfer ihnen mitgeben (**siehe Entwurf des Verbündeten**, S. 69). Ein Freier Verbündeter wird genauso entwickelt wie ein Verbündeter bei seiner Erstbeschwörung. Als Daumenregel werfen Sie so viele Würfel, wie die Kraftstufe des Geistes beträgt. Das Ergebnis gibt die Karmapunkte an, die für die Erschaffung des Verbündeten zur Verfügung stehen.

Werfen Sie dann 1W6, um zu bestimmen, wie viele Kräfte der Geist besitzt. Sie können sie entweder frei wählen oder mit 3W6 auswürfeln, wobei Sie die untenstehende Tabelle konsultieren. Zeigt das Ergebnis eine Fähigkeit an, die der Geist bereits hat, wiederholen Sie den Wurf.

Joe würfelt 1W6 und erzielt eine 3. Sein Freier Geist hat drei Kräfte. Er wirft nun auf der Tabelle für Elementargeisterkräfte und erzielt 9, 4 und 14. Der Geist verfügt also über die Fähigkeiten Aura-Maskierung, Tiergestalt und Reichtum.

Die Feinarbeit

Von diesem Punkt an nützen Würfelwürfe nicht mehr viel. Der Spielleiter muß schon selbst entscheiden, was den Geist motiviert, und sich seine Eigenschaften entweder von Grund auf ausdenken oder die in diesem Kapitel gegebenen Richtlinien verwenden. Überlegen Sie sich, wie der Geist ins Abenteuer paßt, und statten Sie ihn mit Gewohnheiten, Schrullen und Zielen aus.

Diese müssen nicht sonderlich logisch sein, denn schließlich handelt es sich bei Geistern um eine fremdartige Intelligenz. Wenn der Spielleiter also einen Stadtgeist haben möchte, der einen Trenchcoat trägt und wie Humphrey Bogart aussieht, dann hat er ihn.

Verleihen Sie dem Geist Farbe, indem Sie ihn mit zusätzlichen kleinen Fähigkeiten ausstatten. So könnte das Erscheinen eines Detektivgeistes stets begleitet werden von der Musik eines einsamen Saxophons oder einer fernen Trompete, die einen Blues spielt, während der Nebel aus der Bucht heranwabert und das Licht der Straßenlaternen auf regennassem Asphalt glitzert.

Kräfte freier Elementargeister (Wurf von 3W6)

Wurf	Kraft
3-4	Tiergestalt
5-7	Astrales Tor
8-9	Aura-Maskierung
10-11	Menschengestalt
12	Besessenheit
13	Bannung
14	Reichtum
15-16	Verborgenes Leben
17	Hexerei
18	Persönliche Domäne

Kräfte freier Naturgeister (Wurf von 3W6)

Wurf	Kraft
3-4	Menschengestalt
5-6	Besessenheit
7	Astrales Tor
8-9	Aura-Maskierung
10-12	Tiergestalt
13-14	Persönliche Domäne
15	Verborgenes Leben
16	Reichtum
17	Bannung
18	Hexerei

Kräfte freier Verbündeter* (Wurf von 3W6)

Wurf	Kraft
3-5	Tiergestalt
6	Astrales Tor
7-8	Bannung
9	Menschengestalt
10-11	Verborgenes Leben
12-14	Aura-Maskierung
15	Besessenheit
16-17	Reichtum
18	Persönliche Domäne

*: Verbündete verfügen IMMER über Hexerei!



Nachdem Joe die Attribute des Freien Feuer-Elementargeistes umrissen hat, macht er sich an die wichtige Aufgabe, die Geschichte der Kreatur zu erzählen. Der natürlich von einem Magier beschworene Geist erlangte die Freiheit, als Feinde den Beschwörer töteten. Er fackelte die Fieslinge ab und blieb in der physikalischen Welt. Der Magier hatte ihn recht höflich behandelt, und die kurzen Eindrücke von menschlichen Handlungen, die der Geist bei seinen Diensten erhaschte, übten auf ihn eine gewisse Faszination aus. Als sein eigener Herr beschließt er daher jetzt, mehr über diese Menschen herauszufinden. Da der Beschwörer es stets vorzog, ihn in der Gestalt einer schönen rothaarigen Frau herbeizurufen, wird er zu einer Anima. Unter dem Namen Rebecca ist sie inzwischen seit fünf oder sechs Jahren in Freiheit. Sie (man kann sich eine typische Anima kaum als "der" Geist vorstellen) offenbart ihre Existenz manchmal einem Menschen, den sie simpatico findet, und wenn er dazu bereit ist, ergreift sie eine Zeitlang von ihm oder ihr Besitz und lebt das Leben durch die Erfahrungen des Gastgebers mit.

Rebecca macht sich jetzt jedoch Sorgen, denn ihr letzter Gastgeber wurde von der Yakuza ermordet. Sie versteht nicht, warum Menschen sich so benehmen. Sie hat von Shadowrunnern gehört und sucht jetzt welche, die ihr dabei helfen, den Yak-Mörder zu finden.

ASTRALRAUM UND METAEBENEN

**Welche Wahrheit liegt hinter den Dingen? Eine verwirrende Frage,
aber eine, auf die es eine einfache Antwort gibt: jede.
Aber haben wir auch den Mut, uns dem zu stellen?
- Alain Vespair, Metaphysiker, 2048**

Anscheinend hat sich die Menschheit immer gewünscht, allein im Metaversum zu sein. Menschen mußten sterben, nur weil sie es gewagt hatten, die Idee zu formulieren, die Sterne wären keine Engel. Heute behaupten wir, alles besser zu wissen. Trifft das zu?

Wir wissen, daß es Bereiche jenseits unserer vertrauten materiellen Umgebung gibt: Orte der Energie, der Geister, der Gefühle. Nur wer zumindest Ansätze entwickelt hat, sein eigenes Selbst zu verstehen, kann jemals hoffen, diese Orte zu erreichen. Wer seine Tage damit zubringt, den Boden anzustarren, auf dem er geht, wird es niemals verstehen.

Aber was ist mit jenen Orten, die auch die weniger Begnadeten erblicken können, jenen fernen Lichtpunkten, die am Himmel tanzen? Sind auch sie außer Reichweite, oder existieren sie ebenfalls schon seit jeher in unserer Seele?



DER ASTRALRAUM

Zauberer glaubten schon immer, daß der Astralraum in viele verschiedene Ebenen unterteilt ist. Wie bei vielen anderen magischen Theorien aus den Jahrhunderten vor dem Erwachen haben moderne Forschungen bestätigt, daß diese Auffassung teilweise zutrifft.

Die Beschreibung des *Astralraumes* in den **Shadowrun**-Grundregeln und den folgenden Spalten bezieht sich auf die *Ätherische Ebene*. Das ist jene astrale Ebene, die unserem physikalischen Universum entspricht. Sie ist auch das Medium für magische Energie, die unsere physikalische Welt beeinflusst. Allerdings ist sie nicht die einzige Ebene des Astralraumes.

Jedes der hermetischen Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde hat seine eigene Ebene, von denen jede eine andere "Dimension" im astralen Universum darstellt. In ähnlicher Weise gehören die schamanistischen Kräfte zu vier entsprechenden Ebenen: denen des Menschen, des Wassers, des Windes und des Landes. Diese astralen Ebenen sind keinesfalls für beliebige Zauberer zugänglich; nur Initiaten können sie erreichen. Da die astrale Projektion zu diesen besonderen Ebenen eine Art von Metamagie ist, spricht man auch von *Metaebenen*.

DIE ÄTHERISCHE EBENE

Die ätherische Ebene ist eine Paralleldimension, die an die physische Welt grenzt. Sie ist die Quelle der magischen Energie und gleichzeitig das Medium, durch das diese Energie fließt. Obwohl sich die ätherische Ebene von der physischen Welt sehr stark unterscheidet, hat er mit diesem die Dimension der Zeit gemeinsam. Alles, was auf der physischen Erde existiert, hat ein ätherisches Gegenstück. Die den Wissenschaftlern bekannten Gesetze der Physik gelten jedoch auf der ätherischen Ebene (und auch auf den Metaebenen) nicht.

Alles, was in der materiellen Welt existiert, ist von der ätherischen Ebene aus zumindest sichtbar, selbst dann, wenn man es nicht berühren kann. Mit anderen Worten, alles besitzt eine Art von Astralkörper. Die Astralkörper von Zauberern können zu den Metaebenen reisen, und unter besonderen Umständen vermögen es auch die anderer Wesen.

Magische Phänomene (Geister, Fokusse, Zaubersprüche, einige magische Kreaturen, Ritualteams, Zauberer bei der Anwendung astraler Projektion oder Wahrnehmung und anderes mehr) sind lebende Wesen im Astralraum. Sie sind dort sichtbar und körperlich und können dort Handlungen ausführen. Wesen im Astralraum können physische Gegenstände sehen und die magische Energie *askennen*, die von den astralen Gestalten aller lebenden Wesen ausgestrahlt wird. Askennen ist der sechste Sinn, der magische Energie und astrale Gestalten erkennen kann.

Nichtmagische Lebewesen besitzen ruhende astrale Gestalten - Auren, die im Astralraum sichtbar und körperlich vorhanden sind, aber keine Wirkungen auf andere astrale Gestalten ausüben. Die Erde ist in magischen Begriffen ein Lebewesen und daher im Astralraum körperlich präsent. Die Vegetation blockiert dort Bewegungen auf dieselbe Weise wie in der physischen Welt. Wasser, Luft und Feuer sind ebenfalls im Astralraum greifbar vorhanden, aber von so geringer Dichte, daß Astralwesen sie durchdringen können. Wasser und Feuer schädigen den Astralreisenden nicht, verringern aber die Reichweite seiner astralen Wahrnehmung.

Leblose Dinge sind erkennbar, weil sie Licht reflektieren, und sie blockieren den Fluß von magischer Energie und Gefühlen, zwei primären Elementen der astralen Gestalt oder Aura. Da leblose Objekte den Fluß der Aura blockieren, können Astralwesen nicht durch sie hindurch askennen. Objekte besitzen jedoch nicht selbst eine astrale Gestalt oder Aura, so daß Astralwesen die astrale Stelle frei passieren können, die vom physischen Raum des Objektes eingenommen wird. Im Astralraum kann man nicht durch eine Wand hindurchsehen oder askennen, sie jedoch mühelos

durchschreiten. Durchsichtige Dinge sind auch dort transparent.

Der von strahlender Lebensenergie erleuchtete Astralraum ist normalerweise stets hell und zwar unabhängig von der Tageszeit auf der physikalischen Ebene. Bestimmte Stellen, wo es an lebender Materie mangelt (wie beispielsweise in einem kahlen Betonraum), können jedoch auch dort nur fahl erleuchtet oder dunkel sein und damit zu Modifikatoren führen, wie sie bei physikalischen Sichtverhältnissen auftreten (siehe **Sichtverhältnisse**, S. 89).

Im Astralraum pulsieren die ursprünglichen Energien des Lebens. Künstliche Symbole, Gegenstände des Intellektes, sind dort nicht direkt wahrnehmbar. Wenn Sie das astrale Gegenstück dieses oder irgendeines anderen Buches begutachten würden, wären Sie nicht in der Lage, die Worte zu lesen, aber Sie würden die in jeder Passage enthaltenen Gefühle spüren (überwältigend, nicht wahr?). Lyrische Werke zum Beispiel sind sehr lohnende Objekte astralen Askennens, technische Handbücher jedoch buchstäblich leer. Wenn Sie einen Computerbildschirm im Astralraum in Augenschein nehmen würden, könnten Sie seinen Inhalt zwar nicht lesen, wohl aber den emotionalen Kontext der Datei erkennen - ob es frei zugängliche oder geheime Daten sind, legale oder illegale, persönliche, technische oder geschäftliche.

Nein, Sie können auch keine Straßenschilder oder Karten askennen, also sollten Sie besser vor dem Aufbruch wissen, wo es langgeht, nicht wahr?

Wenn man sie im Astralraum sieht, offenbaren alle Dinge ihre wahre Gestalt und ihre wahre Natur. Auren lügen nicht, und sie sind einzigartig. Verkleidungen funktionieren einfach nicht, seien sie nun physischer oder magischer Art. Ein gestaltgewandelter Elf zum Beispiel behält seine ursprüngliche Aura bei, unabhängig von seiner neuen Gestalt.

ASTRALKÖRPER

Wenn man davon spricht, daß jemand in den Astralraum "hinübertritt", heißt das nicht, daß er tatsächlich seinen Körper auf die ätherische Ebene oder eine Metaebene verschiebt. Der materielle Körper bleibt auf der physikalischen Ebene zurück, aber das Bewußtsein des Charakters wird in den *Astralkörper* übertragen, benutzt dessen Sinne (*askennen*), reist mit ihm durch den Astralraum und so weiter.

Aber was genau ist nun der Astralkörper? Alles, was existiert, hat in gewissem Sinne einen solchen Körper. Manche Entitäten wie beispielsweise Personen können den Astralkörper und den materiellen Körper trennen. Andere - wie Geister - verfügen nur über einen Astralkörper, wenn sie auch ein zeitweiliges stoffliches Medium formen können, wenn sie sich in der materiellen Welt manifestieren.

Die meisten Dinge oder Lebewesen verfügen zumindest über einen ätherischen Leib, worunter ein auf der ätherischen Ebene gegenwärtiger Astralkörper zu verstehen ist. Je lebendiger etwas ist, desto massiver ist die Beschaffenheit des ätherischen Leibes.

Menschen im Astralraum

Sehen wir uns mal einen Spielercharakter im Astralraum genauer an. Wahrscheinlich handelt es sich bei ihm um einen *homo sapiens*, also einen Menschen, Ork, Troll, Elfen oder Zwerg. Bedenken Sie dabei, daß Menschen nicht von Natur aus "astral aktiv" sind. Astrales Reisen ist eine keine instinktive, sondern eine erlernte Fähigkeit. Wenn ein Mensch Astrale Wahrnehmung oder Projektion (siehe S. 112) einsetzt, trennt sich sein Astralkörper vom materiellen. Bei astraler Wahrnehmung gerät der Astralleib nur ein bißchen "außer Phase", während er sich bei astraler Projektion ganz vom materiellen Körper trennt. In beiden Fällen wird man "astral aktiv", weil das Bewußtsein den Astralraum wahrnimmt und darauf reagiert.

Menschen benutzen im Astralraum die astralen Versionen ihrer körperlichen Attribute: **Charisma wird zu Astraler Stärke, Intelligenz wird zu Astraler Schnelligkeit und Willenskraft zu Astraler Konstitution.**

Die geistigen Attribute selbst verändern sich nicht. Wenn jemand Intelligenz 1 hat, ist er auch im Astralraum nicht schneller von Begriff. Die speziellen Attribute verändern sich im Astralraum nicht, und damit erhebt sich die interessante Frage nach der Reaktion. Hat jemand mit Reflexboostern oder Verstärkten Reflexen im Astralraum eine gesteigerte Reaktion und zusätzliche Initiativwürfel?

Die Antwort lautet *nein*. Cyberware verändert die physischen Muskeln und Nerven, die aber zurückgelassen werden, wenn sich jemand im Astralraum betätigt. Somit unterscheidet sich die astrale Reaktion von der körperlichen Reaktion und ist stets gleich dem Intelligenz-Attribut. Generell beeinflussen auch Cyberware oder Bioware, die die Intelligenz steigern, nicht das Astrale Körperliche Attribut. Tatsächlich gilt das für die meisten Dinge, einschließlich nichtpermanenter (also nicht aufrechterhaltener, gespeicherter oder intensivierter) Magie - sie beeinflussen nicht die Astralen Attribute. Bestimmte Kräfte der *ki*-adepten tun dies jedoch.

Initiaten addieren ihren Grad zur Astralen Initiative.

Duale Wesen im Astralraum

Verschiedenen Para-Arten Erwachter Critters wurde eine "duale Natur" zugeschrieben (**SRII**, S. 214). Sie sind ständig sowohl auf der astralen wie der materiellen Ebene aktiv, genau wie Zauberer, die Astrale Wahrnehmung benutzen. Die dualen Wesen sind jedoch auf die ätherische Ebene begrenzt und können nicht die Metaebenen erreichen. Ein duales Wesen müßte ausreichend Magie erlernen, um Astrale Projektion anwenden zu können, damit es auch in die Lage versetzt wird, zu den Metaebenen zu reisen. Allerdings muß man erwähnen, daß Wanderer auf den Metaebenen Wesen entdeckt haben, die dualen Wesen ähneln.

Anders als Menschen und Metamenschen existieren duale Wesen gleichzeitig auf beiden Ebenen, weshalb sie auf beiden Ebenen auch dieselben Werte in Körperlichen Attributen aufweisen. Ein Westlicher Drache hat eine Astrale Stärke von 40, nicht von 4. Er leistet Schadenswiderstand auf der Grundlage seiner Konstitution von 15 und seiner Panzerung von 8, unabhängig davon, ob ihm der Schaden auf materiellem oder astralem Wege zugefügt wurde. Mit einem Drachen legt man sich besser nicht an!

Obendrein unterliegen natürliche duale Wesen nicht dem ständigen +2-Mindestwurf-Modifikator für jede nichtmagische Aktivität, und sie brauchen auch keine besonderen Proben für körperliche Handlungen zu würfeln.

Manche dualen Wesen sind zur Astralen Projektion befähigt, will heißen, sie können ihren Astralleib vom materiellen Körper trennen, wie menschliche Zauberer es tun. In diesem Fall versinkt der physische Körper in Trance, während der frei umherschweifende Astralleib *trotzdem* nach wie vor dieselben Attribute wie sein materielles Gegenstück aufweist. Jetzt kann dieser Astralleib sich frei auf der ätherischen Ebene bewegen, um den frechen Angreifern nachzustellen, wohin sie auch zu flüchten versuchen. Gruselig, nicht wahr?

Die speziellen Kräfte dualer Wesen - wie der versteinernde Blick eines Basilisken oder der Flammenodem der Drachen - werden durch die Wechselwirkung ihrer Zwillingnatur bewirkt. Die astrale Energie wird durch den Körper hindurch auf die materielle Ebene gelenkt. Im Astralraum funktionieren die speziellen Kräfte nicht. Natürlich können die astralen Zähne eines Drachen immer noch jeden mit einem Biß in kleine Fetzen reißen, also sollten Charaktere lieber nicht allzu keck werden.

Magische Entitäten

Magische Entitäten wie Zaubersprüche, Fokusse, magische Barrieren und so weiter sind unter den richtigen Bedingungen ebenfalls astral aktiv.

Zaubersprüche sind astral aktiv, wenn es sich um aufrechterhaltene Sprüche handelt oder solche, die durch Intensivierung oder Zauberspeicher permanent geworden sind. Ihre Kraft ist nur

durch die ihnen vom Anwender zugewiesene Kraftstufe angeben. Zusatzwürfel aus anderen Quellen machen sie im Astralraum nicht stärker, vergrößern jedoch die Wirkung, sobald der Spruch in der Aura des Ziels "einschlägt".

Barrieren umfassen Medizinhütten, Hermetische Kreise und eine neue Barrierenform, die als Hüter bezeichnet wird (siehe **Astrale Sicherheit**, S. 120). Medizinhütten und Hüter sind immer astral aktiv. Hermetische Kreise sind astral aktiv, während sie zur Verrichtung von Zauberei benutzt werden.

Fokusse sind nur astral aktiv, solange sie tatsächlich eingesetzt werden. Intensivierte und verankerte Sprüche sind stets aktiv, wobei für verankerte Sprüche zwei Stufen astraler Aktivität berücksichtigt werden müssen, je nachdem, ob der eigentliche Zauber aktiv ist oder nicht (siehe **Verankerte Zauber und der Astralraum**, S. 74).

Alle Attribute dieser Entitäten sind gleich ihrer Kraftstufe.

Astrale Wesen

Soweit bekannt, handelt es sich bei astralen Wesen allesamt um Geister irgendeiner Art. Obwohl sie sich auf der materiellen Ebene manifestieren können, entstammen sie dem Astralraum. Ihr einziges im Astralraum bedeutsames Attribut wird durch die Kraftstufe angegeben. Manifestiert sich ein Astrales Wesen, so funktioniert es wie ein duales Wesen, aber die Attribute der materiellen Gestalt unterscheiden sich von denen ihrer astralen Gestalt.

So weist ein Kraft-6-Feuelementar im Astralraum Stufe 6 in allen Attributen auf, während der materielle Manifestationskörper Konstitution 7 hat, Schnelligkeit 8 x 3, Stärke 4 und Geistige Attribute von 6, wie der **Critertabelle** (**SRII**, S. 235) zu entnehmen. Der Elementargeist hat eine Essenz von 6 und eine Grundreaktion von 7, wobei jedoch zu beachten ist, daß es sich bei Geistern um flinke Wesen handelt, die 10 zu ihrer Reaktion addieren, wenn sie sich manifestieren, und 20, wenn sie sich im Astralraum bewegen (unser Feuelementar hätte also Reaktion 17 in manifestierter Form und Reaktion 27 im Astralraum).

Beachten Sie, daß Freie Geister ihre unmodifizierte Kraftstufe benutzen. Sie erhalten den Vorteil ihrer **Gelsterenergie** (S. 103) nicht für die Berechnung ihrer Astralen Attributstufen, dürfen den Bonus jedoch für ihre Initiative im Astralkampf nutzen.

Wie bei dualen Wesen entstehen die speziellen Kräfte von Geistern aus der Wechselwirkung ihrer astralen Energien mit der materiellen Ebene. Sie können diese Kräfte nicht gegen astrale Widersacher einsetzen.

Die meisten Geister weisen eine Affinität zu mindestens einer Metaebene auf, ihrer sogenannten *Heimatebene*. So entstammt ein Feuelementargeist der hermetischen Metaebene des Feuers, ein Stadtgeist der schamanistischen Metaebene des Menschen usw. Geister können nach Belieben ihre heimatliche Metaebene aufsuchen. Gebundene Elementare verbringen dort gar ihre Zeit, wenn sie nicht vom Dienst an ihrem Meister in Anspruch genommen werden. Dorthin gehen Geister auch, wenn sie vertrieben oder durch Magie oder Schaden von der physikalischen Ebene verscheucht werden (siehe **Vertreibung**, S. 90).

Sonstige Wesen

Sonstige Lebewesen - also physische Kreaturen, die nicht astral aktiv sind - können von der ätherischen Ebene aus gesehen und berührt werden, sind aber immun gegen Astralkampf. Sie stellen Hindernisse dar, keine Gegner.

Beachten Sie, daß unter den Begriff "Lebewesen" auch Pflanzen, Tiere, Gestein, Sand und Erde fallen. Mutter Erde ist selbst ein Lebewesen und kann daher nicht astral durchquert werden. Eine Straßendecke könnte ein Zauberer im Astralraum leicht "durchfliegen", da es sich um bearbeitetes Material handelt, aber der Erdboden darunter ist ein Hindernis.

Solche Wesen sind über ihre Sichtbarkeit hinaus nicht auf den Metaebenen präsent, soweit die Forschung es bisher ermitteln konnte.

Gegenstände im Astralraum

Von Menschen gefertigte Gegenstände sind auf der ätherischen Ebene sichtbar, aber nicht von fester Beschaffenheit. Ein Astralreisender kann nicht durch sie hindurchsehen, sich aber hindurchbewegen oder durch sie greifen, sofern er nicht an einen materiellen Körper gebunden ist, wie es für duale Wesen gilt. Ist er an einen materiellen Körper gebunden, ist er auch auf dessen Bewegungsmöglichkeiten beschränkt und kann Hindernisse nicht durchdringen, selbst wenn er per Astraler Projektion dazu in der Lage wäre. Ein astral wahrnehmender Charakter ist den Begrenzungen des Fleisches unterworfen.

Die ätherische Gestalt eines Objektes ist in der Regel ein Abbild der materiellen Gestalt. Wurde das Objekt jedoch verzaubert oder steht es auf andere Weise unter magischem Einfluß, so ist dies für die astralen Sinne natürlich erkennbar. In ähnlicher Weise behalten auch Orte, die Schauplatz extrem mächtiger Zauberei oder von Ereignissen mit starker emotioneller Aufladung waren, Spuren dieser Informationen in ihrer ätherischen Gestalt bei.

So könnte ein Zauberer eine etwas staubige Straße entlangspazieren, einen Blick auf ein kleines Haus aus Holz und Ziegeln werfen und dabei nicht viel sehen. Dann askennt er jedoch die Szenerie und rennt schreiend weg. Er hat einen Blick auf die Baracken von Auschwitz geworfen. In Gegenden mit einer hohen magischen Hintergrundstrahlung kann das Wesen der Ereignisse, die diese Strahlung erzeugten, für die astralen Sinne regelrecht überwältigend sein. Bilder von ähnlicher Intensität, aber dankenswerterweise ganz anderer Art, können an Orten askannt werden, wo die fromme Verehrung des Guten eine hohe Hintergrundstrahlung erzeugt hat. Die Kathedrale von Chartres könnte sich für die Sinne als ebenso verwirrend erweisen wie Auschwitz, aber die sinnlichen Abbilder sind von enormer Schönheit.

Die Spuren eines kleinen Zaubers oder eines einzelnen Aktes der Gewalt, der Liebe oder der Anbetung bleiben nur für maximal ein bis zwei Stunden erhalten. Machtvollere Ereignisse hinterlassen Spuren von längerer Dauer. Es liegt beim Spielleiter zu entscheiden, welche Art von "Atmosphäre" ein Schauplatz aufweist.

Die Askennung solcher Impressionen ist keine "sofortige Wiederholung", sondern, wie im nächsten Abschnitt erläutert, eine emotionelle Erfahrung, die dem astralen Zuschauer zwar sehr allgemeine Informationen über das vermittelt, was hier geschehen ist, jedoch keine detaillierte Vision des zurückliegenden Ereignisses darstellt. Ein astraler Detektiv könnte herausfinden, daß in einem Raum vor wenigen Stunden ein Mord geschah, aber nicht, wer getötet wurde, wer die Tat verübte, auf welche Weise er es tat und so weiter.

ASTRALE WAHRNEHMUNG

Jeder Zauberer (ausgenommen bestimmte Adepten) kann den Astralraum wahrnehmen, muß aber eine einfache Handlung aufwenden, um von den normalen Sinnen auf die astralen Sinne umzuschalten und umgekehrt. Bei astraler Wahrnehmung sind die Sinne des Zaubers auf die Astralebene konzentriert. Rein physikalische Dinge sind dann nur noch anhand ihres astralen Echos erkennbar, was die Wechselwirkung mit der physikalischen Welt in diesem Zustand sehr schwierig gestaltet.

Während er astral wahrnimmt, erhält ein Zauberer +2 auf alle Mindestwürfe, die nicht im Zusammenhang mit Magie stehen. Dies bedeutet auch, daß es dem Spielleiter freisteht, von dem Spielercharakter eine Probe auf ein körperliches Attribut zu verlangen, wenn letzterer eine körperliche Handlung versucht, während er Astrale Wahrnehmung einsetzt.

Nimmt ein Zauberer Einblick in den Astralraum, kann er:

- alles askennen, das tatsächlich dort vorhanden ist;
- die magische Energie askennen, die einen Gegenstand umgibt;
- eine Sendung ritueller Hexerei askennen;
- die Aura eines Wesens askennen, um dessen wahre Natur zu entdecken.

Ein Zauberer kann alle Geister, magischen Kreaturen und so weiter askennen, ob sie nun in der physischen Welt sichtbar sind oder nicht. Verfügt er über einen Zauberspruch, der Wirkungen auf den Astralraum hat, so kann er ihn dort anwenden (jeder Manazauber funktioniert). Siehe dazu **Zaubersprüche im Astralraum**, S. 117. Sobald ein Zauberer astrale Wahrnehmung einsetzt, ist er astral aktiv - was bedeutet, daß er andere astral aktive Wesen berühren und von ihnen berührt werden kann. Und er kann Astralkampf einleiten, sobald sich ein Gegner in seine physische Reichweite begibt.

Ein Charakter, der lediglich astral wahrnimmt (und sich nicht projiziert), unterliegt weiterhin den Beschränkungen seines Körpers. Er kann andere astral aktive Dinge berühren und von ihnen berührt werden, aber nicht die Hand durch eine Wand ausstrecken, um ein astrales Objekt anzufassen, denn der physische Arm kann die physikalische Wand nicht durchdringen, auch wenn der astrale Arm allein keine solche Begrenzung kennt.

Ein Zauberer kann magische Energie askennen, die etwas umgibt, das selbst magisch oder von Magie beeinflusst ist: verzauberte Gegenstände, Charaktere unter den Auswirkungen von Zaubersprüchen, Zauberer beim Sprechen oder Aufrechterhalten von Zaubersprüchen und so weiter. Er kann auch Zaubersprüche, Fokuse und andere Entitäten als Lebewesen askennen.

Ein Zauberer kann die Sendung Ritueller Hexerei erkennen. Ein askennbares Netz von Energien führt zum Ursprung des Zaubers zurück und erlaubt es dem Zauberer, ihm vermittels astraler Projektion dorthin zu folgen (siehe **Astrales Spurenlesen**, S. 116). Zaubersprüche, die durch rituelle Hexerei und Zauberspeicher aufrechterhalten werden, zeigen ebenfalls ein solches Netz, das zum Anwender des Zaubers zurückführt.

Astrale Wahrnehmung ermöglicht es einem Zauberer, die Aura irgendeines Lebewesens oder magischen Gegenstandes zu sehen. Der Anblick der Aura offenbart die wahre Gestalt oder Natur des Wesens oder Dinges. Ein Gestaltwandler beispielsweise zeigt im Astralraum stets seine Tiergestalt. Ein Charakter unter der Wirkung eines Tarnzaubers würde ebenfalls seine wahre Gestalt zeigen. Die Aura eines Zauberspruchs (entweder eigenständig oder um das Ziel herum sichtbar) offenbart diesen sofort als hexerisches Phänomen. Fokuse sind als solche erkennbar. Die Auren von Lebewesen zeigen ihren allgemeinen Gesundheitszustand, Wunden, Krankheiten, Drogen, die im System wirksam sind, und so weiter. Ein Zauberer kann auch die Attribute Essenz und Magie von Lebewesen askennen. Der Spielleiter sollte nicht die tatsächlichen Zahlen offenlegen, sondern den Zauberer statt dessen darüber informieren, ob der Wert höher oder niedriger als sein eigenes Attribut ist oder ihm annähernd gleichkommt. Die Aura eines Zaubers zeigt sowohl Magie als auch Essenz und macht ihn daher als Zauberer erkennbar.

Ein Zauberer kann nähere Informationen über magische Dinge erwerben, indem er diverse Proben würfelt. *Hexerei* wird benutzt, um die Natur eines Zaubers zu erspüren. *Beschwören* beziehungsweise *Hexerei* werden benutzt, um die Kraft- und Magiestufen von Geistern beziehungsweise verzauberten Gegenständen festzustellen. Benutzen Sie als Mindestwurf die Hexereistufe des Spruchanwenders, die Kraftstufe des Geistes, das Magieattribut des Zaubers oder einfach 5, wenn sonst kein Mindestwurf leicht zu bestimmen ist. Die Zahl der Erfolge bestimmt den Umfang der erlangten Informationen. Der Zauberer kann zusätzliche Würfe machen, um an mehr Informationen zu kommen, bis zu einem Maximum, das durch seine Fertigungsstufe angegeben ist. Bei jedem zusätzlichen Wurf steigt der Mindestwurf um +2.

Der Vorgang der astralen Wahrnehmung öffnet die Aura des Zaubers für den Astralraum und macht sie damit für Angriffe verwundbar. Wie weiter oben bereits erwähnt, können astral wahrnehmende Charaktere per Astralkampf attackiert werden. Sie sind direkt durch Manazauber beeinflussbar, und physische Zauber können ebenfalls durch die Aura in sie hineingeleitet werden (siehe **Zaubersprüche im Astralraum**, S. 117).

Astrale Untersuchungen

Erfolge	Ergebnis
0	Kein Ergebnis; nichts erfahren
1-2	Eine allgemeine Klassifizierung möglich (Feuerelementar, Manipulationszauber, Kampfzauberfokus usw.)
3	Der genaue Spruch ermittelt oder ob Kraftstufe des Geistes oder Fokusstufe über oder unter dem Magieattribut des Zauberers liegen
4+	Der genaue Spruch oder Kraftstufe des Geistes oder Fokusstufe erkannt

ASTRALE PROJEKTION

Einen Schritt weiter als die astrale Wahrnehmung führt die tatsächliche Projektion, bei der sich die Aura des Zauberers von seinem Körper "trennt" und sich eine Zeitlang frei und unabhängig bewegen kann.

Jeder Zauberer kann astrale Projektion anwenden, indem er sich in Trance versenkt. Solange er sich im Trancezustand befindet, ist er für die Welt so gut wie tot: Herzschlag und Atmung stehen fast still, und seine Sinne sind abgeschaltet. In magischen Begriffen "verläßt" der Zauberer seinen Körper, um durch den Astralraum zu wandern. Bis zu seiner Rückkehr bleibt der Körper komatös.

Die astrale Gestalt des Zauberers erscheint als idealisiertes Selbstbild. Natürlich kann das idealisierte Selbstbild eines Ork-Schamanen oder eines kalten, mörderischen Konzern-Killermagiers ein ganz schön furchterregendes Abbild sein.

Astrale Abbilder der Fetische und magischen Gegenstände des Zauberers begleiten ihn auf seiner Reise. Nichtmagische Ausrüstung verbleibt beim komatösen Körper in der physischen Welt. Der astrale Zauberer kann sich nach Belieben mit Kleidung und Schmuck ausstatten, indem er es sich einfach wünscht, jedoch haben solche Dinge weder magischen noch einen Panzerungswert. Sie sind einfach nur Krempel.

Astrale Bewegung

Bewegung durch die Landschaft des Astralraums erfolgt entweder mit normaler Geschwindigkeit (normal) oder hoher Geschwindigkeit (schnell). Normale Geschwindigkeit ergibt sich durch astrale Schnelligkeit mal 4. Das Ergebnis nennt die Entfernung in Metern, die in einer Handlungsphase zurückgelegt werden kann. Bei diesem Tempo besteht kein Risiko der Erschöpfung. Charaktere bewegen sich so, wenn sie auf die Umgebung achten müssen.

Hohe Geschwindigkeit ist hier nun wirklich schnell! Der Zauberer kann sein Attribut Magie in Kilometern pro Handlung zurücklegen (was ungefähr Magiestufe mal 1000 Kilometer pro Stunde ergibt). Bei diesem Tempo verschwindet die Umgebung für ihn. Zwar weiß er, wo er sich befindet, und er kann auch astralen Hindernissen ausweichen, aber er kann nicht askennen oder die Szenerie im Detail sehen, ohne auf normale Geschwindigkeit herunterzugehen. Ein Kampf kann zwischen zwei Charakteren stattfinden, die sich beide mit hoher Geschwindigkeit bewegen.

Auf beiden Geschwindigkeiten kann der Zauberer fliegen, das heißt, er kann sich bis zur Grenze der Atmosphäre hinauf in jeder Höhe bewegen. Verlassen Sie jedoch die Atmosphäre nicht (80 Kilometer Höhe)! Zauberer, die diese Barriere zu überwinden versucht haben, sind normalerweise gestorben oder verrückt geworden, und die Erinnerungen der Überlebenden an die Reise waren durch eine Art von tiefem mentalen Trauma stark verzerrt.

Ein astral projizierter Charakter kann auf der materiellen Ebene sichtbar werden, wenn er dies wünscht, und dann auch mit anderen Personen auf der materiellen Ebene sprechen. Er ist jedoch nicht in der Lage, materielle Dinge zu berühren, Zauber auf sie zu wirken oder die stoffliche Welt auf sonst eine Art und Weise

direkt zu beeinflussen. Er kann nur andere astral aktive Wesen weiterhin direkt beeinflussen.

Effekte der astralen Projektion

Jelängersich ein Zauberer im Astralraum aufhält, desto schwächer wird seine körperliche Gestalt. Da er seine Essenz mit in den Astralraum genommen hat, beginnt der Körper zu sterben.

Der physische Körper verliert 1 Punkt Essenz pro Stunde, die der Zauberer astral herumstreunt. Sinkt die Essenz dabei unter 0, stirbt der Zauberer. Seine astrale Gestalt verfügt über die vollen Werte in Essenz und Magie, obwohl der Körper derweil verfällt. Sobald der Zauberer in den Körper zurückgekehrt ist, gewinnt er pro Minute 1 Punkt Essenz zurück, bis die ursprüng-

liche Stufe wieder erreicht ist.

Solange sich der Zauberer im Astralraum aufhält, ist er sich der Umgebung des physischen Körpers nicht bewußt, es sei denn, er hat ihn nach wie vor im Blickfeld. Wenn jemand oder etwas den Körper wegschafft, solange sich der Zauberer in Auraland aufhält, merkt er es bis zu seiner Rückkehr nicht. Kehrt er zurück und stellt fest, daß seine körperliche Hülle nicht mehr da ist, muß er sich auf die Suche nach ihr machen. Dies wird über eine Probe auf Konstitution oder Willenskraft abgewickelt, je nachdem, welche Stufe höher liegt. Der Mindestwurf beträgt 4, und die Zeit, die die Suche dauert, beträgt 6 Stunden geteilt durch die Anzahl der Erfolge. Am Ende dieses Zeitraumes befindet sich der Zauberer - vorausgesetzt, die Essenz ist ihm nicht ausgegangen - wieder in Gegenwart seines Körpers. Waren es Feinde, die den Körper weggeschafft



haben, kann es natürlich sein, daß er seinen Weg von astralen Widersachern blockiert findet.

Die Feinde eines Zauberers könnten dessen physischen Körper einfach töten. Nahezu jede Wunde an der komatösen Gestalt würde dieser einen tödlichen Schock versetzen. Der Zauberer merkt im Astralraum sofort, wenn sein Körper stirbt. Seine astrale Gestalt überlebt dann noch so lange, bis die Essenz verbraucht ist und löst sich dann in Luft auf. Solch ein armer Wicht könnte beschließen, die ihm verbleibenden Stunden mit dem Streben nach Rache zuzubringen, und der Spielleiter mag solche Nobodies als Gespenster verwenden.

Astrales Ausweichen

In Anbetracht der hohen Geschwindigkeiten, mit denen sich Astralkörper bewegen (siehe **Astrale Projektion**, S. 113), ist es doch relativ einfach für einen astralen Charakter, einem anderen auszuweichen. Nur ein paar Punkte sind dabei zu bedenken.

Ein Dualwesen kann sich aufgrund der Bindung an seinen fleischlichen Körper nur mit Geschwindigkeiten bewegen, die durch letzteren bedingt sind, und nur entsprechende Wege benutzen. Ein astral projizierter Charakter kann einen Kampf mit einem solchen Gegner abbrechen, indem er sich einfach außer Reichweite begibt - er verschwindet einfach durch eine Wand oder folgt einer ähnlichen Taktik.

Haben beide Opponenten dieselbe Bewegungsfreiheit, wird eine Probe auf astrales Ausweichen fällig, wenn einer den Kampf abbrechen und/oder sich einer Verfolgung zu entziehen versucht. Beide würfeln bei normaler Geschwindigkeit auf Astrale Schnelligkeit und bei hoher Geschwindigkeit auf ihre Magiestufe. (Normale Geschwindigkeit ermöglicht es, einen Kampf abzubauen und doch im gleichen Gebiet zu bleiben. Hohe Geschwindigkeit führt einen Charakter in einem einzigen Augenblick über sehr große Entfernungen.) Läßt einer der Beteiligten den anderen entkommen, wird keine Probe fällig. Geister benutzen stets ihre Kraftstufen.

Der Mindestwurf für die astrale Ausweichenprobe wird je nach Situation durch die astrale Schnelligkeit, die Magiestufe oder die Kraftstufe des Gegners angegeben.

Wer die größere Anzahl Erfolge erzielt, entscheidet, was geschieht. Bei normaler Geschwindigkeit kann er soviel Distanz zwischen sich und seinen Gegner bringen, wie es seine Projektionsgeschwindigkeit erlaubt. Bei hoher Geschwindigkeit (= schneller astraler Bewegung) kann er dem Gegner vollständig ausweichen und das Gebiet verlassen. Der Gewinner hat aber auch die Wahl, auf Kampfreichweite zu bleiben und die Auseinandersetzung weiterzuführen.

ÄTHERISCHES TERRAIN

Das "Terrain" der ätherischen Ebene setzt sich aus den astralen Elementen zusammen, aus lebenden Wesen wie Bäumen, Pflanzen und der Erde sowie den sichtbaren, aber nicht greifbaren ätherischen Schatten der Dinge, die die Menschheit geschaffen hat. Feuer, Wasser und Luft in ihrer astralen Form sind leicht spürbar, aber nicht besonders dicht, und ein Astralkörper kann sich durch sie hindurchbewegen, ganz anders, als das beim Element Erde der Fall ist. Ein Wesen von dualer Natur könnte natürlich ein paar Probleme haben. Sein Astralkörper vermag sich mühelos durch astrales Feuer zu bewegen, aber das Feuer am entsprechenden Ort der materiellen Ebene wird den fleischlichen Körper des armen Critters zu einer eher ungemütlichen Stätte machen.

Luft ist überhaupt kein Problem. Wie schon in den Grundregeln ausgeführt, können sich Astralkörper frei durch die Luft auf der ätherischen Ebene bewegen. Der Äther wird vom Licht der irdischen Biosphäre durchdrungen, so daß selbst in der finstersten Nacht oder der tiefsten Höhle oder am Grund der See Astralreisende so gut wie bei Sonnenlicht sehen können.

Bewegung durch Wasser oder Feuer behindert einen Astral-

körper nicht, kann jedoch die Sichtbarkeit von Dingen beeinträchtigen und auf diese Weise Proben für Astralkampf, für Suchunternehmen, das Lesen von Auren und ähnliche Aktivitäten modifizieren.

Modifikatoren für Astrale Wahrnehmung

Situation	Modifikator
Flaches Gewässer (50 Meter Tiefe oder weniger):	+1
Tiefes Gewässer (51 - 200 Meter):	+2
Tieferes Gewässer (über 200 Meter):	+3
Offenes Feuer:	+2
Intensives Feuer (z.B. innerhalb eines Hochofens):	+3

Neben diesen Phänomenen und ihren Auswirkungen werden astrale Proben auch durch die *Hintergrundstrahlung* in einem gegebenen Bereich beeinflusst (siehe **Hintergrundstrahlung** weiter unten).

INFORMATIONEN IM ASTRALRAUM

Informationen sind auf der ätherischen Ebene eine Frage von Stimmungen, Emotionen, Substanzen und Tönen. Nehmen wir als Beispiel ein Blatt Papier mit handgeschriebenen oder getippten Worten darauf, das ein Zauberer auf der physikalischen Ebene erblickt: "Lieber John, ich hab es satt! Du bedeutest mir nach wie vor etwas, aber ich ertrage es einfach nicht mehr. Ich gehe! Ich rufe an. In Liebe, Jane."

In der materiellen Welt sind nur die Daten präsent, und der Gefühlsgehalt muß dem Inhalt entnommen werden. Betrachtete man denselben Brief auf der ätherischen Ebene, wären die Worte unleserlich und würden als zufällige Zeichen auf dem Papier erscheinen. Dafür würde der astrale Leser jedoch den Zorn, die Verletztheit und die anhaltende Liebe der Schreiberin zum Empfänger askennen, ebenso die Endgültigkeit der Entscheidung zu gehen sowie einen Hinweis auf den intimen Charakter der früheren Beziehung. Auf der ätherischen Ebene ist nur der emotionale Gehalt präsent während über die faktischen Informationen nur Vermutungen angestellt werden können.

Handelt es sich um einen handgeschriebenen Brief, sind die emotionalen Eindrücke stark und deutlich. Bei einem getippten Brief bieten sie sich weniger ausgeprägt dar. Handelt es sich gar um eine Nachricht in einer Mailbox, tritt alles nur schwach zutage.

Betrachtet man auf der ätherischen Ebene einen Text ohne jeden emotionellen Gehalt, kommen kaum Informationen dabei heraus. Die Askennung eines ausgedruckten Geschäftsberichtes würde zum Beispiel gar nichts offenbaren.

Ähnlich sieht es bei Musik aus. Hört man von der ätherischen Ebene aus Live-Musik, wird man ihren emotionellen Kontext wahrnehmen, ist aber nicht notwendigerweise in der Lage, die Melodie mitzusummen. Die Live-Aufführung eines Musikstückes mit einer machtvollen Botschaft - wie Beethovens *Eroica*-Sinfonie oder *Putä* von Maria Mercurial - übermittelt sowohl den Gefühlszustand des Komponisten wie die Stimmung und Absicht der aufführenden Künstler. Eine Aufnahme würde beide "Signale" auf ein Minimum reduzieren. Sie würde sich von der ätherischen Ebene aus wie Berieselungsmusik darstellen, das Quäken einer hohlen Melodie aus Lautsprechern, ein kleiner Wirbel aus bedeutungslosen Impressionen.

Eine lebendige Stimme ist vollkommen verständlich, ob der Sprecher nun astral aktiv ist oder nicht, aber eine elektronisch aufgezeichnete oder gesendete Stimme tritt dem astralen Zuhörer nur als Geräusch ins Bewußtsein. Astrale Gespräche mit körperlichen Personen sind möglich, astrale Telefonanrufe jedoch nicht. Auch einem Trideo oder Computerbildschirm kann man auf der Astralebene keine Informationen entnehmen.

Spieler sollten beachten, daß die fleischlichen Körper weltli-

cher Personen vom Astralraum aus erkennbar sind. Wurde der Körper physisch verkleidet, ist es fast unmöglich, die Person allein anhand der äußeren Erscheinung zu identifizieren. Allerdings besitzen alle Lebewesen Auren, und jede Aura ist so einzigartig wie die Fingerabdrücke oder das DNA-Muster. Hat man eine Aura einmal gesehen, kann man sie wiedererkennen. Unter entsprechenden Umständen kann der Spielleiter Wahrnehmungsproben gegen Mindestwürfe und Modifikatoren verlangen, die er selbst anhand der Umstände und der Vertrautheit des Zauberers mit der Aura der Zielperson festlegt.

AUREN

Eine Aura stellt ein Energiefeld innerhalb des ätherischen Körpers dar. Bei Lebewesen ist die Aura aktiv und erzeugt astrale Signale, die ein fähiger Zauberer mit oft erstaunlicher Klarheit interpretieren kann. Auch leblose Dinge besitzen Auren, die jedoch passiver Natur sind. Falls sie Informationen enthalten, sind sie ihnen von außen her eingepreßt worden.

Das Lesen von Auren

Unter normalen Umständen sind Zauberer in der Lage, einer askennten Aura bestimmte grundlegende Informationen zu entnehmen. Für weitergehende Informationen muß eine Wahrnehmungsprobe gegen Mindestwurf 4 abgelegt werden, mit eingerechnet Wahrnehmungsmodifikatoren und Hintergrundstrahlung. Im Fall maskierter Auren können Erfolge aus dieser Probe sogar nötig sein, um auch nur an die grundlegenden Informationen zu kommen.

Es sind mehrere Versuche zum Lesen einer Aura gestattet, aber der Mindestwurf steigt bei jedem neuen Versuch um 2. Weitere Versuche sind erst dann nicht mehr möglich, wenn der Mindestwurf das Magie-Attribut des Zauberers übersteigt. Ist das schon anfänglich der Fall, hat der Zauberer nur einen Versuch, die Aura zu lesen.

Da es sich um eine Wahrnehmungsprobe handelt, könnte ein Spieler selbst dann nützliche Informationen erhalten, wenn ihm der Würfelwurf mißlingt. Der Spielleiter sollte sich überlegen, ob er sol-

che Proben nicht lieber verdeckt würfelt, um nicht unabsichtlich seine Karten aufzudecken.

Alle Lesungen einer maskierten Aura (siehe **Aura-Maskierung**, S. 70) passen in das falsche Abbild, das der Besitzer der Aura präsentiert, sofern der askennende Zauberer nicht die Maske durchschaut. Versucht ein Initiat, eine maskierte Aura zu lesen, sollte der Spielleiter die Probe auf jeden Fall verdeckt würfeln.

Informationen in der Aura

Es folgt eine Liste der grundlegenden Informationen, die einer Aura entnommen werden können:

- das relative Niveau der Essenz des Subjektes (niedrig, durchschnittlich oder hoch);
- ob das Subjekt in gewissem Ausmaß magisch aktiv ist (ob es Zauberer oder Adept ist); verzauberte Gegenstände und Stoffe zeigen auch eine Aura, die sie deutlich als magisch zu erkennen gibt;
- ob jemand einem Zauber unterliegt oder von einem Geist besessen ist; in diesem Fall erscheint die **astrale** Gestalt des Spruches oder Geistes als an die Aura gebunden;
- die wahre Gestalt des Subjektes: Wesen erscheinen stets als sie selbst, ungeachtet von Verkleidungen und Transformationsprüchen; Gestaltwandler zeigen ihre Tiergestalt; für Wesen mit maskierten Auren gilt diese Regel selbstverständlich nicht - die "wahre Gestalt" ist in diesem Fall eine vorgetäuschte.

Weitergehende Informationen können nur durch eine Wahrnehmungsprobe, wie oben erläutert, gewonnen werden. Die Anzahl der Erfolge bestimmt den Umfang der Erkenntnisse. Werden mehrere Versuche unternommen, zählt nur das beste Resultat. Erzielt jemand beispielsweise zwei Erfolge, unternimmt einen erneuten Versuch und erzielt dabei drei Erfolge, so dienen die drei als Grundlage und werden nicht mit dem vorangegangenen Versuch zu fünf addiert.

Ein einzelner Erfolg vermittelt dem Zauberer keine Zusatzinformationen, ist aber manchmal, wenn die Umstände keine Grunderkenntnisse durch bloßes Hinsehen zulassen, die Voraussetzung dafür, die Aura überhaupt zu



lesen. Wird versucht, die Aura einer bestimmten Person in einer Menge zu interpretieren, muß eine Probe gewürfelt werden, um irgendeine Information zu erhalten. Diese Regel gilt, sobald sich das Subjekt weniger als 1 Meter von anderen Lebewesen entfernt aufhält, wobei Pflanzen und die Erde selbst nicht mitzählen.

Mit **2 bis 3 Erfolgen** werden grundlegende Emotionen oder Einstellungen erkennbar, auch Tatsachen wie das Vorliegen einer körperlichen Krankheit, einer Abhängigkeit von Drogen oder BTLs und so weiter.

Mit **4 oder mehr Erfolgen** treten spezifische emotionelle Informationen zutage. Der Zauberer spürt jetzt nicht nur Gefühle einer Person, sondern auch deren Grund in allgemeiner Hinsicht. "Ich bin wütend auf meinen Chef" oder "Ich bin traurig über meinen Liebhaber." Obendrein erkennt der Zauberer, welche Attribute durch Cyberware modifiziert sind, allerdings nicht die genaue Art der Modifikation oder deren Stufe.

Es ist auch möglich, die Aura eines nichtlebenden Gegenstandes oder generell eines Ortes zu lesen. Normalerweise ist das nur in Fällen interessant, wo eine Hintergrundstrahlung besteht. Ein Erfolg führt hierbei zur Identifizierung des Grundes für die Strahlung: Gewalt, Magie, Gift, Leidenschaft.

Die Fertigkeit Aurenlesung

Es existiert eine spezielle Fertigkeit der Aurenlesung, und jeder zu Astraler Wahrnehmung befähigte Charakter kann sie erlernen. Sie gibt dann anstelle des Intelligenz-Attributes die Zahl der Würfel für solche Wahrnehmungsproben an, die dazu dienen, Auren zu lesen.

ASTRALES SPURENLESEN

Es wurde bereits erwähnt, daß rituelle Sendungen und Fokussse, wie beispielsweise Zauberspeicher, per Energiefaden mit dem Zaubernenden oder Erschaffer verbunden sind. Es ist jedoch nicht leicht, diesem Faden nachzuspüren.

Dazu ist gemäß nachstehender Tabelle eine modifizierte Astrale Wahrnehmungsprobe auf Intelligenz gegen Mindestwurf 4 erforderlich.

Situation	Modifikator
Kraft/Stufe des Ritualen Zaubers/Fokus kleiner gleich der Hexerei-Fertigkeit des Verfolgers	-2
Kraft/Stufe des Ritualen Zaubers/Fokus über der Hexerei-Fertigkeit des Verfolgers	+2

Der Grundzeitraum für astrales Spurenlesen beträgt 12 Stunden geteilt durch die Anzahl der Erfolge. Es besteht eine gute Chance, daß es länger dauert, als der Zauberer fähig ist, die Astrale Projektion aufrechtzuerhalten. Der Zauberer kann die Suche jedoch an einer bestimmten Stelle vorübergehend abbrechen und sich ausruhen. Sobald er die Spur wieder aufnimmt, muß er auf Intelligenz oder Magie (was höher ist) würfeln, wobei der Mindestwurf durch die Anzahl der Stunden gegeben ist, die das Spurenlesen unterbrochen war. Erzielt er wenigstens 1 Erfolg, kann er die Suche fortsetzen. Schafft er gar keinen Erfolg, hat er die Spur verloren.

HINTERGRUNDSTRAHLUNG (OPTIONAL)

Die Hintergrundstrahlung, ein aus der Radiologie entlehnter Begriff, ist eine optionale Regel. In der Naturwissenschaft bezieht er sich auf das normale Niveau der Strahlung in einem bestimmten Bereich aufgrund der kosmischen Strahlung, örtlicher Konzentrationen von natürlichen radioaktiven Stoffen und so weiter. Im magischen Zusammenhang bezieht sich Hintergrundstrahlung auf die Präsenz machtvoller Einflüsse, die das ätherische Medium verzerren können.

Die Hintergrundstrahlung ist ein Modifikator, den der Spielleiter allen astralen Proben zuweist: Kampf, Wahrnehmung, Analyse und so fort. Sie beeinflusst die ätherische Ebene an einem be-

stimmten Ort. Der Hintergrundstrahlung werden im allgemeinen Werte von 1 bis 5 zugewiesen. Bei der Entscheidung über die Höhe des Wertes kann der Spielleiter die im folgenden gegebenen Richtlinien als Unterstützung heranziehen. Paßt ein bestimmter Schauplatz in mehrere Kategorien, zählt der höchste Wert.

Es gibt Hinweise darauf, daß die Hintergrundstrahlung magische Operationen behindern oder unterstützen kann. Die Berichte sind nicht verlässlich, aber dieser Begriff könnte doch die Realität wiedergeben, die alten Legenden von "heiligem Boden", "verfluchten Orten" und ähnlichem zugrunde liegt. Handelt ein Zauberer in Übereinstimmung mit dem Grund für die Hintergrundstrahlung, kann der Modifikator von seinen Mindestwürfen abgezogen statt zu ihnen addiert werden.

Das Niveau der Strahlung stellt sich graphisch als eine Art Parabel dar. In einem Wald, wo kilometerweit kein Mensch zu finden ist, trifft man auch keine nennenswerte Intensität an. Dasselbe gilt für eine überfüllte, schmutzige Stadtstraße, die vor Leben und Energie summt. Die höchsten Intensitäten findet man an Stellen, wo die Natur und/oder der menschliche Geist zerstört, vergiftet oder gewaltsam verdreht wurden.

Die Hintergrundstrahlung ist keine Konstante. Magische Impulse steigen und fallen in unregelmäßigen Rhythmen. Um ehrlich zu sein, lautet einer der Gründe für diese Regel, daß sie Zauberer daran hindern soll, an jeden geheimen Ort eines Abenteurers vorzudringen, bzw. es ihnen wenigstens erschweren soll. Der Spielleiter mag entscheiden, ob er die Regel anwenden will oder nicht.

Die folgenden Beschreibungen können als Richtlinien für die Festlegung des Niveaus an Hintergrundstrahlung dienen. Sie spiegeln die Vorurteile des Verfassers wider. Spielleiter haben vielleicht eigene Vorstellungen von Bedingungen, die heilig oder schrecklich genug sind, um magische Hintergrundstrahlung zu bewirken.

Das Niveau der Hintergrundstrahlung wird als positiver Modifikator auf alle astralen Mindestwürfe angerechnet, wenn der Zauberer im betroffenen Bereich etwas unternimmt. Wer zum Beispiel in einer Niveau-5-Gegend astral operiert, dessen Mindestwürfe steigen um 5. Dasselbe gilt für alle über Distanz eingesetzten Wahrnehmungszauber.

Niveau 1

Überall, wo mehr als drei Zauberer mehr oder weniger simultan verschiedene magische Operationen durchführen oder Zaubersprüche anwenden: eine Magierkonferenz, eine von Zaubernern stark besuchte Kneipe und ähnliches. Jeder Ort, an dem in der zurückliegenden Stunde ein Gewaltverbrechen verübt wurde.

Niveau 2

Jeder Ort, an dem menschliche Präsenz rigiden Einschränkungen unterliegt oder anhaltendem Leid unterworfen ist: ein Hochsicherheitsgefängnis, eine Krankenhausstation für todgeweihte Patienten, Forschungseinrichtungen von Unternehmen, die meisten großen Fabriken, brandgerodete Waldgebiete. Jeder Ort, an dem viele Menschen starke Gefühle ausdrücken: ein Rockkonzert, ein Urban-Brawl-Spiel, ein Aufstand, eine Erweckungsversammlung.

Niveau 3

Jedes größere Schlachtfeld, das weniger als ein Jahrhundert alt ist. Typische Gegenden liegen in Vietnam, Afghanistan, Europa, Libyen, Iran und weiten Bereichen von Süd- und Mittelamerika.

Niveau 4

Ein schwer vergiftetes Gebiet (Schlackenhalde, Tagebau, aufgegebene Fabrik, ausgebrannte Wohngebäude, verschmutzter Fluß). Jeder Ort, an dem gerade eine größere Schlacht tobt (ein Kon-Krieg zum Beispiel). Jeder Ort, der für ausgedehnte Perioden Schauplatz starker positiver Emotionen, religiöser Verehrung oder Magie war: die meisten Kathedralen, Klöster, Schreine, der Hei-

denfriedhof Arlington oder Stonehenge (obwohl der Tourismus an dieser Stelle die Strahlung gedämpft haben könnte). Schauplätze von Massensterben wie Verkehrskatastrophen, terroristische Massaker (Chicagoer Shattergraves) oder ähnliche Tragödien.

Niveau 5

Ein hochtoxisches Gebiet (Müllhalde mit tödlichen Konzentrationen an Giftstoffen, der Hudson-River, radioaktive Deponien). Gebiete in fünf Kilometer Umkreis um die Stelle einer nuklearen Detonation, einschließlich Hiroshimas, Nagasakis und Alamo-gordos in Neu-Mexiko. Stätten des Völkermordes, Todeslager, Gulags wie Auschwitz, Babi Yar, Gegenden in Kambodscha oder Sibirien, "Umerziehungslager für amerikanische Ureinwohner" und so weiter.

ZAUBERSPRÜCHE IM ASTRALRAUM

Es muß noch ein wenig mehr über Zaubersprüche im Astralraum gesagt werden, aber zunächst folgt noch ein Überblick über das, was eigentlich passiert, wenn ein Zauberer im Astralraum einen Spruch einsetzt. Das Verfahren unterscheidet sich etwas von dem, was im Abschnitt über **Rituale Hexerei**, S. 41, gesagt wurde.

Klar ist, daß sich auch in diesem Fall der Zauberer zunächst für einen Spruch und ein Ziel entscheidet. Unabhängig von der Art des Spruchs muß sich das Ziel direkt im Blickfeld des Zaubermenden befinden. Kampfzauber und die meisten anderen (außer Manipulationszauber) beeinflussen nur Ziele im Blickfeld des Zaubermenden. Wären zum Beispiel zwei Charaktere weniger als einen Meter voneinander entfernt, aber einer von beiden für den Zauberer nicht sichtbar, könnte der Zauberer auch nur den sichtbaren Charakter verhexen, selbst wenn der zweite sich mit im Wirkungsbereich des Spruchs aufhielte.

Woran liegt das? Es hat mit der Funktionsweise von Zaubern zu tun. Beim Einsatz eines Spruchs öffnen sich die Sinne eines Zaubers teilweise für die astrale Ebene. Bedingt durch die Natur der astralen Kräfte, welche die Macht des Zaubers ausmachen, kann der Zauberer die Aura des Ziels sehen. Er kann auf diese Weise die eigene Aura mit der des Ziels in Übereinstimmung bringen bzw. synchronisieren, wodurch die von ihm gestaltete astrale Energie den astralen Zwischenraum wie ein Hochspannungsfunkel das Vakuum überspringt: Der Spruch löst sich vom Zaubermenden, überquert die Entfernung zum Ziel *im Astralraum* und trifft.

Beim Zaubermenden selbst tritt nur ein minimaler visueller Effekt auf. *Vielleicht* flackert etwas Energie, wenn der Spruch losgeht, aber meist ist gar nichts zu erkennen. Da die Distanz nur im Astralraum überwunden wird, entsteht kein physikalischer Effekt. Keinerlei Energie durchzüngelt den Raum, obwohl machtvoll Zaubersprüche durchaus den astralen Widerschein zeigen können, wie ihn auch starke Geister hervorrufen. Die Entfaltung der Zaubervirkung beim Ziel ist im allgemeinen jedoch durchaus erkennbar, sofern bei der Art des Spruchs passend.

Nun hat der Zauberer im Astralraum die Distanz überbrückt und das Ziel getroffen. Als nächstes schlägt der Spruch auf das Ziel durch, was über die Aura des letzteren geschieht. Das liegt an der bereits erläuterten Regel, daß Dinge im Astralraum die nichtmagischen Dinge der physikalischen Welt nicht beeinflussen können, *es sei denn, es gibt eine Brücke*. In diesem Fall entsteht die Brücke, wenn der Zaubermende die beteiligten Auren synchronisiert. Das kann nur geschehen, wenn der Zaubermende auf der physikalischen Ebene auch körperlich präsent ist. Diese physikalische Symmetrie zwischen Zaubermenden und Ziel ist die Voraussetzung für das Funktionieren eines Zauberspruchs. Hätte sich der Zaubermende in den Astralraum projiziert, wäre die physikalische Symmetrie nicht vorhanden, und er könnte kein physikalisches Ziel verzaubern.

Um auf den Zauberspruch zurückzukommen: Beim Eintreffen schlagen seine Energien durch die Aura des Ziels auf letzteres

durch und beeinflussen entweder die körperliche Komponente, wenn es sich um einen physischen Zauber handelt oder die spirituelle Komponente, wenn es sich um einen Manazauber handelt und das Ziel ein Lebewesen ist. Leblose Dinge weisen keine spirituelle Komponente auf und können demzufolge nicht durch Manazauber beeinflusst werden.

Die Spruchenergie strahlt nun vom Zentrum der Aura des Ziels nach *außen*. Aus diesem Grund hilft auch Panzerung nicht gegen die Effekte physischer Kampfzauber, denn wie sollte Panzerung gegen einen Angriff von *innen* schützen?

Die Blickfeldbeschränkung erweist hier wieder einmal ihre Bedeutsamkeit. Wenn die Aura des Ziels nicht sichtbar ist, kann sie nicht getroffen werden. Einige furchterregende Möglichkeiten werden dadurch umgangen, daß die Aura eines Lebewesens etwas über den Bereich seines Körpers hinausstrahlt. So können Gegner in geschlossenen Kampfanzügen doch magisch angegriffen werden, denn die Aura erstreckt sich über die Panzerung hinaus. Es reicht allerdings nicht, die Aura nur teilweise zu erkennen, so daß Gegner direkt hinter der nächsten Ecke sicher sind, auch wenn ein Teil ihrer Aura hinter der Ecke hervorlugt. Ein astral wahrnehmender Charakter könnte sie zwar sehen, aber es wäre nicht möglich, einen Zauberspruch darauf zu zielen.

Sowohl Fokusse als auch aktive astrale Wahrnehmung schlagen Brücken zwischen der physikalischen Welt und der Astralebene, die durch Zauberer im Astralraum ausgenutzt werden können. Ein gegen ein Ziel mit einem solchen dualen Profil (physikalisch und astral) gerichteter Manazauber, beeinflusst nur exakt dieses Ziel, selbst wenn ein Flächenzauber benutzt wird. Die spirituelle Komponente ist in der körperlichen Komponente erhalten, wodurch der Flächeneffekt gedämpft wird. Das gilt jedoch nur für Angriffe, welche die Anforderung der physikalischen Symmetrie nicht erfüllen. Ein von einem astralen Zauberer gegen ein duales Ziel eingesetzter Physischer Zauber *schlägt auf die körperliche Komponente des Ziels durch*. Und da die körperliche Komponente in die physikalische Welt eingebettet ist, setzen sich Flächeneffekte bestimmter Zaubernach außen fort. Es gilt dabei dieselbe Blickfeldbeschränkung, als wäre der Zauber normal von der physikalischen Ebene aus eingesetzt worden: Sieht der Zauberer ein Ziel nicht, kann er es auch nicht treffen. Da das physikalische Terrain im Astralraum undurchsichtig ist, kann das Blickfeld des astralen Zaubers genauso eingeschätzt werden, als stünde er an derselben Stelle in der physikalischen Welt.

Dazwischenliegende durchsichtige Hindernisse (wie Glas) wirken sich nicht aus, denn schließlich kann der Zaubermende das Ziel durch sie sehen. Semitransparente Hindernisse bringen Dekonstruktionsmodifikatoren (**SRII**, S. 89) zur Geltung. Auch die Tatsache, daß das Hindernis nicht lebendig ist, trägt dazu bei, daß es der Zauberspruch im Astralraum ungehindert passieren kann.

Und schließlich: Wie sieht es mit Spiegeln aus?

Nun, Spiegel sind eine heikle und ausgesprochen tödliche Angelegenheit. Ein Ziel, dessen Bild man in einem Spiegel sieht, ist magisch beeinflussbar. Die Auren werden synchronisiert, dann wird der Spruch eingesetzt, und seine Energien folgen (so weit wie möglich) einem direkten Weg zum Ziel. Nein, sie werden nicht vom Spiegel reflektiert wie das Bild des Ziels! Da sind Zaubersprüche schon gescheitert. Aus diesem Grunde erfüllen Spiegelbilder auch die Blickfeldvoraussetzung. Beachten Sie, daß Manipulationszauber (wie weiter unten erläutert) nicht so eingesetzt werden können, da sie wirklich den direkten Weg zu nehmen versuchen und gegen die Wand knallen würden. Hoppla!

Großzügiger läßt sich die Blickfeldvoraussetzung nicht mehr auslegen. Der Zauberer muß das Ziel mit seiner konventionellen Sicht unmittelbar sehen können. Bildübertragungen per Kamera funktionieren nicht, ebensowenig bildübertragende Zaubern wie Hellsicht. Lediglich Cyberaugen zählen noch als natürliches Sehvermögen, da der Charakter Essenz in sie investiert hat und sie dadurch für ihn zu natürlichen Augen geworden sind.

Wow, komplex, nicht wahr? Willkommen in **SHADOWRUN**!

Unterhalten wir uns abschließend noch über Manipulationszauber, denn sie funktionieren ein wenig anders. Alles verläuft genauso wie bei Kampfzaubern, bis zu dem Augenblick, in dem die Spruchenergie freigesetzt wird. Die Spruchenergie eines Manipulationszaubers überquert die Distanz zwischen Zauberndem und Ziel nicht nur im Astralraum (wie es Kampfzauber tun), sondern gleichzeitig auch auf der physikalischen Ebene. Es springt also sichtbar Energie vom Zauberer auf das Ziel über.

Da ein solcher Zauber eine "physikalische" Energiekomponente aufweist, wird er auch durch transparente Hindernisse wie Glas aufgehalten. Die "physikalische" Energiekomponente trifft das Glas, und einer von beiden muß weichen.

Es gelten die üblichen Regeln für das Schießen durch Barrieren (siehe **Kampf**, S. 98), aber es wird jeweils nur die halbe Barrierenstufe angerechnet. Das Ziel addiert die halbe Barrierenstufe zu seiner eigenen Stoßpanzerung, wenn es von einem Manipulationszauber getroffen wird, der durch eine Glasscheibe gezielt ist. Liegt dabei die halbe Barrierenstufe des Glases schon mindestens so hoch wie die Kraftstufe des Zaubers, so verpufft letzterer.

An der "physikalischen" Energiekomponente liegt es auch, daß das Ziel seine Stoßpanzerungsstufe wie im Fernkampf einsetzen kann - das heißt, die Kraftstufe des Zaubers wird um die halbe Stoßpanzerung gesenkt. Ein kurzer Blick auf die relative Stärke von Waffen und die erwartete Kraft von Zaubern zeigt, daß Manipulationssprüche im allgemeinen nicht so wirkungsvoll sind wie gut platzierte Kugeln. Allerdings sind Zaubersprüche aufgrund ihres Wesens flexibler (unbegrenzte Reichweite und so weiter), und obendrein lohnen schon die Zusatzeffekte bestimmter Manipulationszauber die magische Mühe.

ASTRALKAMPF

Jedes magische Ding oder Wesen, das im Astralraum präsent ist, kann Astralkampf führen. Dinge ohne aktive astrale Präsenz können im Astralraum überhaupt nicht kämpfen oder geschädigt werden. Das bedeutet, daß weltliche Charaktere (solche ohne eigene Magiestufe) immun gegen direkte Auswirkungen astraler Ereignisse sind. Es ist nicht möglich, in der physikalischen Welt astrale Hinterhalte zu legen, es sei denn, der Lauerer fände irgendeine Art Brücke (siehe oben: **Zaubersprüche im Astralraum**).

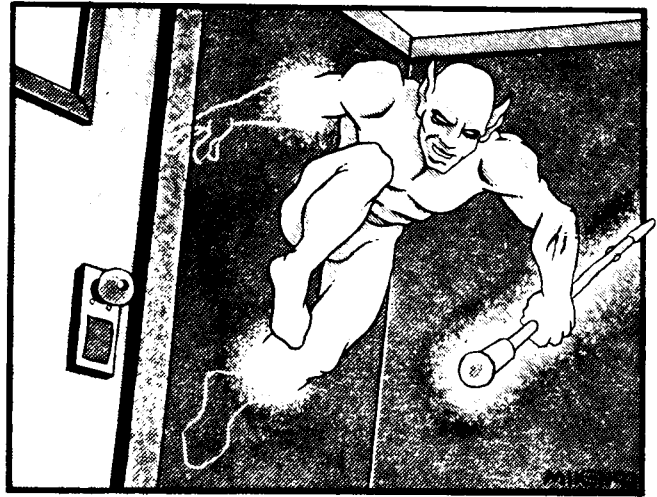
Astralkampf wird wie Nahkampf (**SRII**, S. 100) durchgeführt, da die Natur des Astralraums Fernkampf verhindert. Bewegung, Deckung und so weiter zeigen dort dieselben Auswirkungen wie im physischen Raum. Alle Unterschiede werden in diesem Abschnitt genannt. Ein Zauberer kann im Zuge seiner Handlungen andere astrale Gestalten angreifen, ohne dabei Erschwernisse aufgrund von "Bewegung" in Kauf nehmen zu müssen.

Ein Zauberspruch ist im Astralraum als lebendes Wesen präsent. Wenn Sie auf der astralen Ebene einen Zauberer beim Wirken eines Spruchs beobachten, werden Sie askennen, wie der Spruch um den Anwender eine lebendige Gestalt annimmt und dann mit hohem Tempo auf das Ziel losgeht. Wenn er es erreicht, verschwindet er, indem er in den physischen Raum übertritt und dort seine Macht entfaltet. Selbst Manipulationszauber, die die Entfernung im physikalischen Raum überbrücken, verhalten sich so.

Das Verfahren für Astralkampf variiert leicht von einer Astralen Gestalt zur anderen.

Astrale Initiative

Im Astralraum weisen Charaktere eine modifizierte astrale Reaktion gleich ihrer errechneten astralen Reaktion +20 auf. Sie werfen einen Initiativwürfel (1W6). Charaktere, die sich zu Beginn einer Kampfrunde im physischen Körper aufhalten und danach erst eine astrale Projektion (eine komplexe Handlung) beginnen, bestimmen für diese Runde noch ihre physische Initiative. Wer die Kampfrunde dagegen in astraler Projektion beginnt und dann in den physischen Körper zurückkehrt (eine komplexe Handlung), kann danach 20 Phasen lang nicht handeln. Die



Initiative für Geister wird unter **Geisterinitiative** (S. 90) erläutert. Charaktere, die lediglich astral wahrnehmen (S. 112), sind auf ihre physische Reaktion und Initiative beschränkt.

Initiaten erhalten auf ihre Astrale Reaktion einen Bonus in Höhe ihres Grades (siehe **Initiation**, S. 62).

Freie Geister erhalten auf ihre Körperliche und ihre Astrale Reaktion einen Bonus in Höhe ihrer Geisterenergie (siehe **Astrale Wesen**, S. 103).

Würfelpools im Astralraum

Initiaten erhalten Zugriff auf den *Astralpool*, einen neuen Würfelpool, der eine Anzahl Würfel gleich dem Grad des Initiaten enthält. Nach den üblichen Poolregeln dürfen Initiaten Würfel aus diesem Pool für alle Proben heranziehen, für die sie normalerweise den *Astralen Kampfpool* oder den *Astralen Magiepool* benutzen. Die Anzahl Würfel, die dem Astralpool entnommen wird, darf die unmodifizierte Anzahl Würfel, die für die jeweilige Probe zur Verfügung stehen, nicht überschreiten. Der Astralpool wird zusammen mit allen anderen Pools aufgefressen (siehe **Würfelpools**, **SRII**, S. 32, 84 & 85).

Panzerung im Astralraum

Wesen von dualer Natur, die von Natur aus eine materielle Rüstung aufweisen, erfreuen sich auch im Astralraum deren Schutzes. Schlagen Sie dazu die **Critter-Tabelle** (**SRII**, S. 233-235) auf. Die Kraft des Verstärkten Panzers funktioniert im Astralraum genauso wie auf der physikalischen Ebene.

Mehrere Universitäten und F&E-Zentren der Wirtschaft betreiben zur Zeit Forschungen mit dem Ziel, magische Panzerungen zu entwickeln, die im Astralraum wirksam sind, jedoch blieb diesem Bemühen bislang der Erfolg versagt. Zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Werkes ist kein Spruch oder Fokus dazu in der Lage, auf der ätherischen Ebene einen Rüstungsschutz herzustellen.

Zustandsmonitore

Aufgrund eines okkulten Phänomens, das "Rückkopplung" genannt wird, manifestiert sich der Schaden im physischen Körper. Das bedeutet: Wenn Sie im Astralraum leicht verwundet werden, wird auch Ihr Körper im selben Moment leicht verwundet. Werden Sie getötet, so sterben Ihr astraler und Ihr physischer Körper im selben Moment. Heilungsverfahren, die auf einen der beiden Körper angewandt werden, heilen auch den anderen, egal, ob es magische oder weltliche Verfahren sind.

Lebewesen besitzen also keinen eigenständigen Astralen Zustandsmonitor. Es spielt keine Rolle, ob der physische oder der Astralkörper Schaden erleiden, denn beide teilen nur ein Leben.

Wendet ein bereits verletzter Charakter Astrale Projektion an, so schlägt sich die Höhe der Verletzung auch im Astralkörper von Anfang an voll nieder. Im Astralraum erlittene Wunden kommen

sofort auch im materiellen Körper zur Geltung und bleiben erhalten, wenn der Charakter ins normale Bewußtsein zurückkehrt.

Jedes Lebewesen benutzt nur die normalen Zustandsmonitore, um Astralen Schaden zu verzeichnen. Es ist problemlos möglich, daß ein Zauberer einen Gegner im Astralkampf halb umbringt und jemand anderes dem Opfer noch in derselben Runde durch materiellen Schaden den Rest gibt (ach verdammt, das könnte sogar in derselben Kampfphase passieren ...)

Nichtlebende magische Entitäten (Zaubersprüche, Barrieren und Fokusse) haben nur einen einzelnen Zustandsmonitor, der Körperlichen Schaden mißt. Sie sind immun gegen Angriffe von Wesen, die nur Betäubungsschaden anrichten können. Darüber hinaus regenerieren diese Entitäten alle "Wunden" auf der Stelle, wenn der Gegner auch nur eine Handlung verstreichen läßt, ohne zu attackieren. Das hängt im allgemeinen vom Angreifer ab, da nichtlebende Entitäten in der Regel keinen Kampf einleiten. Solange der Angreifer seine Attacken vorträgt, ob erfolgreich oder nicht, bleiben die Wunden erhalten, bis die Entität "getötet" ist. Schafft der Angreifer das nicht, "heilt" die Entität auf der Stelle den kompletten Schaden. Allerdings dürfen Angreifer "sich abwechseln". Stürzt sich ein zweiter Opponent auf das nichtlebende Ziel, kann der erste den Kampf abbrechen, ohne daß das Ziel Gelegenheit zur Regeneration findet.

Durchführung von Astralkampf

Im Astralraum haben Zauberer ihre üblichen geistigen und speziellen Attribute sowie ihre besonderen astralen "Körperlichen" Attribute. Für alle Handlungen im Astralraum (Ausweichen, Kämpfen, Schadensreduzierung) steht Zaubernern nur ein einziger Würfelpool zur Verfügung, der *astrale Kampfpool*, der gleich der Summe der Stufen in Intelligenz, Willenskraft und Charisma, geteilt durch 2 (gegebenenfalls abgerundet), ist. Dieser astrale Kampfpool ähnelt in der Anwendung dem physikalischen Kampfpool und wird für den Astralkampf herangezogen, nicht jedoch für die Anwendung von Zaubersprüchen im Astralraum. Für letztere gilt der normale Magiepool.

Die eigentlichen Angriffe werden wie im Nahkampf durchgeführt. Ein mit einem aktiven Waffenfokus ausgerüsteter Charakter kann auf seine Fertigkeit *Bewaffneter Kampf* würfeln, andernfalls auf *Waffenlosen Kampf*. Anstelle beider kann auch die Fertigkeit *Hexerei* herangezogen werden, selbst von Charakteren, die keine Zaubersprüche anwenden können. Das ist auch der Grund, warum *ki-Adepten* und andere *Hexerei* studieren. Der Mindestwurf für einen astralen Angriff beträgt 4. Der astrale Schadenscode hängt von der Natur des Angriffs und dem Angreifer selbst ab. Konsultieren Sie dazu die nachstehende Tabelle.

Astrale Angriffe

Angriffsart	Schadenscode
Unbewaffneter Menschenzauberer	(Astrale Stärke)L
Bewaffn. Angriff (mit Waffenfokus)	(Astrale Stärke + halbe Fokusstufe)M
Duales Wesen	siehe S. 148
Zauberspruch	(Kraft)Entzugsniveau
Geist	(Kraft)M
Barriere	(Stufe)L

Würfeln Sie für die Schadenswiderstandsprüfung auf die Stufe der Astralen Konstitution. Wesen von dualer Natur (siehe **Magische Kreaturen**, weiter unten, sowie **Critters**, S. 214), die physikalische Panzerung tragen, genießen deren Vorteile auch im Astralraum. Wie auch sonst reduziert die Panzerung das Power-niveau des Angriffs. Eine Liste dualer Wesen und ihrer Panzerungen (falls vorhanden) finden Sie unter **Critter-Werte**, S. 233f.

Astral Schaden kann sowohl geistig wie körperlich sein,

nach Wahl des Charakters, der ihn bewirkt. Nichtintelligente astrale Phänomene wie Barrieren und Fokusse richten, wenn sie angegriffen werden, stets körperlichen Schaden an (sie verstehen sich auf nichts anderes). Sie sind ihrerseits auch nur für Körperlichen Schaden empfänglich.

Beachten Sie, daß ein *ki-Adept* die Fähigkeit der Todeskrallen im Astralraum voll zur Geltung bringen kann. Vergessen Sie auch nicht, daß *ki-Adepten* nur astral wahrnehmen, sich aber nicht projizieren können.

Barrieren

Hermetische Kreise und Medizinhütten stellen im Astralraum Barrieren dar. Um eine Barriere zu durchdringen, muß ein Zauberer ihren Widerstand zerstören. Dabei bleibt die Barriere allerdings gegen alle anderen Eindringlinge weiterhin intakt. Zaubersprüche, die gegen Ziele innerhalb solcher Barrieren angewandt werden, müssen zunächst die Barriere durchdringen, bevor sie ihre darin befindlichen Ziele angreifen können. Der Erschaffer einer Barriere merkt immer, wenn sie angegriffen wird.

Barrieren leisten Versuchen, in sie einzudringen, Widerstand, setzen aber den Kampf nicht fort, sobald der Eindringling seinen Versuch abbricht. Zur Durchdringung einer Barriere würfelt ein Zauberer auf die entsprechende Angriffsfertigkeit (Bewaffneter oder Waffenloser Kampf bzw. Hexerei) gegen einen Mindestwurf gleich der Barrierenstufe. Gleichzeitig wird eine Anzahl Würfel gleich der Barrierenstufe gegen einen Mindestwurf gleich der Magiestufe des Zaubersers geworfen.

Schafft der Zauberer mehr Erfolge als die Barriere, wird deren Stufe um die Anzahl seiner Nettoerfolge reduziert. Behält die Barriere die Vorherrschaft, fügt sie dem Zauberer Schaden zu, als wäre sie selbst ein angreifender Zauberer. Sie hat dabei einen Schadenscode von (Stufe)L, wobei das Schadensniveau für jeweils 2 Nettoerfolge um einen Schritt gesteigert wird. Der Zauberer kann diesem Schaden durch einen Wurf auf Astrale Konstitution gegen einen Mindestwurf gleich der Barrierenstufe Widerstand leisten, ganz wie bei einer normalen Schadenswiderstandsprüfung. Sobald die Barrierenstufe auf 0 sinkt, bricht das Hindernis zusammen, und der Zauberer kann es durchqueren. Endet der Kampf vorzeitig, bleibt die Barrierenstufe permanent reduziert.

Diese Ausführungen gelten nur für Angriffe, die ihren *Ursprung* im Astralraum haben. Geht der Angriff von der physikalischen Ebene aus, gilt die übliche Barrierenwirkung (siehe **Manipulationszauber**, S. 156).

Magische Gegenstände

Wie Barrieren kämpfen magische Gegenstände nur, wenn sie angegriffen werden. Wird ein magischer Gegenstand "zerstört", verliert er seine Verzauberung, verändert aber nur selten seine physische Gestalt. Wahrscheinlich wird jedoch der Verlust der Verzauberung in irgendeiner Form erkennbar, zum Beispiel durch Minderung der Qualität oder ein Nachlassen der Erscheinungsform. Die Stufe des Gegenstands dient als Attackewert für die anfängliche Erfolgssprünge.

Denken Sie daran, daß ein Zauberspeicher unabhängig von der Macht des in ihm enthaltenen Zauberspruchs nur Kraft 1 hat (das für die Bindung aufgewendete Karma). Angriffe gelten dem Zauberspeicher selbst, nicht dem Spruch darin.

Magische Kreaturen

Die beiden Arten magischer Kreaturen sind *Dualwesen* und *Astralwesen*.

Dualwesen existieren ständig auf beiden Ebenen und besitzen auf beiden Ebenen dieselben Attributs- und Fähigkeitsstufen. Astralwesen leben im Astralraum; die meisten von ihnen sind in der Lage, sich in der physischen Welt zu manifestieren, tun es aber nur ungern.

Dualwesen bewegen sich auf beiden Ebenen gleichzeitig, wie auch Astralwesen, sobald sie sich in der physischen Welt manife-

stieren. Es ist nicht möglich, daß sie sich an einer Stelle in der physischen Welt aufhalten und an einer anderen Stelle im Astralraum. Sie sind daher auf die Geschwindigkeit und Initiative begrenzt, mit der sie sich auf der physischen Ebene bewegen.

Der Kampf gegen magische Kreaturen folgt den allgemeinen Regeln für die jeweilige Umwelt, die physische oder astrale, in der der Kampf stattfindet. Dualwesen haben unabhängig vom Kampfschauplatz stets dieselben Attribute. Die Höhe aller Attribute reiner Astralwesen wird im Astralraum durch ihre Kraft oder Essenz angegeben.

Ritualteams

Zauberer, die sich an einem Team für Rituelle Hexerei beteiligen, sind während der Sendung im Astralraum präsent und zwar auch dann, wenn sie einen rituellen Zauber aufrechterhalten. Der Hermetische Kreis oder die Medizinhütte fungieren im Astralraum als Barriere, aber jedes Teammitglied, abgesehen vom Leiter, kann einen Ausfall vor die Barriere machen, um astrale Angreifer zum Kampf zu stellen. Zwar ist es nicht möglich, Zaubersprüche aus dem Inneren der Barriere heraus zu sprechen, aber außerhalb kann frei gezaubert werden. Wenn ein Teammitglied stirbt oder das Bewußtsein verliert, reduzieren Sie den Magiepool für das Ritual um den entsprechenden Betrag. Sinkt dadurch der Pool auf 0 oder verliert der Leiter das Bewußtsein, bricht das Ritual ab, und alle verbliebenen Mitglieder des Teams würfeln Widerstandsprüben gegen den Entzug. Mitglieder außerhalb des Kreises oder der Hütte erleiden den Entzug als körperlichen Schaden.

Zaubersprüche

Ein Zauberspruch benutzt seine Kraftstufe für alle Würfe im Rahmen von Astralkämpfen gegen Zauberer. Der Anwender des Spruchs bemerkt auch in der physikalischen Welt, wenn der Zauber angegriffen wird, und er kann dem Spruch Würfel aus seinem Magiepool sowie von irgendwelchen Fokussen oder Totemmodifikatoren, die für ihn gelten, für die Abwehr zur Verfügung stellen.

Ein Zauberspruch ist geistlos. Solange er nicht auf Widerstand stößt, ignoriert er alle anderen astralen Gestalten und setzt den Weg zu seinem Ziel fort. Er erreicht es noch während der Handlung, die zu seiner Erschaffung führte. Wird dem Spruch der Weg blockiert, dann kämpft er. Um einen Spruch abzufangen, muß ein astral projizierter Charakter sich einerseits des Zaubervorgangs bewußt sein und gleichzeitig eine hinausgezögerte Handlung frei haben. Ein astral nur wahrnehmender Charakter kann seine physische Gestalt nicht schnell genug bewegen, um einen Zauberspruch abzufangen.

Die Bekämpfung eines Zauberspruchs funktioniert ähnlich wie die einer Barriere (siehe weiter oben unter **Barrieren**). Gewinnt der abfangende Zauberer, so wird die Kraft des Spruchs reduziert. Gewinnt der Spruch (eigentlich der ihn einsetzende Zauberer), so erleidet der abfangende Zauberer Schaden, der auf dem Spruch beruht (der Schadenscode lautet (Kraft)Entzugsniveau). Der Gewinner (der abfangende Zauberer oder der Anwender des Spruchs) entscheidet anschließend, ob die Auseinandersetzung weitergeführt wird. Solange eine Seite weitermacht, ist der Spruch "blockiert" und kann sich nicht auf das Ziel auswirken. Bricht der abfangende Zauberer den Kampf ab oder wird besiegt, zischt der Spruch weiter und trifft das Ziel. Sollte er jedoch Schaden genommen haben, so ist seine Kraftstufe reduziert.

Fängt ein Zauberer im Astralraum einen Zauberspruch ab, so kann der Anwender des Spruchs seiner Kreation helfen, wie oben beschrieben. Er kann das tun, solange er möchte, bis der Spruch den Kampf gewinnt oder zerstört wird. Der Anwender kann bei jeder Handlung beschließen, den Spruch nicht weiter anzuwenden, was zu dessen sofortigem Verschwinden führt. Der Anwender kann auch weitere Zauber sprechen (den Magie-Regeln folgend), während er den in einen Kampf verwickelten Spruch zu unterstützen versucht. Diese Unterstützung zählt als Ablenkung, genauso, als erhielte er den Spruch aufrecht (+2 auf Mindestwür-

fe). Der anwendende Zauberer würfelt eine Entzugswiderstandsprübe in der Handlung, mit der er den Zauber sprach, egal, was dann folgt. Schlägt der Entzug oder sonst etwas den Zauberer k.o., verschwindet der Spruch. Verläßt das Ziel eines Spruchs, während dieser aufgehalten wird, das Blickfeld des anwendenden Zauberers, so, verschwindet der Zauberspruch ebenfalls.

Ein Zauberer kann im Astralraum keinen Spruch gegen einen anderen Spruch einsetzen, wohl aber gegen jedes andere Astralwesen. Solch ein Zauberspruch kann nicht abgefangen werden. Es funktionieren nur solche Sprüche, die das Ding oder Wesen auch physisch beeinflussen würden. Es ist unmöglich, einen Spruch Schlaf gegen einen magischen Gegenstand einzusetzen, wohl aber, ihn gegen einen anderen Zauberer im Astralraum zu verwenden. Manazauber beeinflussen astrale Ziele. Physische Zauber schlagen auf die physikalische Ebene durch und können auch andere Ziele beeinflussen (siehe **Zaubersprüche im Astralraum**).

Spricht ein Zauberer im Astralraum Zauber, so verursacht ein Entzug stets Körperlichen Schaden (Wunden), unabhängig von der jeweiligen Kraft der Zaubersprüche.

ASTRALE SICHERHEIT

Wie die Erfindung der Matrixtechnologie zur Entwicklung der ICs geführt hat, so folgten dem Erwachen der Magie Techniken, mit denen man Orte vor astralen Eingriffen schützen kann.

Die beste Sicherung wird durch einen mächtigen Zauberer (oder mehrere) geboten, der einen Sicherheitsbereich patrouilliert. Da Zauberer nicht billig arbeiten und die Zeit, die sie im Astralraum verbringen können, jeweils auf ein paar Stunden begrenzt ist, ist magische Sicherheit ein teurer Spaß.

Passive astrale Sicherheit oder Barrieren gibt es in Form von Medizinhütten und Hermetischen Kreisen. Eine Medizinhütte wirkt ständig als Barriere gegen Astralreisende. Ein Hermetischer Kreis ist nur während der Benutzungszeiten als Barriere aktiv. Zeichnet also ein Magier einen Hermetischen Kreis für die Beschwörung eines Feuelementargeistes, so stellt der Kreis nur solange eine astrale Barriere dar, wie der Magier sich darin aufhält und Feuelementare beschwört. Die restliche Zeit ist der Kreis nicht astral aktiv. Astrale Barrieren sind undurchsichtig.

Astrale Patrouillen können auch von Geistern durchgeführt werden (siehe unten). Ein gebundenes Elementar z. B. kann für 24 Stunden mit der astralen Bewachung eines Ortes beauftragt werden. Das zählt als ein Dienst. Investiert der Meister Karma in Höhe der Kraft des Geistes, so ist das Elementar für immer zum Wachdienst an diesem Ort verpflichtet, bis es verbannt oder durch Astralkampf getötet wird. Sobald das Karma investiert wurde, um das Elementar mit dem astralen Wachdienst zu beauftragen, zählt es nicht länger als an den Beschwörer gebunden. Ein Schamane kann einen Naturgeist herbeirufen und darum bitten, die Stätte der Beschwörung gegen astrales Eindringen zu schützen, bis der Geist von seinen Diensten frei ist, das heißt bis zum nächsten Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang.

Auch Watcher können zu astralem Wachdienst herbeizitiert werden (siehe **Jobs für Watcher**; S. 98).

Hüter

Eine weitere Art Barriere für Astralreisende sind Hüter. Zauberer beider Traditionen, die zu astraler Projektion (nicht nur astraler Wahrnehmung) und zum Gebrauch von Hexerei in der Lage sind, können Hüter aufstellen. Ein Hüter stellt eine astrale Barriere dar, die darüber hinaus keinerlei magischen Nutzen aufweist. Er blockiert die Bewegung astral Projizierter, dualer Wesen und Geister. Er ist zum Beispiel auch nicht als Arbeitsbereich für Rituelle Hexerei geeignet. Er bietet "Harte Deckung" gegen Zaubersprüche.

Der größte Bereich, den ein Zauberer unter den Schutz eines Hüters stellen kann, ist gleich dem Magie-Attribut des Zauberers mal 50 Kubikmeter. Eine Gruppe von Zauberern kann durch rituelle Hexerei einen Bereich von 50 Kubikmetern mal der Summe ihrer Magie-Attribute unter den Schutz eines Hüters stellen.

Die Aufstellung erfordert eine Hexereprobe gegen einen Wurf gleich der gewünschten Kraft des Hüters. Je 2 Erfolge geben dem Hüter 1 Stufenpunkt als Astralbarriere. Die Anzahl der Erfolge gibt auch an, für wie viele Tage der Hüter bis zu seiner Auflösung bestehen bleibt. Der Zauberer hat die Wahl, nur einen Teil seiner Erfolge entsprechend zu werten und damit einem geringeren Entzug Widerstand zu leisten. Das Ritual der Hüteraufstellung erfordert so viele Stunden, wie die Kraft des Hüters beträgt, und verbraucht spezielle rituelle Materialien in einem Gesamtwert von 1.000 Nuyen pro Einheit. Für jeden Kraftpunkt des Hüters muß eine Einheit aufgewendet werden, und die Materialien sind auf jeden Fall verbraucht, ob das Ritual erfolgreich verläuft oder nicht.

Der Entzug für die Hüteraufstellung beträgt (Kraft mal Tage)L. Der Entzugsschaden ist niemals körperlicher Natur, aber die maximale Kraft von Hütern beträgt das zweifache Magie-Attribut des Zauberers. Der Entzug kann durch Zentrierung gesenkt werden.

Das Hüterritual darf auch durchgeführt werden, um die Lebensspanne bereits bestehender Hüter zu verlängern. In diesem Fall dient die Kraftstufe der bereits bestehenden Barriere als Mindestwurf, und es müssen noch einmal Rituelle Materialien in entsprechender Höhe verbraucht werden. Die Lebensspanne des Hüters verlängert sich um so viele Tage, wie Erfolge beim Ritual der Verlängerung erzielt werden. Scheitert das Ritual, schadet das dem Hüter oder den Hütern nicht, es sei denn, es wären nur Einsen gefallen, in welchem Fall die Barriere zerstört ist.

Eine Anzahl Firmen wie auch freischaffender Zauberer bieten ihre Dienste an, um Hüter für diejenigen zu unterhalten, die ihre astrale Privatsphäre schätzen.

Astralpatrouille

Wie schon erwähnt, können Geister als Wachtposten eingesetzt werden, und zwar über einen Bereich von 10.000 Quadratmetern pro Geist. Wie gut der Geist dieser Aufgabe gerecht wird und wie wahrscheinlich es ist, daß er einen Eindringling bemerkt, hängt vom tatsächlichen Gebiet, von der Kraftstufe und Art des Geistes sowie besonderen Umständen ab.

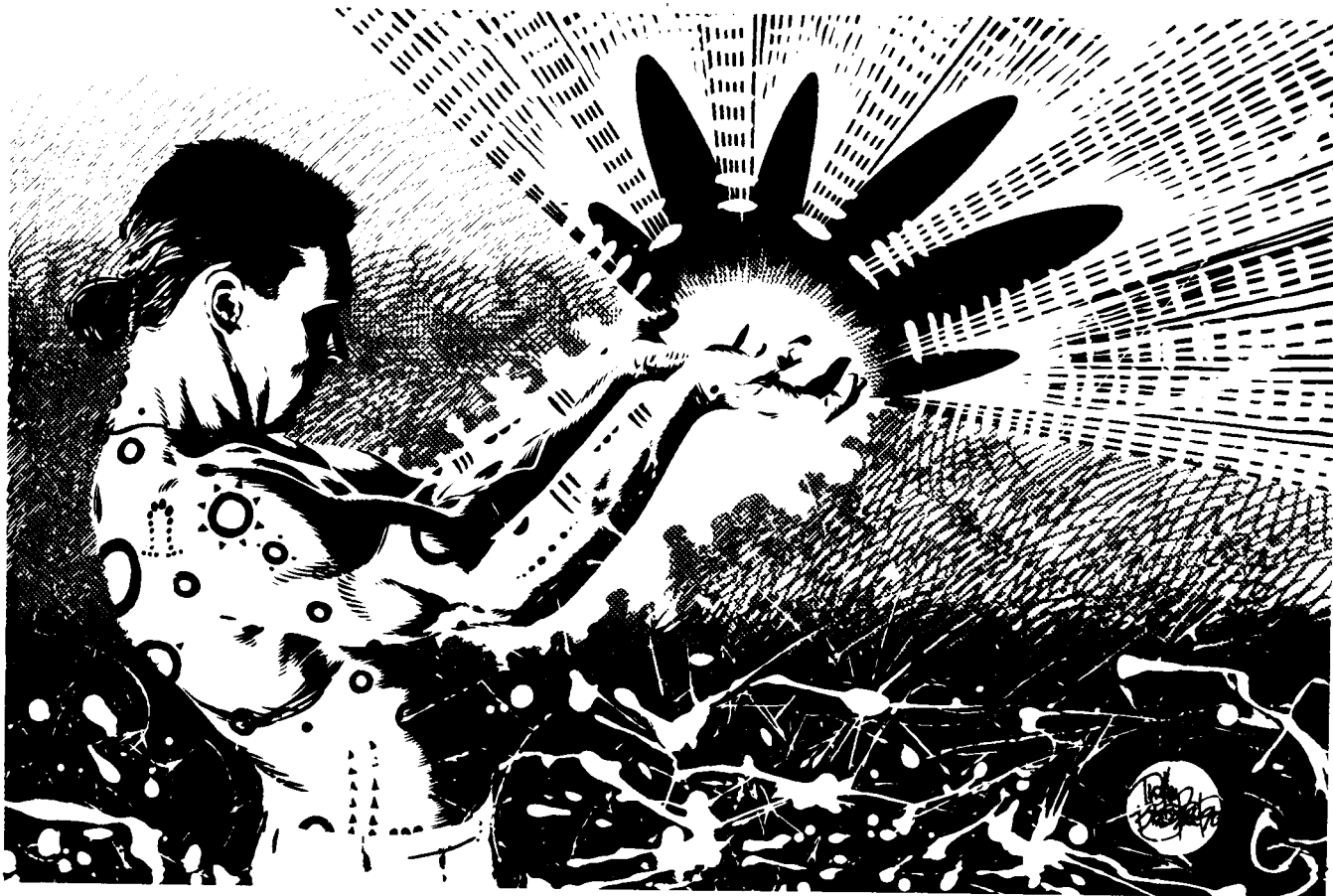
Auf einen Grundmindestwurf von 2, um einen Eindringling in

das bewachte Gebiet zu entdecken, kommen Modifikatoren nach der folgenden Tabelle zur Anrechnung.

Modifikatoren für Geisterpatrouillen

Situation	Modifikator
Patrouillengebiet umfaßt:	
weniger als 2.000 Quadratmeter:	+0
2.001 bis 5.000 Quadratmeter:	+1
5.001 bis 10.000 Quadratmeter:	+2
10.001 bis 20.000 Quadratmeter:	+4
20.001 bis 40.000 Quadratmeter:	+6
40.001 bis 80.000 Quadratmeter:	+8
Patrouillengebiet ist:	
offenes Gelände (offene, flache Landschaft):**	-4
normales Gelände (typische Landschaft):**	-2
schwieriges Gelände (lichte Wälder, Vorortstraßen):**	+0
unwegsames Gelände (Straßenlabyrinth, dichte Wälder):**	+2
komplexes Gelände (Innenräume):**	+4
Hintergrundstrahlung:	+Niveau
Eindringling hat aktive magische Gegenstände oder Zaubersprüche:	-1 pro 2 Stufenpunkte*
Eindringling astral präsent:	-1 pro 2 Magie-Attributsstufen*
Eindringling ist ein Geist:	-1 pro 2 Stufenpunkte
Naturgeist verfügt über Suchkraft:	-2
Zusätzliche Wachgeister im selben Gebiet:	-1 pro Geist
(*) : Falls nicht maskiert (siehe Auramaskierung , S. 79)	
(**) : Kein Modifikator für Naturgeister in ihrer Domäne	

Es hängt von den Anweisungen ab, die dem Geist erteilt wurden, ob er Eindringlinge angreift oder physische Sicherheitskräfte alarmiert. In Fällen, wo die entsprechenden Überwachungsmöglichkeiten bestehen, kann der Geist einen Alarm einfach dadurch auslösen, daß er sich manifestiert.



METAEBENEN

Es bestehen Welten jenseits der ätherischen Ebene, Bereiche des Astralraumes, in denen sich nur ihre Bewohner sowie Initiaten auskennen, die allein unter allen Menschen die Macht haben, diese Welten zu bereisen. Es handelt sich dabei um die *Metaebenen* oder auch "höheren" Ebenen des Astralraumes.

Wissenschaftler und Okkultisten, all die theorieklugen Burschen, streiten sich lang und breit über die "reale" Natur der Metaebenen. Zauberer hingegen bereisen derweil diese Bereiche des Astralraumes, ohne sich groß Gedanken über einen möglichen Ausgang des Streits zu machen. Für die Zwecke des **Shadowrun**-Spieles sind die Metaebenen reale Orte und werden von realen Kreaturen bewohnt. Ein Charakter kann dort sterben. Wieviel realer soll es eigentlich noch werden?

Man kennt acht Metaebenen. Vier davon entsprechen den hermetischen Elementen Feuer, Wasser, Luft und Erde. Die vier übrigen entsprechen den Hauptbereichen der Naturdomänen, wie sie der Schamanismus kennt: den Bereichen des Menschen, des Wassers, des Windes und des Landes. Initiaten beider Traditionen können zu beliebigen Metaebenen reisen. Magie-theoretiker und Praktiker verschiedener anderer Traditionen vermuten, daß weitere Metaebenen ihrer Entdeckung harren.

In spieltechnischen Begriffen unterscheiden sich die Metaebenen nicht sonderlich. Es handelt sich bei ihnen jedoch um traditionelle Themen der magischen Literatur, und das "Thema" einer Metaebene kann zur Szenerie und Stimmung einer Astralen Queste beitragen.

ASTRALE QUESTE

Jedesmal, wenn ein Zauberer eine Metaebene betritt, verpflichtet er sich zu einer *Astralen Queste*. Er kann erst wieder in seinen Körper zurückkehren, wenn er die Queste erfolgreich abgeschlossen hat oder gescheitert ist, weil er zuviel Schaden erlitten hat.

Jede Aufgabe, die eine Astrale Queste erfordert, muß eine *Queststufe* aufweisen, die dem auf die Queste gehenden Zauberer allerdings nicht unbedingt bekannt ist. Geht es um etwas, das er mit seinen Kräften kontrolliert (zum Beispiel die Anrufung eines Großen Geistes), wird er die Stufe kennen. In anderen Fällen, beispielsweise bei der Suche nach dem Wahren Namen eines Freien Geistes, wird sie ihm nicht bekannt sein. Das Ziel einer Astralen Queste besteht darin, die *Zitadelle* zu erreichen, das Herz einer Metaebene. Sobald der Zauberer dies geschafft hat, wird ihm zuteil, was immer er in jenen Welten suchte.

Müßiges Umherwandern von einer Metaebene zur anderen ist nicht möglich. Der Zauberer muß sich beim Verlassen des Körpers entscheiden, welche Metaebene er aufzusuchen gedenkt; sobald er dort ist, kann er zu keiner anderen wechseln. Falls ein Zauberer eine Metaebene besuchen möchte, ohne eine bestimmte Aufgabe zu haben, muß er eine Queste mit einer Stufe von 1W6 absolvieren und weiß nicht, worin sie besteht!

Metageographie

Wenn auch die Aussichten, die eine Metaebene bietet, sich drastisch von denen jeder anderen Metaebene unterscheiden, ja sogar von einem Augenblick zum nächsten wechseln können, weisen jene Bereiche doch eine gemeinsame Struktur auf.

Eine Metaebene setzt sich aus *Orten* zusammen, die menschlichen Erfahrungen entsprechen. Ein und derselbe Ort derselben Metaebene kann sich auf zwei unterschiedlichen Questeen ganz unterschiedlich darstellen.

Ein Ort kann eine abstrakte "Landschaft" aus magischer Energie sein oder auch so real und massiv wie die materielle Welt erscheinen. Er kann von den Kreaturen eines Alptraums bevölkert, bar jeden Lebens oder auch voller Wesen sein, die ihren Obliegenheiten nachgehen. Er kann als eine Szene aus der Geschichte, der Phantasie oder dem Mythos erscheinen.

Ein Zauberer findet sich unter Umständen selbst verändert vor, wenn er sich von einem Ort zum nächsten begibt. An einem Ort mag er sich als mittelalterlicher Ritter in einer Schlacht wiederfinden, während er am nächsten vielleicht in seiner eigenen Gestalt einer tödlichen Herausforderung auf den Straßen des Sprawl gegenübersteht. Das astrale Medium ist unendlich flexibel.

Möglicherweise gibt es weitere Orte neben jenen, die hier diskutiert werden, aber wenn, dann haben sie mit Aspekten der Metaebenen zu tun, die ein Mensch wohl (noch) nicht unmittelbar begreifen kann.

An jedem Ort, den ein Reisender auf einer Metaebene besucht, wird er vor eine Aufgabe gestellt. Bei der Begegnung kann er verletzt oder gar getötet werden. Löst er die Aufgabe, kann er tiefer in die Metaebene eindringen, um sein eigentliches Ziel zu erreichen.

Der an einem Ort erlittene Schaden kann körperlicher oder geistiger Natur sein. Solcher Schaden ist real und beeinflusst den materiellen Körper ebenso wie den astralen. Wird der auf der stofflichen Ebene in Trance zurückgebliebene Körper geheilt, so ist auch der Astralleib geheilt. Jeder entsprechende Einsatz von Heilungsmagie steigert die Mindestwürfe für die Questenproben des Charakters um 1.

Wird der Zauberer aufgrund geistigen Schadens bewußtlos, kehrt er in seinen Körper zurück und bleibt bewußtlos, genauso, als hätte er auf der materiellen Ebene die Besinnung verloren. Wird er getötet, erleidet er also in tödlichem Ausmaß körperlichen Schaden, kehrt er ebenfalls in den stofflichen Körper zurück und liegt aufgrund der Verletzungen im Sterben, so real, als wäre er niedergeschossen worden. In beiden Fällen ist die Queste gescheitert.

Die Tatsache, daß jede astrale Projektion auf eine Metaebene diesem Muster folgt, ist der Grund, warum solche Reisen astrale Questen genannt werden. Sobald ein Zauberer eine Metaebene betritt, ist er dort gefangen, bis er seine Aufgabe erfüllt hat oder dabei gescheitert ist.

Questenproben

Die Herausforderung jedes Ortes kann durch eine einfache Würfelprobe bewältigt werden. Pech für den Charakter, daß es sich dabei um eine Schadenswiderstandsprüfung handelt. Er legt sie auf der Grundlage einer Fertigkeit oder eines Attributes und gegen einen ortsspezifischen Schadenscode ab, ganz wie sonst das Konstitutions-Attribut verwendet wird. Weder der Magiepool noch der astrale Kampfpool helfen dabei, lediglich Initiaten dürfen Würfel aus ihrem Astralpool zu diesen Schadenswiderstandsprüfungen heranziehen. Bei einer Queste, die mehr als einen Ort umfaßt, wird der Astralpool jedesmal aufgefrischt, wenn sich der Charakter an einen neuen Ort begibt.

Wie später beschrieben wird, ist es möglich, statt simpler Würfel eine rollenspielerische Aufgabe zu stellen. Das ist gefährlicher und anspruchsvoller, aber wenn man es fair und mit Sinn für eine gute Geschichte handhabt, wird es sich als zufriedenstellender erweisen. Dem Spielleiter steht es frei, Astrale Questen mit geordneten Handlungen und Begegnungen zu entwerfen, anstatt das hier vorgestellte Zufallssystem zu benutzen. Wird ein Zauberer einer der Herausforderungen gerecht, reist er im allgemeinen direkt zur Zitadelle weiter, aber die Risiken können durchaus größer sein, als wenn er es einfach auf die Schadenswiderstandsprüfungen ankommen läßt. Falls eine Astrale Queste durch Rollenspiel abgewickelt wird, sollte der Spielleiter alle normalen Shadowrun-Würfelpools nach ihren jeweiligen Regeln einsetzen. Die jeweilige Situation wird wie ein reales Ereignis behandelt.

Hüter der Schwelle

Um eine Astrale Queste anzutreten, projiziert sich der Charakter astral auf eine Metaebene. Initiaten mit der Fähigkeit zu astraler Projektion vollbringen das aus eigener Kraft. Andere müssen erst mit Hilfe eines Freien Geistes, der die Kraft des *Astralen Torres*

(siehe **Kräfte Freier Geister**, S. 79) einsetzt, Zutritt zum Astralraum gewinnen. In beiden Fällen muß sich der Charakter direkt auf die Metaebene projizieren. Es ist nicht möglich, einen Ausflug auf die ätherische Ebene dazwischenzuschieben.

Gehen mehrere Personen gemeinsam auf eine Queste, so können sie an verschiedenen Stellen anfangen, solange es gleichzeitig und mit der Absicht zur Zusammenarbeit geschieht. Ein Zauberer aus Manhattan kann einen Kollegen aus Seattle und einen weiteren aus Tokio so leicht begleiten, als befänden sie sich im selben Zimmer.

Zu Beginn einer Astralen Queste findet sich ein Zauberer stets an derselben Position wieder: Er schwebt in der dunklen Leere, wo der Hüter der Schwelle haust. Er sollte sich an den Anblick gewöhnen, denn jede Astrale Queste nimmt hier ihren Ausgang.

Der Hüter bewacht die Metaebenen. Er (es?) erhebt keine Einwände dagegen, daß Menschen sie betreten, aber er macht sich doch gerne erst einen Spaß mit ihnen. Manche Traditionen behaupten, der Hüter bilde die Kristallisation alles Negativen oder Dunklen im Astralreisenden und damit gewissermaßen den Schatten oder die dunkle Seite des Zauberers. Jedenfalls verlangt der Hüter eine Prüfung, ehe er dem Reisenden Eintritt zu den Metaebenen gewährt.

Der Hüter hat keine festgelegte Gestalt, sondern erscheint immer wieder in anderer Form und mit anderer Einstellung. Im allgemeinen weist sein Auftritt irgendeinen Bezug zur Queste oder den bestehenden Umständen auf. Er kann als Feind, als Geliebte oder gefallener Kamerad erscheinen. Der kreative Spielleiter wird die Erscheinung und das Auftreten des Hüters als Hinweise auf kommende Ereignisse gestalten. Er sollte allerdings darauf achten, nicht zuviel zu verraten.

Der Hüter weiß alles über den Reisenden. Er kennt jedes Verbrechen, jedes Geheimnis, den wahren Namen, den Kontostand und so weiter. Begibt sich ein Zauberer in Begleitung auf die Queste, sollte er darauf gefaßt sein, daß der Hüter einen Happen Informationen eigener Wahl über den Zauberer an dessen Gefährten weitergibt. Selbstverständlich ist der Hüter fair und offenbart etwas von jedem Mitglied der Gruppe! Es ist nicht möglich, das zu umgehen, indem man sich getrennt auf die Metaebenen projiziert und erst dort eine Gruppe bildet, nachdem man den Hüter der Schwelle umgangen hat. Alle müssen die Reise gemeinsam antreten, und sobald jemand in seinen Körper zurückgeschleudert wird, kann er sich nicht wieder zu der Queste hinzugesellen.

Nachdem der Hüter ein Sammelsurium der schmutzigen Wäsche der Reisenden gewaschen hat, fordert er von jedem eine Prüfung irgendeiner Art. Er (bzw. der Spielleiter) wählt eine der Fertigkeiten oder eines der Attribute des Charakters aus, und der Spieler würfelt eine Erfolgsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Questenstufe. Jeweils 2 dabei erzielte Erfolge verschaffen dem

Charakter einen vorübergehenden Zusatzwürfel in seinem Karmpool. Diese Zusatzwürfel stehen nur für die Dauer der Astralen Queste zu Verfügung und gehen gleich anschließend wieder verloren.

Scheitert der Reisende bei der Prüfung, verspottet ihn der Hüter der Schwelle und schickt ihn in seinen Körper zurück. Der Spielleiter sollte die Fertigkeit oder das Attribut nach fairen Gesichtspunkten auswählen und nicht einfach eine Schwäche des Charakters aufs Korn nehmen. Die Probe sollte einen Bezug zur anstehenden Aufgabe haben.

Vielen magischen Traditionen zufolge repräsentiert der Hüter (oder sein Äquivalent) die Notwendigkeit, daß der Reisende einen Aspekt der eigenen Seele überwindet, bevor er zur nächsten Station seiner Reise weiterziehen darf. Wer kann schließlich mit einem Erfolg rechnen, ohne erst die eigenen Schwächen überwunden zu haben?

METAORTE

Jede Metaebene weist viele der Menschheit bekannte Orte auf. Wie schon weiter oben erwähnt, gibt es vielleicht auch Orte, die sich dem menschlichen Verständnis entziehen. Einem Drachen (besonders einem Großen Drachen) mögen sich auf einer Astralen Queste Herausforderungen stellen, die für geringere Wesen unvorstellbar sind.

Die bekannten Orte werden weiter unten beschrieben. Jeder Ort stellt eine Fertigkeit oder ein Attribut auf die Probe oder kann Schauplatz eines Rollenspielszenarios sein. Der Spielleiter entwickelt vielleicht auch Orte für eine bestimmte Queste, die in keiner anderen Queste auftauchen. Falls er einen Ort des Saufens haben möchte, wo der Questeer einen Saufwettkampf überleben muß, braucht er sich keine Sorgen darüber zu machen, in jeder Queste mit einem Ort des Saufens aufwarten zu müssen.

Sobald der Questeer vom Hüter der Schwelle zur Metaebene weiterreist, werfen Sie 1W6, und konsultieren Sie die Tabelle für die Metaorte. Die Queste des Reisenden beginnt am ausgewürfelten Ort. Übersteht er die Herausforderung dieses Ortes, machen Sie sich eine Notiz, daß er bereits dort war, um so über all die Orte auf dem laufenden zu bleiben, die der Charakter im Zuge der Queste bereits besucht hat.

Werfen Sie nun 2W6. Zählen Sie vom gegenwärtigen Ort des Charakters ausgehend die von den Würfeln angegebene Zahl ab. Das Ergebnis ist der nächste Ort der Queste, und der Charakter muß ihn aufsuchen. Übersteigt das Würfelergebnis die Zahl der Orte bis zum Ende der Tabelle, wird vom Beginn der Tabelle an weitergezählt.

Schicken die Würfel ihn zur Zitadelle, so erreicht er das Ziel seiner Queste. Andernfalls muß er sich der Aufgabe des neuen Ortes stellen und den Vorgang wiederholen. Wie bereits erwähnt, ist es wichtig, alle besuchten Orte aufzuzeichnen.



Anstelle dieser Methode der Zufallsbewegung möchte der Spielleiter womöglich eine Astrale Queste in allen Einzelheiten entwerfen. In diesem Fall bewegt sich der Reisende entsprechend dem Szenario von Ort zu Ort.

Schickt ein Zufallswurf den Charakter an einen Ort, den er schon besucht hat, so begibt er sich statt dessen zum nächsthöheren Ort auf der Tabelle. War der Charakter auch dort bereits, geht es wiederum zum nächsthöheren weiter. Führt dieses Verfahren ihn über den Anfang der Tabelle hinaus, erreicht er jedoch nicht die Zitadelle, sondern den Ort direkt davor.

Der Reisende beginnt am Ort des Kampfes und überlebt den dortigen Kampf. Der nächste Wurf führt ihn an den Ort des Schicksals, dann zum Ort des Charismas und schließlich wieder zum Ort des Schicksals. Von dort aus geht er die Tabelle hinauf zum Ort des Charismas. Geht aber nicht, weil er da schon war. Der nächste Punkt weiter oben ist der Ort des Kampfes. Auch dort war er schon. Nun geht's einmal um die Tabelle herum zur Zitadelle, was aber wiederum nicht geht, weil es nicht erlaubt ist. Wieder einen Schritt weiter die Tabelle hinauf gelangt er nun zum Ort der Geister. Da er dort noch nicht war, wird dieser sein nächstes Ziel.

Führt die Zufallsbewegung den Reisenden zu jedem Ort der Tabelle, ohne daß er auf der Queste scheitert oder andererseits die Zitadelle erreicht, gelangt er mit dem nächsten Wechsel automatisch zur Zitadelle.

ZUR BEACHTUNG: Diese Regeln zielen darauf ab, daß ein Charakter, der eine vom Spielleiter entworfene rollenspielerische Herausforderung eines Ortes meistert, direkt zur Zitadelle ziehen kann. Gelangt er nicht zum Erfolg, bewegt er sich normal an den nächsten Ort weiter.

Metaorte

Würfelwurf	Ort
1	Ort des Kampfes
2	Ort des Charismas
3	Ort des Schicksals
4	Ort der Furcht
5	Ort des Wissens
6	Ort der Magie
7	Ort der Geister
8	Die Zitadelle

Ort des Kampfes

Die Herausforderung dieses Ortes ist ein Kampf.

Die Questeprobe besteht in einem Widerstandswurf des Charakters auf der Grundlage seiner besten Nahkampffertigkeit gegen körperlichen Schaden in Höhe von (Questestufe)S.

Wird der Kampf als Rollenspiel abgewickelt, muß der Reisende eine Kreatur bezwingen, vorzugsweise eine, die zu der Metaebene paßt. Es kann sich dabei um einen Geist handeln, ein augenscheinlich normales Critter oder den Vertreter einer Paraspezies. Selbst andere Menschen kommen als mögliche Gegner in Frage. Das gemeinsame Element ist jedenfalls ein Kampf.

Der Spielleiter sollte einen Gegner oder eine Situation bestimmen, der oder die fair anhand der Möglichkeiten des/der Questeer(s) bemessen ist. Die Questenstufe gibt die Gefahrenstufe (siehe **SR II**, S. 86) der Gegner an.

Bei der Auseinandersetzung kann es sich um Astralkampf gegen einen Geist mit einer Kraft gleich der Questenstufe oder um ein reales Gefecht mit physikalischen Waffen handeln. In letzterem Fall funktionieren Zaubersprüche, Fokusse usw. normal. Der

Charakter kann sogar Astrale Projektion einsetzen, als fände der Kampf auf der materiellen Ebene statt.

Der Spielleiter kann erlauben, daß der Charakter seine üblichen Waffen mitführt, oder ihn statt dessen auf spezielle Art ausrüsten und panzern. Verfügt der Charakter jedoch über Waffenfokusse, so bleiben sie auf jeden Fall bei ihm. Da sie auf den Metaebenen "real" sind, können sie von den Energien des Ortes nicht verzerrt werden.

Aus Gründen der Fairneß ist Astralkampf der Normalfall, wenn ein Zauberer allein auf die Queste geht. Begleiten ihn zwei Straßensamurai, ist es eher wahrscheinlich, daß es zu einer physischen Auseinandersetzung kommt.

Der Sieg in einem richtig ausgespielten Kampf bedeutet, daß der Charakter direkt im Anschluß die Zitadelle aufsuchen darf. Überlebt er lediglich, so wird der nächste Ortswechsel ganz normal als Zufallsbewegung ausgeführt. Flieht er vor dem Kampf, muß er statt dessen die Questeprobe würfeln, bevor er sich zum nächsten Ort begeben darf.

Ort des Charismas

Für eine Queste am Ort des Charismas muß der Reisende eine Soziale Fertigkeit einsetzen, um Schadenswiderstand gegen (Questestufe)M-Betäubung zu würfeln.

Wird ein Rollenspielszenario ausgespielt, bedeutet erfolgreiches Abschneiden, daß der Zauberer anschließend direkt zur Zitadelle darf. Das Szenario muß sich um eine soziale Situation drehen, womit jedoch keine Tee-Party gemeint ist! Der Charakter könnte sich vor die Aufgabe gestellt sehen, einen Lynchmord zu verhindern, in einem Gerichtsverfahren um sein Leben zu bitten oder eine Predigt zu halten. Es geht darum, die Situation auf der Basis des Charismas oder einer sozialen Fertigkeit zu bewältigen oder Mut beim Fällen einer Entscheidung voller Mitgefühl zu zeigen. Würde ein Fall von Lynchjustiz dadurch verhindert, daß der Quester jedermann in Sichtweite erschießt, wäre das kein Erfolg und der Reisende müßte sich an den nächsten Ort begeben.

Gerät eine Situation außer Kontrolle, kann es zum Kampf kommen. Egal, ob der Charakter diesen gewinnt oder verliert, er hat die Lage nicht gemeistert, allerdings kann der Spielleiter auch gegenteilig entscheiden, falls er meint, der Charakter hätte einen wirklich guten Versuch gewagt. Zur Flucht aus dem Kampf muß die Questeprobe gewürfelt werden. Ein Sieg in dem Kampf ist die einzige andere Möglichkeit, zum nächsten Ort wechseln zu können.

Ort des Schicksals

Am Ort des Schicksals legt der Charakter eine Probe auf sein Magie-Attribut ab (oder die Essenz, wenn er weder Zauberer noch Adept ist), um (Questenstufe)S-Betäubungsschaden zu widerstehen.

Im Rahmen einer rollenspielerischen Aufgabe an diesem äußerst mystischen Ort muß der Charakter auf irgendeine Art und Weise *sich selbst* überwinden. Das kann im Rahmen eines Kampfes geschehen - einem astralen oder realen - oder auf anderem Gebiet. Er und sein astrales Double könnten vor die Aufgabe gestellt werden, einen Spruch zu entwerfen, einen Gegenstand zu verzaubern oder sonst etwas in dieser Richtung zu vollbringen. Gewinner ist der, der die Aufgabe am besten löst, also entweder der Zauberer oder sein Astraldouble. Eine Alternative wäre, den Charakter "in der Zeit zurückzuschicken", um ein historisches Ereignis zu verhindern oder herbeizuführen.

Wird die Aufgabe erfolgreich gelöst, sucht der Charakter die Zitadelle auf. Scheitert er, wechselt er an den nächsten Ort.

Ort der Furcht

Die Questeprobe am Ort der Furcht erfolgt auf Willenskraft gegen einen Schaden von (Questestufe)T-Betäubung.

Ein Rollenspielszenario würde den Charakter mit einer seiner Ängste konfrontieren oder auf eine andere Art seinen Mut auf die



Probe stellen. Beispiele wären Widerstand gegen Folterung, das Durchschwimmen stürmischen und haiverseuchten Wassers, um einen ertrinkenden Freund zu retten, oder eine sonstige Demonstration von Tapferkeit im Angesicht der Gefahr.

Flieht der Charakter vor der Aufgabe, muß er die Questeprobe ablegen, um an den nächsten Ort zu gelangen. Es ist keine Belanglosigkeit, vor der eigenen Furcht zu fliehen!

Ort des Wissens

Am Ort des Wissens wird auf der Grundlage einer Wissensfertigkeit Widerstand gegen einen körperlichen Schaden in Höhe von (Questestufe)M gewürfelt. Der Wissensbereich sollte mit der Metaebene verwandt sein. Geeignete Fertigkeiten sind:

Feuer: Magietheorie, Militärische Theorie

Wasser (elementar): Biologie

Luft: Psychologie, Soziologie

Erde: Naturwissenschaften

Mensch: Psychologie, Soziologie

Wasser (schamanistisch): Biologie

Wind: Naturwissenschaften, Magietheorie

Land: Biologie

Verfügt der Charakter nicht über die zu dieser Metaebene passende Fertigkeit, nehmen Sie die nächstliegende auf dem Fertigkeitenschema. Um übertrieben brutale Aufgabenstellungen zu vermeiden, erhöht sich der Mindestwurf nur um 1 für jeden auf dem Schema überquerten Kreis, nicht um die üblichen +2.

Im Rahmen eines Rollenspielszenarios sollte der Ort des Wissens die Lösung eines Rätsels verlangen oder die Erfüllung einer Aufgabe mit Hilfe einer wissenschaftlichen oder intellektuellen Befähigung. Die Aufgabe kann jedoch von *irgendeiner* zur Metaebene passenden Fertigkeit abhängen. Das ist besonders wichtig bei den schamanistischen Ebenen, wo Fertigkeiten wie Überleben in der Wildnis, Bergsteigen oder sogar Pilotieren sich als relevant erweisen können. Hat der Reisende Erfolg, darf er die Zitadelle aufsuchen. Vermag er das Rätsel nicht zu lösen, muß er zum nächsten Ort weiterziehen.

Ort der Magie

Die Questenprobe am Ort der Magie erfolgt auf eine Magische Fertigkeit gegen einen Betäubungsschaden von (Questestufe)S. Die genaue Fertigkeit hängt vom Ziel der Queste ab.

Würfeln Sie auf Beschwören, wenn die Queste dazu dient, einen Großen Geist zu beschwören oder den wahren Namen eines Freien Geistes herauszufinden.

Würfeln Sie auf Magietheorie, wenn die Queste dazu dient, eine Initiationsprüfung zu vollziehen.

Würfeln Sie bei allen anderen Zielen auf Hexerei.

Wird ein Rollenspielszenario veranstaltet, sollte eine magische Aufgabe zu bewältigen sein. So könnte der Charakter sich genötigt sehen, durch Zaubern eine Gefahr zu überwinden (und dem Entzug zu widerstehen), einen Geist zu verbannen oder eine Formel zu entwickeln.

Ort der Geister

Hier muß der Charakter per Astralkampf oder Verbannung einen Geist der Metaebene überwinden. Eine Questeprobe für diesen Ort gibt es nicht. Entweder besiegt der Charakter den Geist oder wird von ihm bezwungen. Hat er Erfolg, begibt er sich direkt zur Zitadelle.

Die Kraft des Geistes wird durch die Questestufe angegeben.

Besucht eine Gruppe diesen Ort, erhöht sich die Kraftstufe des Geistes um 1 für jeweils zwei Personen auf der Queste. Gehören Weltliche dazu, kann der Spielleiter physischen Kampf veranstalten, wie am Ort des Kampfes. Moderne Waffen sind dann erlaubt; kurzum, die Auseinandersetzung wird abgewickelt, als würde der Geist die Quester in der materiellen Welt attackieren.

Die Zitadelle

Die Zitadelle bildet den Kern der magischen Energie einer Metaebene. Sobald ein Charakter zu ihr vordringt, hat er auch erreicht, was immer das Ziel seiner Queste war. Er erlangt das Wissen, die Einsicht, die Macht, die er benötigt. Danach kehrt er in seinen Körper zurück.

ARTEN VON QUESTEN

Warum soll man nun eine derartige Agonie durchstehen? Wie sehen die Belohnungen für erfolgreiche Astrale Questen aus?

Astrale Verhüllung

Verschiedenste Gegenstände können astral bis zum Zauberer zurückverfolgt werden: Zauberspeicher, stoffliche Verbindungen für Rituelle Hexerei, die Verbindungen einer These und so weiter. Auch Watcher sind in der Lage, den Zauberer astral aufzuspüren. Wann immer ein Charakter auf diese Weise verfolgt wird, kann er die zu ihm führende Spur "verhüllen", indem er sich auf eine Astrale Queste zu einer Ebene seiner Wahl begibt. Einen Watcher kann man auf diese Weise immer abschütteln, da dieser mit der "unmöglichen" Richtung nicht fertig wird, die die astrale Fährte des Charakters einschlägt. Andere Verfolger können die Spur durch eine Queste auf dieselbe Ebene wieder aufnehmen.

Die Queste kann eine beliebige Stufe nach Wahl des Charakters aufweisen. Sobald er die Zitadelle erreicht, verhüllt er dort die astrale Verbindung. Jemand, der die Verbindung aufgreifen will, um ihm erneut auf die Schliche zu kommen, muß eine Queste von derselben Stufe auf derselben Ebene absolvieren. Die richtige Ebene wird mit Hilfe der gleichen Probe ausfindig gemacht, wie sie zum Durchdringen einer Maskierten Aura gewürfelt wird (siehe S. 70). Eine solche Queste dauert (Stufe)W6 Stunden.

Gelsterkampf

Ein Geist kann völlig vernichtet werden, wenn ein Charakter eine Queste auf dessen heimischer Ebene durchführt und ihn in der Zitadelle zum Astralkampf stellt. Das gilt für Freie Geister, gebundene Elementare, Verbündete und alle anderen Geister mit einer Heimatebene. Es ist sogar möglich, Geister mit einem Verborgenen Leben auf diese Weise zu zerstören. Natürlich muß der Charakter dazu wissen, wo er nachzuschauen hat (siehe **Bestimmung der Heimatebene**, S. 101). Sobald er die Zitadelle erreicht, erscheint der Geist, und es kommt zum Astralkampf, der auf *Leben* und *Tod* geführt wird. Die Queste dauert (Stufe)W6 Stunden.

Große Beschwörung

Wie unter **Gestalt von Geistern** auf S. 88 ausgeführt, umfaßt die Beschwörung der Großen Gestalt eines Geistes eine Astrale Queste mit einer Stufe gleich der Kraft des Geistes. Die Queste wird ausgeführt, nachdem das eigentliche Beschwörungsritual und der Entzugswiderstand abgeschlossen sind. Der Zauberer ist jedoch nicht gezwungen, die Queste zu absolvieren. Sollte die Beschwörung scheitern, der Entzug für seinen Geschmack zu hoch ausfallen oder er es schlicht für besser halten, die Macht des Geistes nicht zu erhöhen, so kann er darauf verzichten. Andernfalls nimmt die Queste keinerlei Zeit der materiellen Welt in Anspruch. Für einen Betrachter würde der Zauberer lediglich für einen Moment erstarren, nachdem sich der Geist materialisiert hat, und anschließend entweder der Geist zu seiner Großen Gestalt anwachsen oder der Zauberer verletzt und bewußtlos zusammenbrechen, während der Geist (weiterhin in der regulären Gestalt) sich der Beherrschung entzieht.

Initiation

Durch eine Astrale Queste (oder mehrere) kann eine Prüfung zur Initiation (siehe **Prüfungen**, S. 63) abgelegt werden. Schama-



nen müssen diese Queste auf der Metaebene ihres Totems absolvieren. Urbane Totems sind stets auf der Metaebene des Menschen heimisch.

Magier müssen Questen auf allen vier hermetischen Metaebenen absolvieren. Scheitern sie auf einer, bedeutet das jedoch nicht, daß sie bereits erfolgreich abgeschlossene Questen wiederholen müssen. Schließt ein Magier beispielsweise eine Queste auf der Feuerebene erfolgreich ab und scheitert anschließend auf der Wasserebene, so muß er die Feuerquest nicht noch einmal antreten. Bei einer Initiationsquest beträgt die Questenstufe das Doppelte des angestrebten Grades, mindestens jedoch 1.

Während dieser Questen ist der Zauberer in tiefer Trance versunken, und sein Geist kann sehr weit reisen. Die für die Queste erforderliche physische Zeit bestimmt sich aus der Questestufe in Tagen.

Wahre Aura

Eine Astrale Queste erlaubt es einem Zauberer, die Maskierte Aura eines Initiaten präzise zu lesen. Die Questestufe wird durch den Initiationsgrad des Zauberers angegeben. Die Suche nimmt auf der materiellen Ebene keine Zeit in Anspruch, aber der Questeer muß die maskierte Aura askennen (und wissen, daß sie maskiert ist), wenn er sich zur Schwelle projiziert.

Wahrer Name

Vermittels einer Astralen Queste ist es möglich, den Wahren Namen eines Freien Geistes (siehe **Wahre Namen**, S. 101) zu erfahren. Die Questestufe ist gleich der Kraft des Geistes. Die Queste nimmt auf der materiellen Ebene (Stufe)W6 Stunden in Anspruch.

Weishelt

Ein Zauberer kann bestimmte Sprüche lernen, wenn er Astrale Questen zu den entsprechenden Metaebenen durchführt.

Magier müssen die Metaebene des Elementes aufsuchen, das die Zauberkategorie beherrscht: **Feuer** für Kampfzauber; **Wasser** für Illusionszauber; **Luft** für Wahrnehmungszauber; **Erde** für Ma-

nipulationszauber; Heilzauber können von Magiern nicht auf diesem Wege erlernt werden.

Schamanen absolvieren eine Queste auf der Metaebene ihres Totems, um einen der Sprüche zu lernen, für die sie einen Totemvorteil haben.

Die Weisheitsqueste dient auch dazu, Einsicht in die Formelentwicklung für irgendeine magische Fertigkeit zu erlangen. Der Zauberer wählt die Questenstufe. Nach erfolgreicher Absolvierung der Queste erhält er für die Erfolgsprobe zur Formelentwicklung Zusatzwürfel in Höhe der Questenstufe. Ein Zauberer mit Magietheorie 5 begibt sich beispielsweise auf eine Queste mit Stufe 3. Hat er Erfolg, darf er 8 Würfel für den Entwurf einer bestimmten Formel werfen, die zu einem Spruch, einem Fokus oder einem Verbündeten gehört.

Schamanen suchen zu diesem Zweck die Heimatebene ihres Totems auf. Das Wesen der Formel spielt keine Rolle, denn das Totem ist für sie die Quelle allen magischen Wissens.

Magier müssen die Queste auf der Metaebene des Elementes absolvieren, das am besten zum Thema der Formel paßt. Das ist entweder die die Zauberkategorie beherrschende Ebene oder die Heimatebene des Verbündeten, den sie zu erschaffen wünschen. Im Fall von Fokusformeln, die zu keinem bestimmten Element passen (Kraftfokusse, Waffenfokusse und so weiter) sucht der Spielleiter nach Belieben ein Element aus, je nach astrologischen Einflüssen oder einer ähnlichen Laune des Universums.

Die Questestufe ist gleich der Kraft, mit der der Spruch erlernt wird. Die Queste nimmt auf der materiellen Ebene einen Zeitraum von (Questestufe)W6 Stunden in Anspruch.

DAUER EINER QUESTE

Astrale Questen können viel mehr Stunden in Anspruch nehmen - und tun dies in der Regel auch -, als die Essenzstufe des Zauberers beträgt. Denken Sie daran, daß Zauberer normalerweise pro Stunde Aufenthalt im Astralraum einen Essenzpunkt "verlieren". Erfreulicherweise kommt es bei Astralen Questen auf den Metaebenen zu keinem Essenzverlust. Ist doch eine feine Sache, oder?

MAGISCHE BEDROHUNGEN

**Ich nehm's mit Revolverhelden auf, mit Samurai, mit BTL-Freaks, die MPs
schwingen. Aber es gibt selbst im verdammten Zürich-Orbital nicht
genug Nuyen, damit ich's noch mal mit 'nem Toxischen aufnehme!**

- ungenannter Straßensamurai

Wo steht geschrieben, daß wir alles verstehen müssen? Der Mensch hat das, was er nicht begriff, schon immer gefürchtet, und Unwissenheit war die Ursache einiger der schlimmsten Tragödien der Geschichte. Für die Unverstandenen ist Unwissenheit kein Segen.

Aber können wir alles verstehen? Kann der begrenzte menschliche Geist jemals etwas zu begreifen hoffen, was aus dem Urstoff der Astralebene geschaffen wurde? Wie denkt solch ein Wesen? Warum möchte es Dinge tun, die wir so klar als moralisch falsch erkennen?

Ist es böse?

Oder einfach nur fremdartig?



TOXISCHE WESEN

Dies ist der Oberbegriff für zwei Arten magischer Gefahren, die in Form von Nichtspielerzauberern und der von ihnen beschworenen Geister auftreten: *Giftgeister* und *-schamanen* sowie *Insektengeister* und *-schamanen*. Es handelt sich dabei nicht um "Charakterklassen", sondern um Kategorien, die irgendwo zwischen Crittern und Archetypen/Connections angesiedelt sind. Manche magischen Gefahren weisen critterähnliche Aspekte auf, weil sie Dinge bewirken können, die die Kräfte "normaler" Zauberer übersteigen. So können sie z. B. mit Mächten umgehen, deren Präsenz einen Menschen umbringen oder in den Wahnsinn treiben würde. Manche magischen Gefahren beginnen ihre Laufbahn als respektable Zauberer mit "normalen" Kräften und Fähigkeiten, und dann ... wer weiß? Vielleicht erleidet ein solcher Zauberer ein Trauma, das seinen Verstand für finstere Kräfte öffnet, oder vielleicht strebt er in seiner Arroganz danach, durch ein Ritual Kräfte zu erlangen, die Menschen lieber nicht anrühren sollten. Was auch immer geschieht, irgendwie bleibt der betroffene Zauberer als etwas zurück, *das nicht mehr ganz menschlich ist*.

Die besonderen Kräfte einer magischen Bedrohung ergänzen noch die ohnehin schon ansehnlichen Fähigkeiten eines Zauberers. Bedrohungen sind weiterhin Zauberer, die Zaubersprüche und Verzauberungen wirken, sich der Initiation unterziehen und überhaupt alles das tun, was auch ihren Entsprechungen unter den Spielercharakteren möglich ist. Der Spielleiter sollte nicht übertrieben viele solcher Widersacher ins Spiel bringen, um zu vermeiden, daß statt interessanter Handlungselemente eine Menge toter Spielercharaktere dabei herauskommen.

TOXISCHE SCHAMANEN

Gift- oder toxische Schamanen weisen möglicherweise tragische Elemente auf, aber sie benehmen sich aktiv feindselig und sind geeignete Schurken für manches Abenteuer.

Der häufigste Typ ist der *Rächer*. Dabei handelt es sich um einen Schamanen, der sich aus dem einen oder anderen Grund gegen die Menschheit gewandt hat, vor allem aufgrund der Verheerungen, die diese Spezies auf dem Planeten angerichtet hat. Ein Rächertyp könnte zum Beispiel sagen: "Ich werde die Seuche Mensch verfolgen und vernichten. Wenn nur noch ich selbst übrig bin, wird es mir eine Freude sein, mich selbst zu töten. Erst dann kann die Mutter sich heilen, endlich frei vom tückischen Krebsgeschwür, das sich Menschheit nennt."

Es gibt auch toxische Schamanen, die sich am Verderben weiden, die Gift verbreiten, um die eigene Macht zu nähren. Nur wenig spricht zu ihren Gunsten, außer der Tatsache, daß sie teuflisch gerissene Schurken abgeben. Man kennt sie als *Vergifter*.

Beide Arten von Giftschamanen sind im wesentlichen Einzelgänger, getrieben vom Haß auf die eigene Lebensform und sich selbst. Rächer können vorübergehende Bündnisse mit Gruppen wie Greenwar oder der Regierung Amazoniens eingehen. Ein Vergifter könnte von einem Kon unter Vertrag genommen werden, um einen Plan zur Umweltbewahrung zu unterminieren, während die eigene destruktive Rolle "plausibel dementiert" werden kann. Ganz generell können Konzerne oder Gruppen ihre schmutzige Arbeit solchen Wahnsinnigen übertragen. Stets ist ein toxischer Schamane jedoch nur sehr lose an Gruppen gebunden.

Es wird gemunkelt, eine Clique von Rächern würde eine der erfolgreichsten Grenzsicherungseinheiten Amazoniens bilden und in den erodierten Umweltruinen einer Gegend hausen, wo durch Einschlag und Brandrodung der Regenwald am schlimmsten drangsaliert wurde. Sie führen terroristische Einsätze sowohl magischer wie militärischer Natur gegen jeden durch, der der zerbrechlichen Ökologie am Rande des Regenwaldes weiteren Schaden zuzufügen versucht. Inzwischen arbeiten die innerlich gefestigteren Zauberer Amazoniens fieberhaft daran, das Habitat wiederherzustellen und zu erweitern.

Nun könnte jemand einwenden, daß diese Rächer gar keinen

so verrückten Eindruck machen. Vergessen Sie jedoch nicht, daß ein toxischer Schamane keinerlei Mitgefühl kennt. Eine Bauernfamilie, die versucht, aus der erodierten Erde am Rande des Regenwaldes einen kargen Lebensunterhalt herauszukratzen, wird auf entsetzliche Weise magisch hingemetzelt. Nachdem ein Kaufmann aus einem Grenzdorf heimlich Altöl im Wald abgeladen hat, wird in der nächsten Nacht das ganze Dorf massakriert usw. Es gibt sogar Berichte über magische Attacken auf Amazonasstämme, die innerhalb des Habitats etwas einzuführen versuchen, das die Toxischen Schamanen zur "ungeeigneten Technologie" erklärten. Das Hauptkennzeichen des Rächers ist eine intolerante und bösartige Reaktion auf alles, was ihm eine Bedrohung der Natur zu sein scheint. Er hält die Menschheit für einen Parasiten auf der Erde. Solange Menschen sich relativ gut benehmen, dürfen sie ruhig am Leben bleiben. Bedrohen sie die eigene Heimat, muß man sie ausrotten.

Vergifter können ebenfalls in Gruppen auftreten, aber im allgemeinen neigen sie noch stärker zum Einzelgängertum. Die magische Szene schwirrt vor Gerüchten, daß eine Katastrophe aus jüngster Zeit in Pennsylvania das Werk eines Vergifters war. Brände hatten ein halbes Dutzend verlassene Kohlenminen verwüstet, und über 100 Menschen kamen in den darüber errichteten Städten durch Einstürze und Rauchvergiftungen ums Leben.

Toxische Totems

Toxische Schamanen wählen sich Totems, ganz wie normale Schamanen. Rächer tendieren zu Wildnistotems, Vergifter zu urbanen. Das stellt keine moralische Beurteilung der jeweiligen Totems dar, sondern reflektiert die Psychologie der beiden Typen von toxischen Schamanen. Sie erhalten alle normalen Vorteile der schamanistischen Tradition und müssen die Tabus und Gebräuche ihrer Totems einhalten. Diese werden jedoch stets unter dem Blickwinkel der toxischen Einstellung interpretiert. So hält ein toxischer Adlerschamane es für seine heilige Pflicht, die Umweltzerstörer als die schlimmsten Vertreter des Bösen zu vernichten.

Vergifter können die üblichen Gebote ihrer Totems umkehren. Ein toxischer Hundeschamane wäre eine tollwütige Kreatur, buchstäblich ein wütender Vernichter der Menschheit, hungrig auf das Leben jener, die er normalerweise beschützen würde.

Giftgeister

Normale Schamanen können keine Naturgeister aus hochgradig verschmutzten Domänen beschwören (siehe **Toxische Domänen**, weiter unten). Nun raten Sie mal, wer dazu in der Lage ist! Richtig! Nur ein toxischer Schamane kann einen Giftgeist beschwören oder beherrschen. Verbannt werden können derartige Wesen auch von anderen Zauberern, aber ein Ringen um die Beherrschung setzt den Geist nur frei, wenn der ursprüngliche Beschwörer es verliert (siehe **Übernahme der Beherrschung**, S. 49).

Man trifft bisweilen auch Freie Giftgeister an, was eine ausgesprochen schlechte Nachricht ist. Neben den übrigen Kräften Freier Geister kann ein solches Wesen einem toxischen Schamanen (auf jeden Fall ein NSC) auch einen Bonus auf die Gefahrenstufe in Höhe seiner Geisterenergie verleihen. Schafft es dieser menschliche Verbündete, seine Gefahrenstufe anzuheben, so steigt umgekehrt auch die Geisterenergie des Freien Giftgeistes. Scheitert der Zauberer mit seinen Aufgaben und verliert an Gefahrenstufe, so sinkt auch die Geisterenergie seines monströsen Gebieters. Schamanen, die es dabei zu weit treiben, werden oft auf schmerzhafteste Art und Weise beseitigt.

Toxische Geister sehen verzerrt und verkrüppelt aus, Ausdruck des Verderbnisses ihrer Domäne. Ihre Natur wird für jeden astralen Betrachter erkennbar. Die Proben des Schamanen für Beschwörung und Entzugswiderstand beruhen auf der Kraftstufe, die er bei der Beschwörung festlegt. Die Kraftstufe erhöht sich noch durch die Hintergrundstrahlung der Domäne, um einen Betrag, der dem Verschmutzungsgrad entspricht (siehe **Hintergrundstrahlung**, S. 116). Es wäre also eine bemerkenswert

schlechte Idee, sich einem Giftgeist auf dessen eigenem "Grundstück" entgegenzustellen.

Und dieses Territorium *bewegt* sich! Ein toxischer Schamane kann einen Geist beschwören und in Manifeste Gestalt aus der Domäne hinausschicken. Würde ein toxischer Schamane zum Beispiel in einer kaputten Gegend der Barrens (einer Toxischen Stadt Domäne) einen Straßengeist beschwören, so könnte ein Gegner ihm nicht entkommen, indem er in ein Haus (also eine Herddomäne) rennt. Das Wesen kann ihm sowohl dort- wie überallhin folgen.

Toxische Domänen

Ein Fluß, dessen Oberfläche mit giftgrünem Chemikalienschäum bedeckt ist; ein Wald, in dem Giftmüll in die Erde sickert und die Bäume tötet; oder eine verlassene Fabrik, ein Betonfriedhof voller rostender Maschinen und Abfallbehälter, ohne eine einzige Spur davon, daß hier einst Menschen lebten und arbeiteten - all das sind toxische Domänen. In solchen Gebieten wurde die Natur verformt, vergewaltigt oder flachgewalzt und in Plastik und Beton versiegelt.

Die Naturgeister dieser Gebiete, selbst verformt durch den ihrer Domäne zugefügten Schaden, können von einem geistig gesunden Schamanen nicht mehr beschworen werden. Ein wahnsinniger Schamane ist schon ein ganz anderes Thema, wie weiter oben unter **Toxische Schamanen** bereits erläutert.

Die Frage der Giftigkeit ist ziemlich einfach zu beantworten, soweit es Naturdomänen angeht, aber Geister des Menschen stellen schon ein ganz anderes Problem dar. Ginge es nur um Umweltverschmutzung, wären alle Stadtgeister toxisch, was aber nicht der Fall ist. Im Gegensatz zu Naturgeistern sind die Geister des Menschen nicht an Umweltbedingungen gebunden, sondern an den Zustand des Menschen.

Die Geister des Menschen gedeihen dort, wo sie reichlich menschliche Liebe, Freiheit und Lebenskraft vorfinden. Selbst unter den erbärmlichen Lebensbedingungen der Barrens findet man diese Eigenschaften. Zwei extreme Bedingungen der menschlichen Existenz sind es, unter denen die Geister des Menschen toxisch werden: entweder ein Ausmaß von Elend, Armut und Grausamkeit, das nur noch Hoffnungslosigkeit zurückläßt, oder eine völlige Unterdrückung und Versagung der Lebensmöglichkeiten, unabhängig davon, wie hoch der materielle Lebensstandard sein mag.

Beispiele für die erste Bedingung sind die großen städtischen Slums, wo die Menschen keine Hoffnung und keine Motivation mehr empfinden, wo es nur noch eine endlose Abfolge öder Tage

gibt. Auch Seuchengebiete oder solche, die unter einer Hungersnot oder einer Naturkatastrophe zu leiden hatten, fallen unter diese Kategorie. Und kein Schamane hat jemals Erfolg vermeldet, wo es darum ging, einen sauberen Geist an der Stätte eines früheren Todeslagers zu beschwören, egal ob nun Auschwitz, Kambodscha oder Abilene.

Die zweite Bedingung beschreibt in bewundernswerter Weise die meisten Hochsicherheitseinrichtungen der Konzerne: Das Land wurde geplättet, liegt erstickt unter Beton und Asphalt, wurde sterilisiert und mit endlosen Kolonnen geistloser Lohnsklaven bevölkert.

Schamanistische Geister spiegeln wider, was sie erzeugt, sei es nun der Puls des Lebens in einer normalen Domäne oder das Gift in einer toxischen. Kein geistig gesunder Schamane kann sich risikolos mit letzterem befassen.

Toxische Elementargeister

Die Kräfte der hermetischen Zauberer gelten allgemein als über diese Wertigkeit erhaben. Weder beweinen noch bejubeln Elementargeister menschliches Elend. Dennoch wollen die Gerüchte nicht verstummen, daß es Orte gibt, an denen die natürlichen Grundlagen so sehr pervertiert sind, daß selbst die Elemente nicht mehr in ihrer unverdorbenen Form existieren können. Bei den bisher beobachteten Wasser- und Erd-Giftgeistern scheint es sich zwar eher um Naturgeister zu handeln, jedoch streiten sich die Parabiologen und Beschwörer noch um diese Zuordnung.

Bleibt eine letzte Frage: Falls es toxische Elementare gibt, wo sind die toxischen Hermetiker?

INSEKTENSCHAMANEN

Die **SRII**-Regeln erwähnen, daß Insekten nur selten als Totems benutzt werden. Das trifft auch auf die meisten schamanistischen Kulturen zu, jedoch nicht auf alle. Einige Gesellschaften halten Insekten für mächtige Tiere, aber selbst in ihrem Kontext werden die entsprechenden Schamanen als Wesen von besonderer Macht gefürchtet. Diese Kulturen betrachten Insekten nicht als an sich böse, und manche Arten sind sogar offenkundig wohlwärtiger Natur. Ungeachtet dieser Einschränkung sind jedoch sämtliche Insekten eindeutig *fremdartige* Wesen.

Die meisten Insektenschamanen halten sich dem Getriebe der menschlichen Gesellschaft fern, auch wenn sich einzelne mit menschlichen Angelegenheiten befassen. Sie sind mit Mächten verbunden, die sich unserem Fassungsvermögen entziehen. Die typische Astrale Queste eines Insektenschamanen würde einen anderen Zauberer wahrscheinlich in den Wahnsinn treiben.



Manchmal versucht ein normaler Schamane, mit einem Insektentotem in Verbindung zu treten, um dessen Macht für seine eigenen Zwecke zu gebrauchen. Eine Zeitlang kann er damit sogar Erfolg haben, aber die fremdartige Natur des Totems wird schließlich die Überhand gewinnen. Der Schamane muß feststellen, daß seine Pläne sogar für ihn selbst, aber auch für alle anderen, immer geheimnisvoller, ja gänzlich sinnlos werden. Letztlich wird er zu einem Werkzeug der Macht, die er ursprünglich seinen eigenen Zielen nutzbar machen wollte.

Die Schwarmmentalität mancher Insektentotems veranlaßt ihre Gefolgsleute, nach Nahrung, Sicherheit und der Ausbreitung des Nestes zu streben. Indem er Aufträge ausführt, die diesen Zwecken oder ihren Analogien in der Gesellschaft dienen, kann ein Insektenschamane sowohl seine Gefahrenstufe erhöhen als auch materiellen Reichtum erlangen (siehe **Gefahrenstufen, SR11**, S. 187).

Der Schwarm

Die vier am stärksten verbreiteten Insektentotems der *Schwarm*-Variante sind Ameise, Fliege, Termiten und Wespe. (Gelegentlich finden sich, je nach Art des Totems auch die Bezeichnungen *Stock*, *Staat* oder *Nest*.) Obwohl sie alle ihre individuellen Eigenheiten aufweisen, sorgt doch die Schwarmstruktur für bestimmte Übereinstimmungen. Alle haben sie das Wachstum des Schwarms und die Ankunft des Königinneistes zum Ziel. Sobald die Königin eintrifft, wird ihre Sicherheit zur wichtigsten Aufgabe, denn nur durch sie kann der Schwarm wachsen.

Ironischerweise muß ein Insektengeisterschwarm von einem menschlichen Schamanen begründet werden. Manche Theorien postulieren, die Grenze zwischen der materiellen Welt und der Quelle der Insektengeister (vielleicht eine eigenständige Metaebene) könne von Insektengeistern ohne die Hilfe eines Bewohners unserer Welt nicht überwunden werden. Die Art und Weise, wie derlei Wesen in unsere Welt gelangen, scheint dafür zu sprechen.

Es fällt Insektengeistern anscheinend schwer, in unserer Welt ihre wahre Gestalt anzunehmen. Die meisten benötigen Gastkörper, mit deren Hilfe sie sich auf der materiellen Ebene verankern können. Nur die mächtigsten Insektengeister sind in der Lage, die Grenzen des Gastkörpers zu überschreiten und in ihrer wahren Gestalt in unserer Welt zu existieren.

Schwarminsektengeister treten in zwei Formen auf, von denen jede zwei Gestalten hat. Der ArbeiterInnengeist führt, wie der Name schon andeutet, die niederen Arbeiten für den Schwarm aus. Der KriegerInnengeist beschützt den Schwarm und die Königin. Sowohl ArbeiterInnen als auch KriegerInnen können in wahrer Geistergestalt (astral oder manifestiert) auftreten oder als *Fleischgestalt*, die permanent mit dem Gastkörper verschmilzt und auf diese Weise eine verzerrte Mischung aus Geist und Fleisch bildet.

Solange er nicht den Königinnegeist beschworen hat, kann der Schamane nur eine Anzahl ArbeiterInnen- oder KriegerInnengeister in wahrer Gestalt beherrschen, wie seine Gefahrenstufe $\times 10$ angibt. Deren Gesamthöchstzahl an Kraftstufenpunkten wird durch die Summe aus seinem Magie-Attribut und der fünffachen Gefahrenstufe angegeben. Geister in Fleischgestalt fallen nicht unter diese Begrenzung. Alle diese Geister stehen treu zum Schamanen und folgen seinen Anweisungen, es sei denn, die Königin würde direkt und ausdrücklich andere Befehle erteilen.

Sobald die Königin präsent ist, kann sie die effektive Gefahrenstufe des Schamanen mit Punkten ihrer eigenen Geisterenergie erhöhen, damit er eine größere Zahl von Geistern direkt beherrschen kann. Benutzt sie später dieselbe Geisterenergie, um die eigene Kraftstufe heraufzusetzen, verliert der Schamane den Bonus auf die Gefahrenstufe wieder. Nach ihrer Beschwörung verhält sich die Königin wie ein freier Geist und unterliegt den entsprechenden Regeln (siehe **Freie Geister**, S. 100). Dabei muß jedoch bedacht werden, daß sie nicht wirklich frei ist und nicht die speziellen Kräfte oder Fähigkeiten eines freien Geistes aufweist, von der Geisterenergie einmal abgesehen. Das ändert sich erst,

wenn sie ihre Freiheit erlangt (siehe S. 133).

Wenn sie zusammenarbeiten, können die Königin und der Insektenschamane pro Tag so viele Kraftpunkte an Geistern beschwören, wie die Kraft der Königin plus das Magie-Attribut des Schamanen plus dessen unmodifizierte Gefahrenstufe angibt. Eine Kriegerin ist ihre doppelte Kraftstufe in Punkten wert, eine Arbeiterin die einfache Kraftstufe.

Die Höchstzahl von Geistern in wahrer Gestalt liegt pro Schwarm bei einem Wert, der sich aus der Kraft der Königin, multipliziert mit dem Konstitutions-Attribut des Schamanen, ergibt, soweit es KriegerInnen angeht, und aus der Kraft der Königin, multipliziert mit der 10fachen Willenskraft des Schamanen, was ArbeiterInnen angeht.

Die Königin und der Schamane ringen fortwährend um ein Gleichgewicht widerstreitender Kräfte. Die Königin verlangt, daß der Schamane von seiner Gefahrenstufe opfert, um ihre Geisterenergie in einem Verhältnis von jeweils 2 Gefahrenstufenpunkten zu 1 Punkt Geisterenergie zu erhöhen. Gleichzeitig bemüht sich der Schamane um eine Erhöhung seiner Gefahrenstufe, um sowohl die Zahl direkt beherrschter Insektengeister als auch seine persönliche Macht zu halten.

Beschwörung von Insektengeistern

Ein Insektenschamane kann Insektengeister in jeder Domäne beschwören, in der Insekten lebensfähig sind, also praktisch überall. Unabhängig von der Domäne kann er eine Arbeiterin, eine Kriegerin oder eine Königin herbeirufen. (Diese Regel unterliegt gewissen Schwankungen, je nach Art des Insektengeistes. Die spezifischen Unterschiede werden in einem späteren Abschnitt angesprochen.)

Für einen ArbeiterInnen- oder KriegerInnengeist gelten die normalen Beschwörungsverfahren aus **SR11**, S. 139. Für eine Insektenkönigin gelten sowohl die folgenden Regeln als auch die für die Herbeirufung von Geistern in Großer Gestalt (siehe **Gestalt von Geistern**, S. 88). Bedeutet das vielleicht, daß der Insektenschamane auch Initiat sein muß, um die Königin zu beschwören? Aber sicher doch! Und da er sich höchstwahrscheinlich selbst initiieren wird, muß man damit rechnen, daß er eine Menge ruchloser Pläne aushecken wird, um an das nötige Karma zu kommen. Da Nichtspielercharaktere jedoch nicht über Karma verfügen, kann der Spielleiter bestimmen, daß der Insektenschamane Punkte von seiner Gefahrenstufe als Karmaäquivalent opfert. (Natürlich sollte der Spielleiter keine Hemmungen haben, einem NSC alle Steigerungen und Anpassungen zu geben, die für eine gute Story nötig sind.)

Der herbeizitierte Insektengeist muß in einem menschlichen Gastkörper ausgebrütet werden. Über so viele Wochen hinweg, wie die Kraft des Geistes angibt, findet eine Umwandlung statt. Je geringer die Willenskraft des Gastkörpers im Vergleich zur Kraft des besitzergreifenden Geistes, desto größer die Ausmaße dieser Umwandlung. Eine Königin manifestiert sich immer in wahrer Gestalt. Eine Arbeiterin in Fleischgestalt erscheint stets als bizarre Mischform von Insekt und Gastkörper. Die Gestalten von KriegerInnen können stark schwanken.

Um das Ausmaß der Transformation für eine Kriegerin oder Arbeiterin zu bestimmen, wird eine Vergleichende Probe (**SR11**, S. 214) zwischen Gastkörper und Geist gewürfelt. Der Gastkörper stellt seine Willenskraft der doppelten Kraft des Geistes entgegen und umgekehrt. War eine Königin an der Beschwörung des Geistes beteiligt, erleidet der Gastkörper eine Erschwernis von +2 auf seinen Mindestwurf. Konsultieren Sie die Tabelle.

Insektengeister in fleischlicher Gestalt

Ein Insektengeist in fleischlicher Gestalt ist eine bizarre Kreuzung zwischen dem menschlichen Gastkörper und der Insektenerscheinung des eigentlichen Geistes. Das Ausmaß der Transformation des Gastkörpers in die fleischliche Gestalt schwankt bei Soldaten. Die fleischliche Gestalt einer Arbeiterin ergibt immer



Erfolge Ergebnis

0/Königin
würfelt mehr
Erfolge

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Der Gastkörper wird vernichtet, und ein Insektengeist tritt in Wahrer Gestalt hervor. |
| 3 | Der Gastkörper gewinnt dominierende Züge der Wahren Gestalt, was Veränderungen an Körperform und Masse angeht, einschließlich zusätzlicher Gliedmaßen usw. Eine Fleischliche Gestalt entsteht. |
| 4 | Der Gastkörper nimmt einige Charakteristika der Wahren Gestalt an, wie eine Chitinpanzerung, Facettenaugen, unterentwickelte Zusatzglieder usw. Eine Fleischliche Gestalt entsteht. |
| 5+ | Der Gastkörper behält die ursprüngliche Gestalt bei und erlangt die Freie-Geister-Kraft der <i>Aura-Maskierung</i> . Es handelt sich jedoch nicht im echten Sinn um einen Freien Geist, und so verbleibt er unter der Kontrolle der Königin oder des Schamanen. Technisch handelt es sich um eine Fleischliche Gestalt, aber der Geist hat Zugriff auf das Gedächtnis des Gastkörpers und kann die ursprüngliche Person imitieren. Handelt es sich um einen Arbeitergeist, bleibt diese Fähigkeit für gewöhnlich ungenutzt. |

eine halb menschliche, halb insektenhafte Kreatur. Der Wille des Insektengeistes verschlingt immer den des Gastkörpers. Geister in fleischlicher Gestalt sind duale Wesen.

ArbeiterInnen in fleischlicher Gestalt

Die Körperlichen Attribute einer ArbeiterIn in fleischlicher Gestalt liegen 1 Punkt unter denen des Gastkörpers. Die geistigen

Attribute stimmen mit denen von Arbeitern in wahrer Gestalt überein.

ArbeiterInnen in fleischlicher Gestalt verfügen über die Spezielle Kraft der *Fertigkeit* (siehe weiter unten **Spezielle Kräfte**) und die Schwäche der *Reduzierten Sinne* (Gesicht). Weder besitzen sie die Kraft der *Gesteigerten Sinne* (Geruch) noch eine *Verwundbarkeit gegenüber Insektiziden*.

SoldatInnen/KriegerInnen in fleischlicher Gestalt

Die Geistigen Attribute einer KriegerIn in fleischlicher Gestalt sind identisch mit denen ihrer wahren Gestalt. Die Stufen ihrer körperlichen Attribute ergeben sich aus der Kraftstufe des Geistes zuzüglich der Attribute des Gastkörpers.

SoldatInnen in fleischlicher Gestalt verfügen nicht über die Kräfte der *Gesteigerten Sinne* (Geruch), der *Lähmenden Berührung* oder des *Giftes*. Dafür leiden sie auch nicht unter den Schwächen der *Reduzierten Sinne* (Gesicht) und der *Verwundbarkeit gegenüber Insektiziden*. Sie haben keine natürliche Panzerung, können allerdings künstliche Rüstungen tragen, wenn die Königin oder der Schamane es anordnen.

Insektengeister in wahrer Gestalt

Insektengeister in wahrer Gestalt können sowohl im Astralraum agieren als sich auch auf der materiellen Ebene manifestieren. Sie haben Mindestattributsstufen von 1. Die Erscheinungsform ist die des tatsächlichen Insektes, aber von annähernder Menschengröße und vollkommener Gestalt.

Königinnengeist

Der Königinnengeist ist das Medium für die Macht des Schamanen. Schon bevor sie beschworen wird, fungiert sie als Fokus für seine Magie, als sein persönliches Totem. Sobald sie sich in der materiellen Welt befindet, schuffet sie unter seinem Joch und versucht beinahe sofort, ihre Freiheit zu erlangen. Abgesehen von den üblichen Möglichkeiten eines Geistes kann sie es noch auf dieselbe Art und Weise wie ein Verbündeter versuchen (siehe **Verbündete**, S. 91). Entsprechende Versuche stehen ihr auch

immer dann zu, wenn die Gefahrenstufe des Schamanen steigt oder sinkt. Da es sich jedoch bei beiden um Nichtspielercharaktere handelt, kann der Spielleiter natürlich einfach festlegen, daß die Königin frei wird, wenn es in sein Abenteuer paßt.

Die Königin arbeitet darauf hin, ihr Nest auf der Erde stärker und sicherer zu machen und seinen Einfluß auszuweiten. Dieses Bemühen kann ein brutal direkter Versuch sein, mehr Geister herbeizurufen, von mehr Menschen Besitz zu ergreifen und Gebiete zu gewinnen, oder eine eher subtile Intrige auf der Basis sucherzeugender Substanzen, politischen Einflusses, der Bestechung und so weiter. Der ursprüngliche Schamane (oder ein besser geeigneter Ersatz) dient als Hauptvertreter des Nestes in der Welt der Menschen.

Die Königin ist größer als ein Mensch und wird in der Regel vier bis sechs Meter lang.

Ein Insektenschamane kann nur *eine* Königin beschwören. Wird sie verbannt oder vernichtet, verliert er für immer jede Magie. Wird die Königin vertrieben, verliert er die zusätzliche Gefahrenstufe, die sie durch ihre Geisterenergie bereitstellt (und damit seine übrigen Insektengeister), bis sie in die Welt zurückkehrt.

Gewinnt sie die Freiheit, behält der Schamane nur dann seine Macht, wenn sie damit einverstanden ist. Schließt sie ein solches Bündnis mit ihm, kann sie ihm einen Bonus in Höhe ihrer Geisterenergie auf seine Gefahrenstufe gewähren. Wie bereits bei den freien Giftgeistern (siehe **Giftgeister**, S. 130) festgestellt, steigt die Geisterenergie immer dann, wenn der Insektenschamane seine Gefahrenstufe steigert. Sinkt umgekehrt die Gefahrenstufe des Schamanen, so wird auch die Geisterenergie der Königin herabgesetzt.

Der Schamane ist nicht gezwungen, den Königinnengeist zu beschwören, aber ohne ihre aktive Präsenz auf der materiellen Ebene gelangen seine Kräfte rasch an die Grenze.

Spezielle Kräfte

Insektengeister verfügen über bestimmte spezielle Kräfte, die überwiegend in der Königin konzentriert sind. Die Königin ist zudem mit den üblichen Geisterkräften aus **SRII** ausgestattet.

Beschwören

Die Beschwörung findet gemäß der weiter oben erläuterten Regeln statt und erfordert sowohl vom Gastkörper wie vom Geist eine Erfolgsprobe. Handelt es sich beim Gastkörper um einen Spielercharakter oder einen wichtigen Nichtspielercharakter, würfeln Sie eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen der Kraft der Königin und der Willenskraft des Gastkörpers, beide gegen Mindestwurf 6 (Und keine Frage, der Charakter kann Karma einsetzen!). Auf den Mindestwurf der Königin kommt ein Modifikator von -1 für jeden Punkt Essenz zur Anwendung, den der Charakter von seinen ursprünglichen 6 verloren hat. Falls die Königin weniger Erfolge würfelt, hat sie verloren, und der Charakter kann nicht von ihrem Geist besessen werden.

Wird die Königin vernichtet oder vertrieben, sind auch alle ihre Geister (ArbeiterInnen und KriegerInnen) vernichtet, ob sie nun von ihr selbst oder dem Schamanen beschworen wurden. Besessene Menschen sterben ebenfalls.

Bannung kann auch funktionieren, aber falls der Geist, einschließlich der Königin, in wahrer Gestalt auftritt, zählt seine Kraftstufe dabei in doppelter Höhe. Wenn der Geist besiegt wird, stirbt der Gastkörper ebenfalls. Sobald die anfängliche Inkubation des Geistes erst mal begonnen hat, gibt es für den Gastkörper keine Rettung mehr (eine Regel, die wie jede andere in das Ermessen des Spielleiters gestellt ist).

Fertigkeit

Eine beschworene ArbeiterIn kann mit jeder nichtmagischen Bauen/Reparieren- oder ähnlichen Fertigkeit nach Wunsch des Beschwörers betraut werden. Sie kann diese Fertigkeit mit einer Stufe gleich ihrer Kraft einsetzen.

Tierbeherrschung (Insekten)

Die Königin kann Insektenschwärme aussenden, um Informationen zu sammeln, Massenangriffe durchzuführen (im Falle von Wespengeistern tödlich) und so weiter.

Zwang

Die Königin ist in der Lage, eine Fülle von Pheromonen abzusondern, die einen überwältigenden Zwang auf Menschen ausüben. Sie kann damit auf jedermann einwirken, der die Essenzen riecht, welche in einem Abstand von Kraft der Königin in Metern wirksam sind. Obendrein kann sie die Pheromone in einer Form absondern, die in Nahrung und Getränke gemischt, als Droge verwendet und noch anderweitig beigemischt werden kann.

Schwaminsektengeister

Der folgende Abschnitt beschreibt die verbreiteten Formen von Insektengeistern. Die angegebenen Werte und Kräfte gelten jeweils für die Manifestation der Wahren Gestalt.

Ameisengeister

Ameisengeister sind ausgesprochen soziale Wesen und arbeiten im Rahmen des einzelnen Schwarms außerordentlich gut zusammen. Ameisenschwärme bestehen aus zahllosen Arbeitern und Soldaten sowie einer Königin. Die Gebietsinstinkte dieser Kreaturen führen oft zu heftigen Auseinandersetzungen zwischen Schwärmen.

Ameisengeister bauen komplexe Labyrinth mit zahlreichen Stockwerken, deren Anlage nach menschlichen Gesichtspunkten keinerlei Logik aufweist. Ameisengeister sind sauber, ordentlich und leise. Die Schwärme siedeln oft unter der Erde in Räumlichkeiten, die sie entweder selbst gegraben oder doch wenigstens stark verändert haben.

Nur selten wird ein Ameisengeist alleine tätig. Die Königin oder der Schamane schicken sie lieber massenweise auf ein Ziel los. Sollte einmal subtileres Vorgehen erforderlich sein, arbeiten Ameisengeister in kleinen Gruppen zu zweien bis vierten (vorausgesetzt, der Schamane kann die Königin davon überzeugen, daß die Aussendung der Armee mehr schadet als nützt).

Ameisensoldatin

Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
K+1/K	(K+4)x4	K+4	-	K	2	(K)A	Kx2*	(Str)M/speziell

*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Lähmende Berührung, Gift

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

AmeisenarbeiterIn

Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
K-2/K-3	Kx3	K+2	-	K-2	1	(K)A	3*	Keine

*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Fertigkeit

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Ameisenkönigin

Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
K+5/K	(K+6)x5	K+6	K	K	K	(K)A	Kx3*	(Str)S/speziell

*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.

Kräfte: Tierbeherrschung (Ameisen), Zwang, Gesteigerte Sinne (Geruch), Furcht, Immunität gegen normale Waffen, Lähmende Berührung, Beschwören, Gift

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Fliegengeister

Bei Fliegengeistern handelt es sich ebenfalls um eine Art Schwarmwesen, aber im Gegensatz zu Ameisen oder Wespen

kennen sie kein Kastensystem. Alle Angehörigen des Schwarms, die Königin ausgenommen, sind männlich. Die Männchen sind gleichzeitig Krieger und Arbeiter, leisten in beiden Rollen aber weniger als die jeweiligen Ameisengeister.

Fliegenschwärme sind chaotisch und geräuschvoll und stinken überwältigend nach Müll. Fliegengeisterschwärme können praktisch überall siedeln, aber sie bevorzugen auffällige und verfallene Behausungen.

Männlicher Fliegengelst

Ko S St C I W E R Angriffe
K/K-2 (K+1)x4 K+2 - K-1 1 (K)A Kx2* (Str)M/speziell
*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Fliegenkönigin

Ko S St C I W E R Angriffe
K+4/K (K+4)x5 K+4 K K K (K)A Kx3* (Str)S/speziell
*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.
Kräfte: Tierbeherrschung (Fliegen), Zwang, Gesteigerte Sinne (Geruch), Furcht, Immunität gegen normale Waffen, Beschwören, Gift
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Termitengelster

Termitengelster leben in einem Kastensystem ähnlich dem der Ameisen, bestehend aus ArbeiterInnen, SoldatInnen und einer Königin. Die TermitenarbeiterInnen, die tüchtige Gräber sind, bauen zementharte Hügel und Türme, indem sie Sand mit ihrem Speichel mischen. Dadurch entsteht ein schnell hart werdendes, betonähnliches Material. Obwohl Termiten weniger territorial gesinnt sind als Ameisen, verteidigen sie ihr Gebiet doch heftig.

Termiten errichten ihre Bauten überirdisch, normalerweise aus Gründen der Tarnung in verlassenen Bauwerken der Menschen, wenn es sich nicht um eine völlig isolierte Gegend handelt. Das ordentliche Innere eines Termitenschwarms erinnert an Ameisen, während die Umgebung Spuren der Präsenz der Termitengelster zeigt: weggeworfene Materialien und willkürliche Zerstörung.

Termitensoldatin

Ko S St C I W E R Angriffe
K+1/K (K+4)x4 K+5 - K 2 (K)A Kx2* (Str)M/speziell
*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Lähmende Berührung, Gift
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

TermitenarbeiterIn

Ko S St C I W E R Angriffe
K-2/K-3 Kx3 K+3 - K-2 1 (K)A 3* Keine
*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Fertigkeit
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Termitenkönigin

Ko S St C I W E R Angriffe
K+5/K (K+6)x5 K+6 K K K (K)A Kx3* (Str)S/speziell
*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.
Kräfte: Tierbeherrschung (Termiten), Zwang, Gesteigerte Sinne (Geruch), Furcht, Immunität gegen normale Waffen, Lähmende Berührung, Beschwören
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Wespengelster

Wespengelster kennen kein Kastensystem, und man trifft in einem einzelnen Schwarm zahlreiche Weibchen an. Nur die Königin gelangt zur Geschlechtsreife. Die Männchen sind gebietsorientiert und nicht übermäßig intelligent. Die Weibchen weisen eine bösartige Intelligenz auf, die bei der Königin zur Zeit der Eiablage noch besonders ausgeprägt in Erscheinung tritt. Die Königin muß ihre Eier im Körper einer Gastkreatur ablegen, die mit einem giftigen Sekret von ihr gelähmt wurde, normalerweise während einer Geisterbeschwörung. Wenn die Larven schlüpfen, verschmelzen sie entweder mit dem Gastkörper und bilden so Fleischgestalten, oder sie verzehren ihn und bahnen sich dadurch in wahrer Gestalt den Weg in die Außenwelt. Obwohl Wespenschwärme eine komplexe Organisation aufweisen, sind ihre Nester viel kleiner als die Bauten anderer Insektengeister. Ein Wespenschwarm kann allerdings viel mehr Geister in den kleineren Bereich zwingen. Die Nester werden in erhöhter Position und im Freien errichtet. Wespengelster bevorzugen die oberen Stockwerke von Häusern und anderen hohen Bauwerken.

Männlicher Wespengelst

Ko S St C I W E R Angriffe
K/K-1 (K+4)x4 K+3 - K-1 1 (K)A Kx2* (Str)M/speziell
*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Lähmende Berührung, Gift
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Weiblicher Wespengelst

Ko S St C I W E R Angriffe
K+1/K-1 (K+4)x4 K+4 - K 2 (K)A Kx2* Speziell
*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Lähmende Berührung, Gift
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Wespenkönigin

Ko S St C I W E R Angriffe
K+4/K (K+5)x5 K+5 K K K (K)A Kx3* (Str)S/speziell
*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.
Kräfte: Tierbeherrschung (Wespen), Zwang, Gesteigerte Sinne (Geruch), Furcht, Immunität gegen normale Waffen, Lähmende Berührung, Beschwören, Gift
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Individuelle Insektengelster

Außer Schwarmgeistern gibt es noch andere Formen von Insektengeistern. Man bezeichnet sie als *individuelle* Geister, weil sie keinen Schwarm benötigen und in vielen Fällen mächtiger und schlauer sind als ihre geselligen Kollegen. Vielleicht leben manche von ihnen in Nestern, empfinden aber keine ausgeprägte Verbundenheit zum Nest und können es jederzeit verlassen, ganz nach dem Willen des Schamanen (falls noch einer vorhanden ist). Der Hauptunterschied zwischen individuellen und Schwarmgeistern besteht darin, daß im ersteren Fall kein Königinnengeist und möglicherweise auch kein Schamane vorhanden ist. Zwar muß das erste Weibchen von einem Schamanen beschworen werden, aber danach können sich alle weiblichen Geister von selbst weiter fortpflanzen. Schaben- und Mantidengeister sind zwei verbreitete Vertreter individueller Insektengelster. Alle angegebenen Werte gelten für die Manifestationen der wahren Gestalt.

Schabengeister

Schabengeister bauen sich Nester, nicht weil sie dies tun müssen, sondern weil sie es möchten. Männliche Schabengeister scharen sich um das Weibchen, das sie "geboren" hat, woraus sich die Struktur des Nestes ergibt. Ein Nest kann mehr als eine Mutterschabe enthalten, was jedoch von der Gruppendynamik der Weibchen abhängt, deren Zahl selten über mehr als drei an einem Ort hinausgeht.

Schabenschamanen beschwören männliche Schabengeister nach den üblichen Beschwörungsregeln (S. 44). Der Schamane kann eine Höchstzahl von Schabengeistern beiderlei Geschlechts kontrollieren, die sich aus der Summe aus seinem Magie-Attribut und seiner Willenskraft ergibt, multipliziert mit seiner Gefahrenstufe. Sobald dieses Maximum erreicht ist, kann er keine weiteren Schabengeister beschwören, solange ihm nicht wenigstens ein Mutterschabengeist dabei hilft. Ist eine solche Unterstützung gegeben, kann eine unbegrenzte Anzahl von Schabengeistern heraufbeschworen werden.

Mutterschabengeister sind viel schwerer zu beschwören als männliche Schaben. Es gelten die normalen Beschwörungsregeln, aber bei der Bestimmung des Entzuges gilt die Kraftstufe der Mutterschabe als um 50 Prozent erhöht (wobei entstehende Brüche aufgerundet werden). Würde zum Beispiel eine Mutterschabe mit Kraftstufe 5 beschworen, wäre die effektive Kraftstufe

für die Zwecke der Entzugswiderstandsprobe des Schamanen auf 7,5 (bzw. aufgerundet 8) erhöht. Ein Mutterschabengeist verfügt über Geisterenergie (siehe **Freie Geister**, S. 100), aber nicht über weitere Kräfte oder Fähigkeiten der Freien Geister, es sei denn, er würde die Freiheit erringen.

Jeden Tag kann eine Mutterschabe männliche Schabengeister erzeugen, indem sie Gastkörper mit Kraftpunkten speist, und zwar bis in einer Höhe von ihrer Kraftstufe plus ihrer Geisterenergie. Die maximale Kraftstufe, die sie pro Tag in einen einzelnen Geist investieren kann, ist gleich ihrer normalen Kraftstufe. Eine Mutterschabe kann auf diesem Wege nur dann weitere Mutterschaben erzeugen, wenn der Schamane es gestattet. Lediglich ein freier Mutterschabengeist ist nach eigenem Ermessen dazu in der Lage.

Die Erschaffung eines weiteren Weibchens erfordert eine Anzahl Tage gleich der doppelten Kraftstufe des "gebärenden" Geistes. Auf diesem Wege entsteht ein weiterer Mutterschabengeist mit derselben Kraftstufe wie der erste. Auf Wunsch des Schamanen kann jeder Mutterschabengeist, den er beherrscht, nach diesem Verfahren eine weitere Kreatur seiner Art erzeugen. In dem Zeitraum, den das Weibchen mit der Erzeugung eines weiteren Weibchens verbringt, kann es keine anderen Schabengeister hervorbringen.

Von der Geburt im Gastkörper bis zur Reifung benötigt ein Geist 10 Tage. Um zu bestimmen, ob ein männlicher Schabengeist in wahrer Gestalt oder Fleischgestalt erscheint, folgt man den Regeln für die Erzeugung von KriegerInnengeistern auf S. 133. Mutterschaben manifestieren sich nur in wahrer Gestalt.

Nester von Schabengeistern kann man überall finden, und wie es auch für die Nester von normalen Schaben gilt, trifft man sie in der Regel dort an, wo die Spieler am wenigsten damit rechnen.



Männlicher Schabengeist

Ko S St C I W E R Angriffe

K+2/K+1(K+4)x4 K+2 - K-1 1 (K)A Kx2* (Str)M/speziell

*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Mutterschabengeist

Ko S St C I W E R Angriffe

K+3/K+2(K+3)x4 K+1 - K 2 (K)A Kx2* (Str)S/speziell

*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.

Kräfte: Tierbeherrschung (Schaben), Zwang, Gesteigerte Sinne (Geruch), Furcht, Immunität gegen normale Waffen, Beschwören, Gift

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Mantidengeister

Mantidengeister (Gottesanbeterinnen) verstoßen gewissermaßen kraß gegen alles, was die Menschheit über Insektengeister weiß. Obwohl man sie allgemein für destruktiv und böse hält, unterscheiden sich Mantiden in einer interessanten Beziehung von den anderen Insektengeistern. Während letztere stur darauf aus sind, die eigene Art zu verbreiten, besteht eines der vorrangigen Ziele der Mantiden darin, andere Insekten zu verzehren.

Der Schamane könnte feststellen, daß es schwierig ist, die unvergleichlich machtvollen Mantidengeister zu beherrschen. Der beträchtlich weniger intelligente und weniger machtvolle männliche Mantidengeist existiert anscheinend vor allem zu dem Zweck, dem Weibchen zu dienen. Man hat so gut wie noch nie von männlichen Mantidenschamanen gehört; der stärkere und gerissener weibliche Mantidengeist kann männliche Herrschaft nicht ertragen. Mantidenschamaninnen sind zu einer stärkeren Partnerschaft mit Mantidengeistern in der Lage, obwohl es auch für sie riskant ist, mit diesen eindrucksvollen Wesen umzugehen.

Männliche Mantidengeister dienen für kurze Zeit jeweils einem Weibchen, bis letzteres bereit ist, weitere Mantidengeister

hervorzubringen. Zu diesem Zeitpunkt verschmelzen der männliche und der weibliche Geist, und danach kann das Weibchen weitere Geister erzeugen. Bei der Verschmelzung wird der männliche Geist vernichtet.

Eine Mantidenschamanin kann maximal einen weiblichen Geist auf einmal beherrschen sowie eine Anzahl Männchen in der Höhe ihres Magie-Attributes. Männliche Mantidengeister werden anhand der Beschwörungsregeln herbeigerufen. Für die Beschwörung eines weiblichen Mantidengeistes folgt man den Regeln für Geister in großer Gestalt (siehe **Gestalt von Geistern**, S. 88).

Der weibliche Mantidengeist kann alle 2W6 Wochen neue Mantiden erzeugen. Sobald das Weibchen dazu bereit ist, muß es mit mindestens einem männlichen Mantidengeist verschmelzen und ihn verzehren, um die nötige Energie zu gewinnen. Es kann männliche Mantidengeister mit einer Kraftstufensumme verzehren, die gleich seiner eigenen Kraftstufe plus seiner Geisterenergie ist. Wenn sie diese Schwelle erreicht und das Männchen, mit dem sie gerade verschmilzt, nicht vollständig verzehren kann, behält dieses Männchen soviel an Kraftstufe, wie das Weibchen nicht mehr verzehren konnte. Wenn das Weibchen dann wieder neue Geister erzeugt, beginnt es mit der vollständigen Vertilgung dieses halb gefressenen Männchens. Jede Verschmelzung und Vertilgung nimmt so viele Stunden in Anspruch, wie die Kraftstufe des männlichen Mantidengeistes beträgt.

Im Anschluß an jeden Verschmelzungs- und Verzehrzyklus kann das Weibchen neue Mantidengeister erschaffen, deren Summe an Kraftstufenpunkten das Doppelte der verzehrten Kraft betragen kann. Die Erschaffung muß in einem menschlichen Gastkörper geschehen, der vom selben Geschlecht ist wie der erzeugte Mantidengeist. Die Erschaffung eines männlichen Mantiden kostet den weiblichen Mantidengeist verzehrte Kraftstufenpunkte im Verhältnis 1:1. Die Erschaffung eines weiblichen Mantiden kostet das Weibchen verzehrte Kraftstufenpunkte im Verhältnis 2:1, das heißt, es müssen zwei Punkte für jeden Kraftpunkt des frisch erzeugten Geistes aufgewandt werden. Der Erzeugungsvorgang nimmt 1 Stunde pro Kraftstufenpunkt in Anspruch, den der neue Geist erhält. Weibliche Mantiden manifestieren sich stets in einer Fleischgestalt, die keine Spur der Insektengestalt zeigt. Jede weibliche Mantide erhält auch die Freie-Geister-Kraft der Aura-Maskierung und das Gedächtnis der Gastperson, die sie somit nachahmen kann. Männliche Mantiden manifestieren sich stets in wahrer Gestalt. Trotz der unterschiedlichen Gestalten kann die weibliche Mantide mit einem Männchen immer verschmelzen und es dabei verzehren. Solange sie jedoch von einer Schamanin beherrscht wird, kann sie ohne deren Einwilligung keine weiteren weiblichen Mantidengeister erzeugen.

Mantiden leben vorzugsweise unter den Menschen und passen sich so stark deren Gesellschaft an, wie es ihre fremdartige Natur überhaupt erlaubt.

Männlicher Mantidengeist

Ko S St C I W E R Angriffe

K+2/K+1(K+5)x4 K+3 - K-1 2(K)A Kx3* (Str)M/speziell

*: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Weiblicher Mantidengeist

Ko S St C I W E R Angriffe

G*+K/K (G+K)x4 G+K K K K (K)A Kx3** (Str)S/speziell

*: Die Attributstufe des Gastkörpers dient als Basis.

**: Erhält im Astralraum einen Initiativebonus von +20 und bei physischer Manifestation einen von +10.

Kräfte: Tierbeherrschung (Mantiden), Zwang, Gesteigerte Sinne (Geruch), Furcht, Beschwören

Schwächen: Verwundbarkeit (Insektizide)

GEFAHRENSTUFEN

Die Gefahrenstufen von toxischen oder Insektenschamanen können im Laufe eines Abenteuers schwanken. Solche Zauberer müssen häufig seltsame Aufgaben ausführen, die sich katastrophal auf normale Leute in der Umgebung auswirken. Hat der Schamane Erfolg, steigt seine Gefahrenstufe. Scheitert er, sinkt sie. Er kann diese unappetitlichen Aufgaben entweder selbst ausführen oder sie seinen ruchlosen Agenten übertragen. So oder so besteht jedoch ein Abenteuer, das sich um toxische Charaktere dreht, zum großen Teil aus dem Bestreben, derartige Aktivitäten zu entdecken und zu vereiteln, um den Feind zu schwächen.

Der Spielleiter sollte einer magischen Gefahr eine anfängliche Gefahrenstufe zuweisen und dann für den toxischen oder Insektenschamanen eine Reihe von Aufgaben entwerfen, die dieser auszuführen hat. Durch jede erfüllte Aufgabe steigt die Gefahrenstufe um 1, und durch jede gescheiterte sinkt sie um denselben Betrag. Jede Aufgabe sollte auch eine Schwachstelle aufweisen, die den Spielercharakteren einen Ansatzpunkt gibt, die böse Intrige zu kippen.

Toxische Bedrohungen

Ein typischer toxischer Schamane erhält eine Gefahrenstufe von 1W6. Im Verlauf eines Abenteuers könnte er die folgenden oder ähnlichen Aufgaben haben:

- Vernichte eine Gemeinschaft, die die Wildnis urbar macht (geeignet für Rächer).
- Ermorde die Leiter einer Organisation, die entweder die Umwelt verschmutzt oder Umweltschäden zu beheben versucht, (je nach Art des Schamanen).
- Schüre Aufruhr und Verwüstung in städtischer Umgebung oder suche eine solche Umgebung mit Seuchen, tödlichen Giftmüllkonzentrationen oder anderen Katastrophen heim (für Vergifter).

Insektenbedrohungen

Insektenschamanen beginnen mit einer Gefahrenstufe von 1W6/2 (abgerundet). Auch diese Stufe schwankt mit der Erfüllung oder Nichterfüllung bestimmter Aufträge. Bedenken Sie, daß diese Aufträge dem normalen "gesunden Menschenverstand" völlig absurd erscheinen mögen. Beispiele wären:

- Der Schamane muß eine Reihe von Artikeln in den Daten-netzen verteilen, die Behauptungen über einen Policlub oder eine andere Gruppe aufstellen, von dem oder der Gefahren für das Nest ausgehen. Können die Artikel widerlegt werden, ist die Aufgabe gescheitert.
- Eine Reihe von jungsteinzeitlichen Antiquitäten muß aus verschiedenen Sammlungen (Museen und privaten) gestohlen werden. Sie sollen Verwendung als Rohstoffe für einzigartige Verzauberungen finden.
- Das Nest muß eine Woche lang einen bestimmten Block in der Stadt benutzen, beginnend mit einem festgelegten Datum. Die Bewohner sollen durch Bestechung oder Zwang vertrieben oder ansonsten gefangen genommen und als Gastkörper verwendet werden.
- Der Schamane muß dafür sorgen, daß 20 Menschen besessen und auf ein bestimmtes Projekt angesetzt werden.

ZAUBERSPRÜCHE

Das Schwierige wird noch heute erledigt.

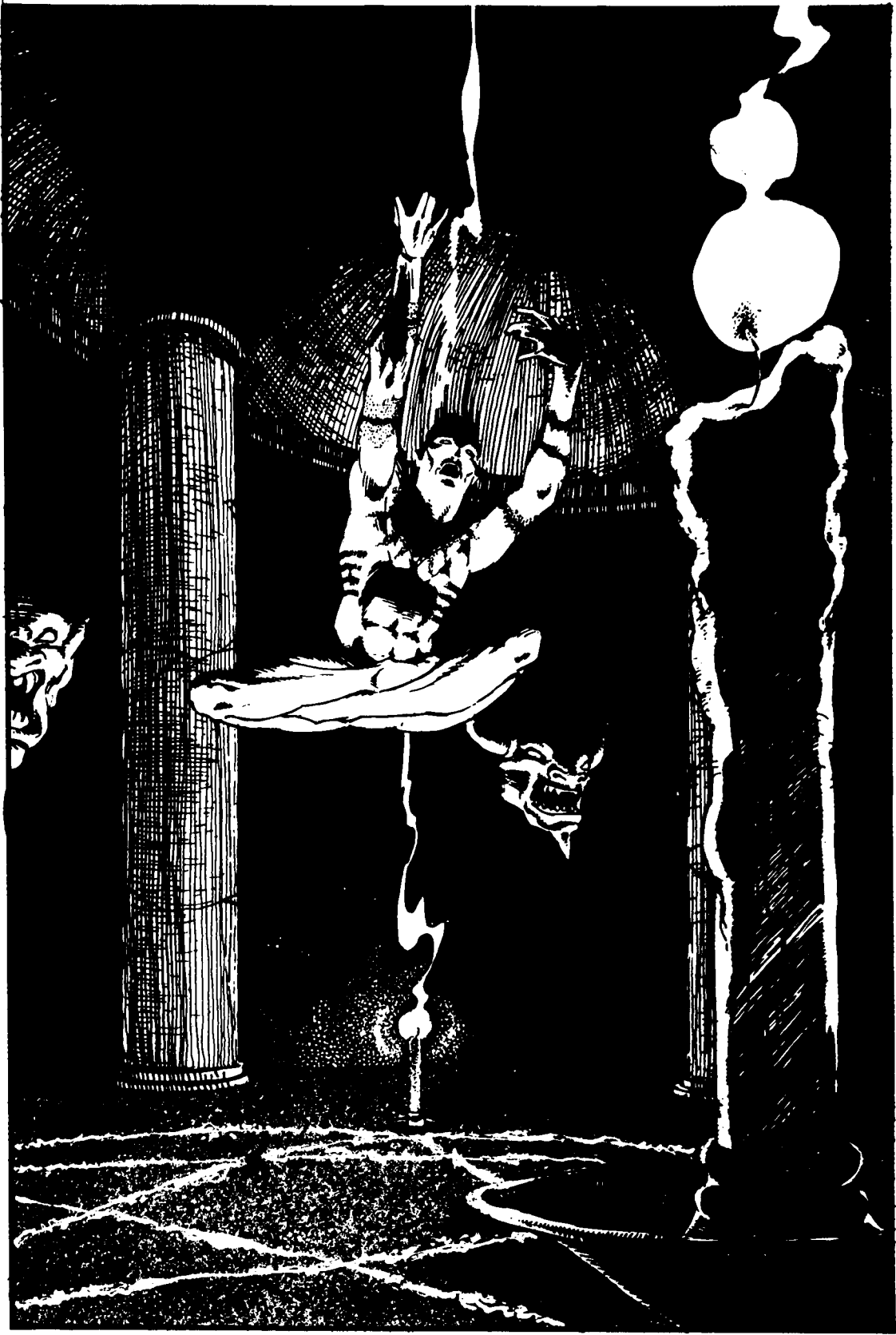
Das Unmögliche haben sie drüben bei der F&E.

- Inoffizielles Motto von EBM², Abteilung für Thaumaturgie

Zaubersprüche - die Konstrukte der Magie. Obwohl viele Sprüche sich aus derselben Formel herleiten können, ist jeder so einzigartig wie ein handgefertigter Gegenstand. Die Hand seines Schöpfers zeigt sich in seiner Form, Gestalt und Beschaffenheit.

Der Schöpfer muß bei einer derart persönlichen Sache mit besonderem Bedacht zu Werke gehen. Abkürzungen und der Weg des geringsten Widerstandes führen immer zu Ergebnissen, die nicht ganz zufriedenstellend sind. Genau wie in der Wissenschaft sind Regeln zu befolgen.

Als Kombination aus diesen beiden Disziplinen ist der Spruchentwurf somit eine echte Kunst.



ENTWURF VON ZAUBERSPRÜCHEN

Zaubersprüche sind die Werkzeuge, Waffen und Spielzeuge der Hexerei. Zauberer verwenden viel Zeit und Mühe auf ihre Sprüche, denn sie sind es schließlich, die ihnen in der Sechsten Welt Macht verleihen. Die nachstehenden Ausführungen umfassen auch nähere Erklärungen zu den Regeln für die Spruchzauberei, die im Grundregelwerk enthalten sind.

WIE ZAUBERSPRÜCHE FUNKTIONIEREN

Sprüche werden eingesetzt, indem ein Zauberer die ihm innewohnende genetische Fähigkeit zum Kontakt mit dem Astralraum aktiviert. Er öffnet einen Kanal zwischen der physikalischen und ätherischen Ebene und gestaltet ihn nach seinem Wissen von der Hexerei und der Formel des angewandten Spruches. Das Ergebnis ist ein Spruchkonstrukt auf der ätherischen Ebene.

Dieses Konstrukt wird durch die Zauberformel "programmiert". Es bewegt sich mit sinnverwirrender Geschwindigkeit vom Zauberer zum Ziel. Seine Grundenergie stammt aus der Kraftstufe, die der Zauberer in den Vorgang des Spruchzauberns investiert. Er kann noch weitere Würfel aufgrund von Fokussen, Geistern und so weiter hinzufügen, nachdem sich das Basiskonstrukt gebildet hat, aber sie erhöhen nicht mehr dessen Lebenskraft. Die Zusatzwürfel zeitigen Wirkung, wenn der Spruch das Ziel erreicht, machen ihn aber bis dahin nicht stärker.

All das findet buchstäblich innerhalb eines Augenblicks statt, wenn der Zauberer seinen Spruch anwendet.

Sobald ein Spruch das Ziel erreicht, erzeugt er den gewünschten Effekt, indem er astrale Energie auf die physikalische Ebene überträgt. Da also die Aura des Zauberers und die des Ziels direkt miteinander verbunden werden, stellt Sichtkontakt die Grundvoraussetzung für das Zaubern dar. Flächenwirksame Sprüche erzeugen ein Energienetz, das den Zauberer und sämtliche Ziele in einem einzelnen astralen Netz zusammenfaßt. Die Folgen dieser Energieübertragung hängen von der Art des Spruches ab - der entweder erschafft oder zerstört, heilt oder verletzt.

Spruchzauberei ist ein Vorgang, der auf Absicht und geistiger Lenkung beruht. Naßforsche junge Hexer versuchen manchmal, einen Flächenzauber durch ein Nadelöhr zu dirigieren, um die Wirkung auf ein einzelnes Ziel zu begrenzen.

zen, und sie wundern sich sehr, wenn der Spruch unter diesen Umständen danebengeht. Genausogut könnte man einen Maler mit gefärbter Brille fragen, warum die Farbabstufungen in einem Gemälde nicht stimmen. Wie sollte ein Zauberer der weltumspannenden Erhebung des Geistes teilhaftig werden, die der Schlüssel zur Magie ist, solange er solche Gedankenspielen treibt?

Man sagt, daß die Gefühlsenergie, die für die Anwendung eines Zauberspruches benötigt wird, so stark sein muß wie die für einen körperlichen Vollzug der Tat erforderliche Energie. Einen Todeszauber zu sprechen, setzt mörderische Wut voraus. Eine Illusion muß Ausdruck der lachenden Kreativität von Kojote persönlich sein. Ein Zauberer, der eine Manipulation spricht, muß von derselben Monomanie ergriffen sein wie ein Künstler, der an einem Meisterstück arbeitet.

Eine der Definitionen von Magie lautet, daß sie die Fähigkeit darstellt, für einen begrenzten Zeitraum auf eine ganz bestimmte Art und Weise verrückt zu werden. Auf psychologischer Ebene handelt es sich bei einem Zauberspruch um eine induzierte Neurose oder gar Psychose, erzeugt für einen Sekundenbruchteil, um psychische Energie gezielt zu kanalisieren. Ein Zauberer, der diesen heiklen Vorgang den Maßstäben des berechnenden, rationalen Denkens zu unterwerfen sucht, kann schnell feststellen, daß er dadurch seine Kräfte verliert.

DIE KRAFT VON SPRÜCHEN

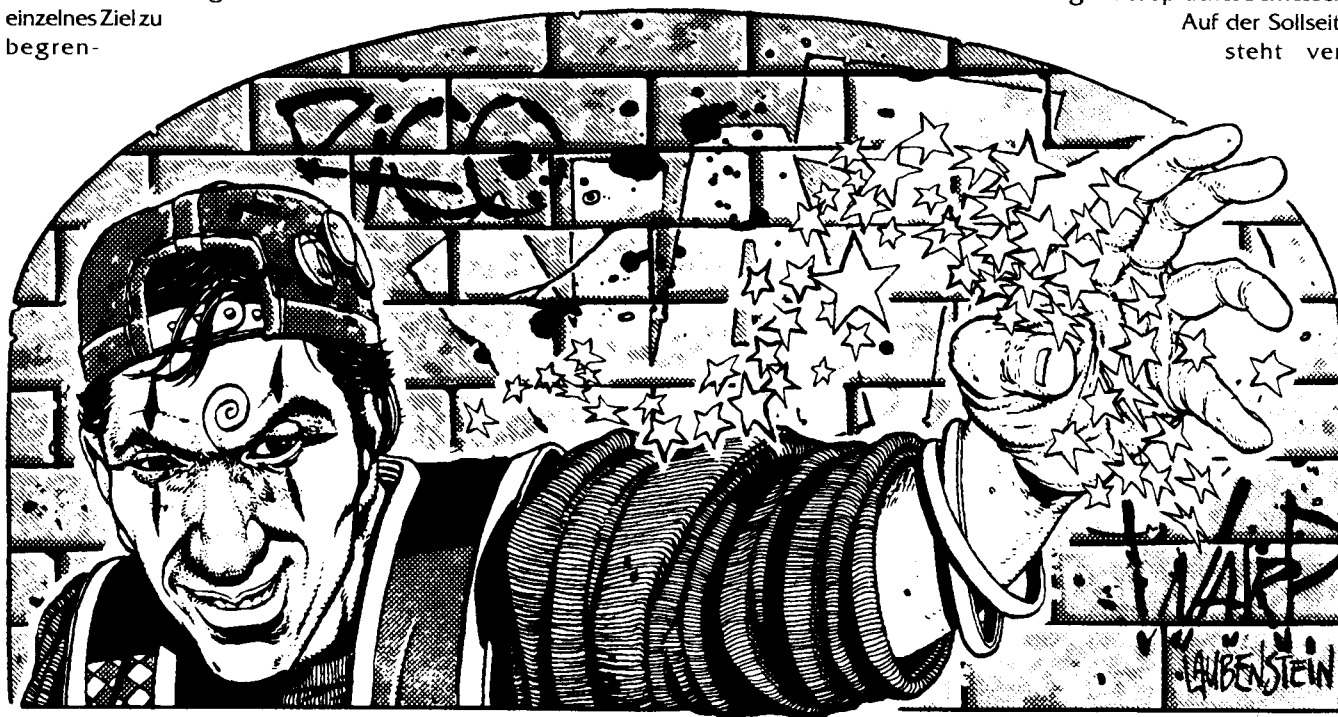
Es herrscht doch einige Verwirrung darüber, was eigentlich die Kraft eines Spruches darstellt. Ein Zauberer lernt jeden Spruch mit einer maximalen Kraftstufe. Er kann anschließend diesen Spruch mit jeder Kraftstufe von 1 bis zum Maximalwert einsetzen. Diese Zahl, und *nur* diese Zahl, ist die tatsächliche Kraftstufe des Spruches.

Zusätzliche Würfel zur Verbesserung der Chancen bei der Erfolgsprobe gelten *nicht* als Erhöhung der Kraftstufe.

Nur die tatsächliche Kraftstufe wird herangezogen, um zu ermitteln, ob der Entzug Körperlichen oder Betäubungsschaden anrichtet. Nur die tatsächliche Kraftstufe gilt als Ausgangspunkt für den Mindestwurf der Entzugswiderstandsprobe des Zauberers. Die Modifikatoren von exklusiven und fetischgestützten Sprüchen (siehe S. 40) modifizieren nicht die tatsächliche Kraftstufe, sondern die effektive Stufe, nach der sich die

Wirkungen des Spruches bemessen.

Auf der Sollseite steht ver-



zeichnet, daß auch nur die tatsächliche Kraftstufe im Astralen Kampf oder zum Widerstand gegen Bannung verwendet wird (siehe **Metamagie**, S. 66).

Bedeutet dies, daß ein Zauberer mit Hexerei 6 (Magiepool 6), einem Kraftfokus(3) und einem +2-Totenvorteil einen Spruch mit Kraft 1 sprechen und dann 11 Würfeln rollen darf, um das Ziel plattzumachen? Ja. Und dann muß er nur gegen Mindestwurf 2 Entzugswiderstand leisten? Ja, auch das (denken Sie daran, daß 2 der niedrigstmögliche Mindestwurf in **SHADOWRUN** ist).

In diesem Fall hat der Zauberer jedoch seinen ganzen Pool und die Fokuswürfel offensiv verbraucht. Sollte er vor seiner nächsten Handlung Opfer eines anderen Zauberers werden, kann er seine Abwehr nicht mehr stärken.

Es bedeutet auch, daß das Ziel Schadenswiderstand gegen Mindestwurf 2 leistet. Der Zauberer hat dafür aber die eigene Sicherheit gewährleistet, indem er den Entzugsmindestwurf niedrig hält, und verläßt sich darauf, erheblich mehr Erfolge zu erzielen (indem er mehr Würfel wirft), als es dem Ziel möglich ist.

Aber heißt das nicht, daß ein Team mit einem Zauberer reinen Tisch mit allen Gegnern macht, die keine magische Unterstützung haben? Genau darauf läuft es hinaus, Chummer! Willkommen in der Sechsten Welt, in der Magie Macht bedeutet!

KAMPFZAUBER

Kampfzauber pumpen zerstörerische Energie direkt in die Aura des Ziels oder der Ziele. Die Erfolge des Zauberers aus der Sprucherfolgsprobe erhöhen das Schadensniveau des Zaubers um 1 pro 2 Erfolge. Alle Kampfzauber weisen ein anfängliches Schadensniveau auf, das auf ihrem Entwurf beruht.

Kampfzauber sind entweder physische oder Manasprüche. Physische Sprüche wirken direkt auf die Zellen ein, und man leistet ihnen auf der Basis des Konstitutionsattributs Widerstand. Manasprüche lenken ihre Energie in die Aura des Ziels, und man widersteht ihnen auf der Grundlage der Willenskraft. Trotzdem erleidet das Ziel auch in diesem Fall körperlichen Schaden, da Schaden, den die Aura erleidet, direkt auf den physischen Körper übertragen wird. Eine Ausnahme zu dieser Regel tritt *nur* dann ein, wenn eine Zauberformel genau festlegt, daß lediglich Betäubungsschaden bewirkt werden soll. Sowohl physische als auch Manasprüche können als Betäubungssprüche entworfen werden.

Flächenwirksame (Kampf)zauber

Flächenwirksame Kampfzauber betreffen alle dem Zauberer sichtbaren Ziele innerhalb des Wirkungsbereichs im gleichen Maße. Für Spieler könnte es hilfreich sein, sich eher einen kugelförmigen Schadensbereich vorzustellen als eine Explosion, die von einem Mittelpunkt ausgeht (wie bei einer Granate). Der Schaden tritt sofort im gesamten Wirkungsbereich gleichzeitig ein.

Die Barrierenstufen von beliebiger Deckung helfen nicht beim Widerstand gegen Kampfzauber. Der einzige Faktor von Bedeutung ist die Frage, wie gut der Zauberer sein Ziel sehen kann. Das gilt für alle Arten von Kampfzaubern. Ein potentiell Ziel, das sich zwar im Wirkungsbereich befindet, vom Zauberer aber nicht gesehen wird, kann *nicht* von dem Spruch beeinflusst werden.

Setzt ein Zauberer einen Kampfspruch ein, der Ziele innerhalb einer magischen Barriere beeinflussen soll, so sind sämtliche Ziele durch die Barriere geschützt, solange der angreifende Zauberer außerhalb bleibt. Befindet sich der Zauberer selbst innerhalb der Barriere, so sind andere Personen dort nicht vor ihm geschützt, wohl aber Ziele außerhalb (siehe die **Spruchbeschreibung: Barriere** im **Zauberverzeichnis**, S. 164).

Physische Sprüche können theoretisch alles wegpusten, was sich im Wirkungsbereich befindet. Der Spielleiter muß sich darüber keine großen Gedanken machen, von besonderen Effekten abgesehen ("Der Typ geht schreiend zu Boden, und die Scheibe hinter ihm zerbricht") oder wenn er einem allzu über-schwenglichen Zauberer abgewöhnen will, innerhalb von Fahrstühlen mit Energiebällen um sich zu werfen ("Boden? Was für ein Boden?").

Es ist nicht möglich, erreichbare Ziele - Freunde, Feinde oder Neutrale - im Wirkungsbereich einfach von der Wirkung auszunehmen. Die einzige Möglichkeit zu bestimmen, wer beeinflusst wird, liegt in der Variation des Wirkungsbereiches selbst. Spruchabwehrwürfel oder Abschirmungswürfel (siehe **Metamagie**, S. 66) können vom Anwender eines flächenwirksamen Zaubers nicht zugunsten von Personen eingesetzt werden, die von dem Spruch in Mitleidenschaft gezogen werden. Andere Zauber können ihnen jedoch mit solchen Würfeln beistehen.

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Wahrnehmungszauber können physische oder Manasprüche sein. Sie dienen der Steigerung der Sinne, um die Umgebung zu analysieren. Sie ermöglichen dem Zauberer oder sonstigen Empfänger der Wirkung, die Dinge auf eine Art und Weise wahrzunehmen, wie es normalerweise nicht möglich ist - durch Sehen oder Hören auf große Distanz und ähnliche Leistungen. Wahrnehmungszauber können auch dazu dienen, Magie oder magische Präsenz zu entdecken.

Reichweite

Sofern eine Spruchbeschreibung nicht ausdrücklich angibt, daß der Zauber nur auf den Zauberer selbst anwendbar ist, können alle bislang veröffentlichten Wahrnehmungssprüche auf jedermann gelegt werden. Sie können *auf diesem Ziel* aufrechterhalten werden, solange der Zauberer dies wünscht. Das Zentrum des Wirkungsbereiches wird vom Subjekt oder Ziel bestimmt, auf dem der Spruch liegt. Das Ziel, also nicht unbedingt der Zauberer, erhält auch die Informationen. Der Zauberer erhält die Informationen nur dann selbst, wenn er den Spruch auf sich gelegt hat.

Mindestwürfe

Wenn Sie die Erfolgsprobe für einen allgemeinen Wahrnehmungszauber würfeln, notieren Sie alle erreichten Ergebnisse (näheres zu den Mindestwürfen finden Sie unter **Wahrnehmungszauber** im **Zauberverzeichnis**, S. 157). Sagen wir mal, ein Zauberer wendet *Feinde Erkennen* an und wirft 12, 8, 6, 4, 3. Damit hat er vier Erfolge gegen Ziele erreicht, die er sehen kann (Mindestwurf 4), drei gegen unsichtbare Feinde oder solche, die versteckt im Hinterhalt lauern (Mindestwurf 6), und einen gegen einen Feind, der sich im Astralraum an ihn heranpirscht.

MANIPULATIONSZAUBER

Manipulationszauber sind entweder physische oder Manasprüche und dienen dazu, Materie oder Energie zu transformieren, umzuwandeln, zu lenken oder zu beleben. Sie sind komplex und schwer zu beherrschen und zu meistern.

Schädigende Manipulationen

Eine nicht unbeträchtliche Verwirrung ist entstanden über Manipulationszauber, die Schaden anrichten, wie es in den Grundregeln beschrieben wird. Bei einer solchen Manipulation erzeugt der Zauberer einen physikalischen Effekt, der Schaden anrichtet, anstatt astrale Energie direkt in das Ziel hineinzupumpen. Der Effekt ist gezielt und unterliegt denselben Modifikatoren wie der Kampf mit Feuerwaffen. Der Grundmindestwurf für die Hexerei-probe ist 4. Man kann einen flächenwirksamen Spruch auf einen Punkt im Raum als Zentrum zielen, anstatt von einem Gegenstand oder einer Person auszugehen.

Ähnlich dem Verfahren beim Fernkampf vergleicht der Zauberer seine Erfolge mit denen des Ziels, und die Nettoerfolge werden notiert.

Sobald das abschließende Schadensniveau feststeht, leistet das Ziel normalen Schadenswiderstand auf das Konstitutionsattribut, inklusive einer etwaigen Panzerung. Die Kraftstufe des Zaubers ist gleichzeitig das Powerniveau des Angriffs. Stoßpanzerung hilft mit der (abgerundeten) Hälfte ihres normalen Wertes und senkt die Kraft des Spruches. Das Ziel darf Würfel aus seinem

Kampfpool mit heranziehen. Harte Deckung schützt gegen schädigende Manipulationszauber, im Unterschied zu Kampfzaubern (siehe **Barrierenstufen, SR II**, S. 98).

Bei Flächenzaubern müssen alle Charaktere innerhalb des Wirkungsbereiches dem Schaden widerstehen, ähnlich wie bei Granaten. Der tatsächliche Wirkungsbereich wird nach den Regeln auf Seite 37 bestimmt. Der Zauberer muß die Charaktere nicht sehen, um sie mit dem Manipulationsspruch zu treffen, da dieser eine echte physikalische Wirkung herbeiführt, die sich auf alles und jeden in ihrer Reichweite erstreckt! Bedingt durch eine komische Schrulle der Metaphysik ist der Schadenscode für einen flächenwirksamen Manipulationszauber im gesamten Wirkungsbereich derselbe und schwächt sich nicht, wie bei Granaten, ab, je weiter man vom Wirkungszentrum entfernt ist. Barrieren streuen jedoch die Spruchenergie und reduzieren die Power (respektive Kraftstufe), womit sie die hinter ihnen Stehenden schützen (siehe **Barrierenstufen, SR II**, S. 98).

Schädigende Manipulationen enthalten *stets* auch Elementare Effekte (siehe unten). Die Elementaren Effekte ermöglichen dem Zauber, Schaden zu verursachen, und führen möglicherweise noch zusätzliche Nebeneffekte herbei.

Die Stoffe und Energien, die der Spruch erzeugt, sind "magisch". Es bleiben also weder Geschosssplitter zurück noch Säurepfützen, die alles zerfressen, was hindurchläuft.

ELEMENTARE EFFEKTE

Schädigende Manipulationen und Kampfzauber mit physikalischen Nebenwirkungen haben *Elementare Effekte*, das heißt, sie benutzen die Elemente der Natur, um Schaden zu bewirken. Das hat nichts mit Elementargeistern zu tun, wenn auch einige dieser Effekte dem Wirken von Geistern ähneln. Dieser Abschnitt schlägt verschiedene Arten Elementarer Effekte vor, aber der Spielleiter wird sicherlich weitere Möglichkeiten ausprobieren.

Elementare Effekte bewirken *primären* und *sekundären* Schaden, wobei sich der primäre aus dem Schadenscode des Spruches ergibt. Der Primärschaden kann auch Panzerung und andere Mittel der Abwehr unterschiedlich beeinflussen und umfaßt möglicherweise auch Nebeneffekte, die stets im Zusammenhang mit dem Spruch auftreten.

Darüber hinaus bewirken Elementare Effekte Sekundärschaden, worunter besondere Auswirkungen auf die Umgebung zu verstehen sind.

Elementare Effekte können nur bei physischen Zaubern auftreten, da diese lebende Wesen und Gegenstände gleich gut zu schädigen vermögen. Von daher weisen die meisten Sprüche mit Elementaren Effekten einen hohen Entzugscode auf, wie weiter unten besprochen.

Beim Umgang mit sekundären Effekten im Spiel muß der Spielleiter wählerisch sein und zu eigenen Entscheidungen gelangen. Wirft zum Beispiel ein Zauberer einen Feuerball, so könnten Brände ausbrechen, Muni und Treibstofftanks hochgehen und Panzerung und Kleidung überall im Wirkungsbereich in Flammen aufgehen. Ein Elementarer Effekt "Säure" könnte die Stoffe der Umgebung in dampfenden Schlamm verwandeln.

Es ist in solchen Fällen weder erforderlich noch wünschenswert, für jedes Ziel zu würfeln. Ermitteln Sie zunächst, welche lebenden Ziele vom Primärschaden des Spruches betroffen werden. Nehmen Sie sich die Freiheit, das durch bildhafte Einzelheiten zu verdeutlichen. Unschuldige Zuschauer (egal, ob lebendig oder nicht) können in gleicher Weise betroffen sein. Wenn ein Zauberer eine Eisbombe zwischen ein angreifendes Rudel Motorradfahrer wirft, würfeln Sie, um festzustellen, welche Motorräder wegrutschen, aber die Würfel sind nicht erforderlich, damit vorbeikommende Autos einen rasanten Schwenk um 360 Grad ausführen.

Bleibt irgend jemand auf den Beinen, der auf irgendeine Weise von Nebenwirkungen des Angriffes betroffen werden könnte,

werfen Sie 2W6, um die sekundären Effekte auf irgendwelche nichtlebenden Ziele nach Wahl des Spielleiters zu ermitteln.

Das Ergebnis muß mindestens so hoch sein wie die Objektwiderstandsstufe (S. 37). Erhöhen Sie den Objektwiderstand bei Kampfzaubern um 4, da deren Elementare Effekte weniger stark ausgeprägt sind. Bei schädigenden Manipulationen gelten die folgenden Modifikatoren für die Objektwiderstandsstufe:

Spruch bewirkt:	Modifikator
leichten Schaden	keine sekundären Effekte
mittleren Schaden	+4
schweren Schaden	+2
tödlichen Schaden	keiner (Grundstufe)

Hinweis für den Spielleiter: In Spruchbeschreibungen tauchen gelegentlich Begriffe wie "Explosion" oder "Feuer" auf. Lesen Sie die entsprechende Spruchbeschreibung jeweils noch einmal durch, wenn Ihnen die Bedeutung der entsprechenden Begriffe im konkreten Fall nicht klar ist.

SÄURE

Primärschaden: Gegen Säure hilft Stoßpanzerung (halber Schaden, abgerundet), jedoch keine ballistische Panzerung. Wer in einer Ganzkörperpanzerung steckt, die gegen Gifte entworfen wurde (zum Beispiel Feuerwehranzüge), nimmt keinen Schaden. Säure erzeugt dicke, erstickende Dämpfe, die alle Mindestwürfe im betroffenen Bereich für den Rest der Runde um 4 erhöhen (der Wirkungsbereich gilt dafür als verdoppelt, um den Umfang der Wolke widerzuspiegeln). Der Wirkungsbereich wird obendrein für den Rest der Runde als tückisches Gelände betrachtet.

Sekundäreffekte: Alles, was von der Säurewirkung betroffen



wird, kann sich in Schlamm verwandeln oder zumindest übel verätzt werden. Fahrzeugreifen werden platt. Panzerung kann sowohl in der Ballistik- wie der Stoßstufe (permanent) um 1 sinken. Erreicht ein Säureangriff die Kategorie Tödlich, können auch Feuerwaffen zu Schrott korrodiert werden.

EXPLOSIONEN

Primärschaden: Eine Explosion beeinflusst Stoßpanzerung (halber Schaden, abgerundet), jedoch nicht Ballistikpanzerung. Explosionen erhöhen das Schadensniveau gegen manifestierte Erdelementare um eine Stufe, da sie sie mit heftigen Windstößen treffen. Ein Explosionsspruch, der Schweren Schaden bewirkt, ist also in der Regel für einen Erdelementargeist tödlich. Charaktere, die vom Explosionsdruck erwischt werden, unterliegen den Stoß- und Niederschlagsregeln aus **SRII**, S. 103, wobei die Kraftstufe des Zaubers als Stärke des Angreifers gewertet wird.

Sekundäreffekte: Hierbei handelt es sich um das übliche zersplitterte Glas, um aufgesprungenen Verputz und so weiter. Nicht verstärkte Wände und Konstruktionen können böse demoliert werden.

FEUER

Primärschaden: Gegen Feuerschaden würfelt man seinen Widerstand unter Einbeziehung von Stoßpanzerung (halber Schaden, abgerundet). Feuer erhöht das Schadensniveau gegen Wasserelementare um 1.

Sekundäreffekte: Feuer kann selbstredend entzündliche Stoffe in Brand setzen. Hochgradig entflammbare Stoffe (Benzin, trockenes Holz, Papier, Sprengstoff und Munition) erhalten -1 auf ihren Widerstand gegen Spezialeffekte. Wenn Kleidung Feuer fängt, nimmt ihr Träger am Ende jeder Runde Schaden, bis die Flammen gelöscht werden. Am Ende der ersten Runde beträgt der Schaden 6M, und in jeder folgenden Runde steigt das Powniveau um 2.

Behandeln Sie explodierende Munition, Granaten und so weiter als Waffentreffer, wobei die *Panzerung keinerlei Schadensmindernde Wirkung hat!* Der Kampfpool kann jedoch zum Schadenswiderstand herangezogen werden, während der angesagte Abenteurer versucht, das explodierende Zeug möglichst weit von sich zu schleudern.

Fahrzeugtreibstoff kann explodieren, aber das Fahrzeug erhält +2 auf seine Objektwiderstandsstufe, um die Probe gegen die Sekundären Effekte zu würfeln, vorausgesetzt, der Treibstoff war im geschlossenen Tank.

EIS

Primärschaden: Stoßpanzerung zählt aufgrund ihrer wärmespeichernden Eigenschaften mit ihrem vollen Wert. Wer in einer erwärmten Rüstung oder erwärmten Kleidern steckt, nimmt keinen Schaden. Eis erhöht das Schadensniveau gegen manifestierte Feuer- oder Wasserelementare um 1. Ein von Eis beeinflusster Bereich zählt bis zum Ende der Runde als schwieriges und tückisches Gelände.

Sekundäreffekte: Alle in Bewegung befindlichen Fahrzeuge, die in den Wirkungsbereich geraten, müssen sofort eine Crashprobe würfeln. Sie können auch bewegungsunfähig werden. Flüssigkeiten gefrieren womöglich. Pflanzen verdorren und sterben auf der Stelle.

BLITZE

Primärschaden: Hitze und elektrische Schläge sind die Auswirkungen von Blitzen. Stoßpanzerung leistet ihnen Widerstand (halber Schaden, abgerundet), und Charaktere in isolierender Panzerung oder Kleidung bleiben unbeeinflusst. Dasselbe trifft auch auf jeden Charakter zu, der nicht geerdet ist (wie ein levitierender Magier).

Blitze erhöhen gegen manifestierte Luftelementare das Schadensniveau um eine Stufe, da sie ihre Gestalt ionisieren und ihre Energien verstreuen.

Sekundäreffekte: Blitze können alle elektrischen oder elektronischen Gerätschaften kurzschließen, wobei die Geräte -1 auf ihre Objektwiderstandsstufe gegen die Spezialeffekte haben. Metallene Feuerwaffen können zerstört und ihre Muni hochgejagt werden. Bei Fahrzeugmotoren kommt es möglicherweise ebenfalls zum Kurzschluß, und der Treibstoff kann hochgehen. Gegen den letzteren Spezialeffekt-Schaden erhalten Fahrzeuge jedoch +2, wenn sich der Treibstoff im geschlossenen Tank befindet.

WASSER

Primärschaden: Wasser schlägt mit zermalmender Wucht zu. Es richtet Betäubungsschaden an, gegen den Stoßpanzerung auf halbiert Stufe (abgerundet) wirkt. Alle Betroffenen müssen erfolgreiche Stärkeproben gegen einen Mindestwurf in Höhe der Kraftstufe des Spruches würfeln, um nicht von den Beinen gerissen zu werden. Wasser fügt Feuelementaren einen um ein Schadensniveau erhöhten Schaden zu. Offenliegende elektrische Leitungen werden bei Kontakt kurzgeschlossen. Der vom Wasser betroffene Bereich gilt bis zum Ende der Runde als tückisches Gelände.

Sekundäre Effekte: Wasser kann alle elektrischen oder elektronischen Ausrüstungsgegenstände kurzschließen, so zum Beispiel den Elektromotor einer Vindicator, nicht wasserdichte Funkgeräte und Fahrzeugmotoren, nicht jedoch Cyberware.

ZAUBERFORMELN

Das Lernen eines Zauberspruches anhand einer Spruchformel wird auf Seite 39 beschrieben. Dort finden sich jedoch keine Details zu den Spruchformeln selbst. Der folgende Abschnitt füllt diese Lücke.

Die Spruchformel stellt die symbolische Theorie eines Zaubers dar. Um einen Zauber zu lernen, muß der Zauberer entweder einen Lehrer oder eine Ausgabe der Spruchformel haben. Wenn der Lehrer den Spruch beherrscht, kommen nur die Lernregeln zur Anwendung. Versucht der Zauberer, den Spruch aufgrund einer Kopie der Zauberformel zu lernen, gilt zwar das gleiche Verfahren wie bei einem Lehrer, aber die Mindestwürfe aller relevanten Erfolgsproben steigen um 2. Muß der Zauberer die Spruchformel selbst entwickeln, gelten die nachstehenden Regeln.

Der in einer Spruchformel enthaltene magische Plan ist für ein und denselben Zauber stets identisch, aber die Darstellung ist in den beiden magischen Traditionen unterschiedlich. So könnte eine schamanistische Formel durch einen Medizingegenstand wie ein Gemälde oder eine Schnitzerei, einen Satz Runen oder einen speziell gestalteten Medizinbeutel wiedergegeben werden. Bei einer hermetischen Formel könnte es sich um einen geschriebenen Text oder ein komplexes Diagramm mit vielen arkanen Gleichungen und Symbolen handeln. Die Formeln sagen betreffs der magischen Energie des Zaubers dasselbe aus, aber sie tun es auf unterschiedliche Art und Weise.

Inspiration

Bevor der Zauberer eine Formel entwickeln kann, muß er eine Inspiration haben. Er muß sich im klaren darüber sein, was der Zauber bewirken und auf welche Weise das ablaufen soll.

Zauberer sind in der Lage, die Formeln bereits bekannter Sprüche aus diesen zu rekonstruieren. Das gilt für alle in einem **SHADOWRUN**-Produkt veröffentlichten Sprüche. Wir gehen davon aus, daß solche allgemein bekannten Zauber im *Handbuch der praktischen Thaumaturgie* oder sonst einem magischen "Tech-Handbuch" dokumentiert sind. Diese Nachschlagewerke geben nicht die Formeln wieder, sondern beschreiben in praktischen Begriffen, welche Energien beteiligt sind und wie sie sich auswirken. Eine solche Beschreibung reicht als Inspirationsquelle für die zum Spruch gehörige Formel aus. In vielen Rechtssystemen zählt eine Formelentwicklung nach diesem Schema als Verletzung des Urheberrechtes, denn das Gesetz verlangt, daß die Formeln für urheberrechtlich geschützte Zaubersprüche vom Verlag gekauft

oder von einem lizenzierten Lehrer gelernt werden. Die meisten Straßenmagier scheren sich natürlich einen Dreck darum.

Man kann die nötige Inspiration zum Entwurf eines noch nicht publizierten Zaubers erhalten, indem man einen anderen Zauberer bei Anwendung des Spruches astral beobachtet. Dazu muß man astrale Wahrnehmung oder Projektion einsetzen und alle Konzentration auf die Beobachtung des Spruches richten. Man kann sich nicht parallel dazu bewegen, kämpfen, Magie wirken, Spruchabwehr bereitstellen oder sonst etwas unternehmen. Wer sich an diese Bedingungen hält, kann die Formel aus dem askannten Material berechnen. Zusätzlich muß der Zauberer eine Intelligenzprobe gegen die tatsächliche Kraftstufe des eingesetzten Zaubers würfeln. Er kann sich die Probe durch Zusatzwürfel bis in Höhe seiner Stufe in Magietheorie erleichtern, die bei der Bewertung dessen helfen, was er sieht. Ist der Spruch von sofortiger Dauer (siehe **Dauer**, S. 147), kann er einen zusätzlichen +2-Modifikator anrechnen. Bei einem aufrechterhaltenen oder permanenten Spruch geht das nicht. Nur 1 Erfolg wird benötigt, um die Inspiration zu erhalten.

Entwirft ein Zauberer selbst einen brandneuen Spruch, so ist für die Entwicklung der Formel keine weitere Inspiration nötig. Diese Regel gilt beispielsweise, wenn ein Spieler, der einen zauberkundigen Charakter führt, die Spielwelt um einen neuen Spruch bereichern möchte. In diesem Fall *muß* der Zauberer sogar die Formel selbst entwickeln; es ist Teil des Erfindungsprozesses.

Der Entwurf

Für die Entwicklung von Spruchformeln wird die Fertigkeit Magietheorie herangezogen. Jeder, der über diese Fertigkeit verfügt, kann Formeln entwickeln, selbst ein Weltlicher. Theoretische Okkultisten - Experten mit hohen Werten in Magietheorie, aber ohne Magie-Attribut - sind selten, aber sie kommen vor, wie es auch in den Naturwissenschaften reine Theoretiker gibt. Theoretische Okkultisten können funktionsfähige Spruchformeln entwickeln, aber selbst nichts Praktisches damit anfangen.

Ein Schamane muß Formeln in einer Medizinhütte entwickeln, deren Stufe mindestens so hoch liegt wie seine Stufe in Magietheorie. Ein Magier oder Nichtzauberer benötigt eine Bibliothek über Magietheorie, deren Stufe mindestens so hoch liegt wie die in der Fertigkeit. Liegt die Stufe von Hütte oder Bibliothek unter der des Charakters in der Fertigkeit, so wird die niedrigere Stufe herangezogen. In diesem Fall ist der Handwerker nur so gut wie sein Werkzeug.

Wo wir gerade von Werkzeugen sprechen - die folgenden Hinweise können sich für Spruchentwickler als hilfreich erweisen:

- Magier können die Hilfe eines einzelnen Elementargeistes anfordern (dessen Würfel zur Fertigkeitsstufe addiert werden). Siehe dazu auch S. 48. Die unter **Lernhilfe** genannten Regeln gelten für die Spruchentwicklung ebenfalls.

- Eine Bibliothek oder Medizinhütte mit einer Stufe, die *über* der des Charakters in Magietheorie liegt, hebt letztere effektiv an. Der Zauberer erhält 1 Zusatzwürfel für jeweils 2 Punkte mehr. Ein Schamane mit Magietheorie 5, der in einer Medizinhütte mit Stufe 7 arbeitet, hätte also eine effektive Fertigkeitsstufe von 6. Der Grundzeitraum für die Entwicklung steigt in diesem Fall um 50 Prozent.

- Schamanen dürfen ihre Totemvorteile zu den Würfeln für alle Proben addieren, die sich um totemtypische Zaubersprüche drehen. Versuchen sie dagegen, einen Spruch zu entwickeln, der irgendwie gegen den Sinn des Totems gerichtet ist, werden die Totemvorteilswürfel jedoch abgezogen. Eine Liste der Totems und ihrer Vor- und Nachteile ist auf den Seiten 21-23 zu finden.

Die Probe zur Entwicklung der Formel erfolgt auf der Grund-

lage der effektiven Stufe in Magietheorie, zuzüglich weiterer Würfel aufgrund von Umständen, wie sie oben erläutert wurden. Der Zauberer würfelt gegen einen Mindestwurf, der dem doppelten Wert der geplanten maximalen Kraftstufe für den Spruch entspricht, wiederum gesenkt durch das eigene Magieattribut, woraufhin die bei der Entwicklung angefallenen Entzugsmodifikatoren addiert werden (siehe dazu die folgenden Abschnitte). Denken Sie daran, daß ein Mindestwurf nie unter 2 liegt. Der Grundzeitraum für den Spruchentwurf beruht auf dem Entzugsniveau des Spruches anhand der folgenden Tabelle:

Grundzeitraum für Spruchentwurf

Entzugsniveau	Grundzeitraum
L	6 Tage
M	18 Tage
S	30 Tage
T	60 Tage

Der tatsächliche Zeitraum ergibt sich, indem man den Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge bei der Magietheorieprobe teilt. Fällt überhaupt kein Erfolg, ist der Entwurf gescheitert. Nachdem der Zauberer in einem solchen Fall eine Anzahl Tage gleich dem (abgerundeten) halben Grundzeitraum abgewartet hat, kann er mit dem Entwurf eines anderen oder noch einmal desselben Spruches beginnen.

Nachdem der Zeitraum ermittelt wurde, steht es dem Charakter frei, den Entwicklungsvorgang in Etappen zu absolvieren: ein paar Tage hier, ein Woche dort, bis der Entwurf eben abgeschlossen ist. Der Spielleiter sollte darüber genauestens Buch führen.

Die vollständige Formel ist dann in der magischen Tradition niedergelegt, der der Charakter angehört. Ein Magier produziert eine hermetische Formel, ein Schamane eine schamanistische. Die Übersetzung einer Formel, die ein Charakter bereits besitzt, in die jeweils andere Tradition steigert den Mindestwurf für die Magietheorieprobe um 2. Beruht die Inspiration auf Beobachtung, erhält der Charakter einen +2-Modifikator. Wird die Formel aus einer publizierten Quelle rückentwickelt, sinkt der Mindestwurf um 2. Denken Sie daran, daß der niedrigstmögliche Mindestwurf in **SHADOWRUN** 2 beträgt.

Gebrauch der Formel

Sobald der Charakter erst einmal die Formel hat, kann er aus ihr den eigentlichen Zauberspruch erlernen, an einzelne Kunden verkaufen, sie veröffentlichen, sie - um Profit zu erzielen - an einen Verlag verkaufen oder als Public-Domain-Magie vertreiben.

Eine Spruchformel ist derart kompliziert, daß selbst der Entwickler sie nicht im Gedächtnis behalten kann. Um sie für eine bestimmte Operation parat zu haben, muß eine Hardcopy verfügbar oder ein elektronischer Zugriff möglich sein. Magier sind hier im Vorteil, da schamanistische Formeln nicht in Computern speicherbar sind. Ein Schamane muß den eigentlichen Formel-Gegenstand besitzen, wenn auch der Spielleiter bestimmen kann, daß ein digitalisiertes Abbild oder ein Hologramm ebenfalls die Anforderungen für rein visuelle Formeln erfüllt.

Das Verfahren für das Erlernen neuer Zaubersprüche steht auf Seite 39. Die in der Spruchformel enthaltene maximale Kraftstufe ist dabei natürlich zu beachten. Falls ein Zauberer ein höheres Kraftmaximum in die Spruchformel einbauen möchte, wird der Mindestwurf für die Spruchentwurfsprobe wie für einen brandneuen Spruch berechnet, dann aber um 2 gesenkt. Der Grundzeitraum für den Entwurf wird halbiert.

ERFINDUNG NEUER ZAUBERSPRÜCHE

Die Regeln dieses Abschnitts werden hilfreich für Spieler sein, die Sprüche entwickeln möchten, die noch in keiner **SHADOW-RUN**-Veröffentlichung abgedeckt sind. Egal, ob nun ein Spieler eine hübsche Idee hat, die sein Zauberer ausprobieren möchte, oder ob der Spielleiter eine Besonderheit für einen Nichtspielerzauberer braucht, die dieser den Spielercharakteren als Knüppel zwischen die Beine werfen kann, hier folgen die Hinweise, wie man es macht:

Denken Sie daran, daß die Entwicklung von Zaubersprüchen eine Kunst und demzufolge nicht auf Zahlen reduzierbar ist. Diese Regeln sind bestenfalls Richtlinien, die ein Gefühl für den Maßstab vermitteln sollen, dem Sprüche, ihre Wirkung, der Entzug und so weiter folgen. Keine Regel kann das Gefühl für Gleichgewicht ersetzen. Ein Spruch "Wirbelsturm" ließe den Zauberer angesichts der Verwüstung der Landschaft selbst mit einem Entzug von 20T zu billig davonkommen. Wirklich mächtige Magie wie der Geistertanz, mit dem die Stämme einst die alten Vereinigten Staaten angriffen, unterliegen einem ganz anderen Maßstab als die Hexerei, die von einer Einzelperson ausgeübt werden kann. Obwohl die Geistertänzer des Daniel Howling Coyote bemerkenswert wortkarg geblieben sind, was ihre Rituale anbetrifft, haben Forscher doch herausgefunden, daß Magie in diesem Ausmaß Hunderte von Beteiligten voraussetzte und der Entzug in der Anzahl von Zauberern gemessen wurde, die beim Vorgang *starben*.

Spruchentwicklung sollte eine künstlerische Arbeit sein, keine Übung in Zahlenklauberei, um einen taktischen Atomprügel mit Entzug 3L zu erhalten (egal, was die Hermetiker vielleicht dazu sagen). Selbst einige der Sprüche aus dem Grundregelbuch mußten auf der Grundlage des "Sieht gut aus" geschrieben werden, weil es fast unmöglich war, die Regeln rundum perfekt zu formulieren.

Letztlich liegt es am Spielleiter zu entscheiden, welche neuen Sprüche in seinen Spielen Verwendung finden sollen. Spieler und Spielleiter sollten neue Sprüche gründlich miteinander absprechen, damit sichergestellt ist, daß alle Beteiligten mit der Mächtigkeit einverstanden sind, auch wenn der Spielleiter wie *stets* das letzte Wort hat.

Im Laufe der Spruchentwicklung müssen etliche Entscheidungen getroffen werden. Zunächst stellt sich die Frage, was bewirkt werden soll. Danach geht es um die passende Kategorie. Wenn es heilt, ist es ein Heilzauber. Wenn es jemanden tötet, ist es ein Kampfzauber, und so weiter. Diese Entscheidung kann sich als heikel erweisen, wie wir noch sehen werden. Nun legt der Spieler den Grundentzug fest, je nach der Zauberkategorie und der Wirkungsweise des Spruches. Anschließend werden die Modifikatoren festgelegt und zum Schluß noch die Kraftstufe. Sind schließlich alle Zahlenwerte mehr oder weniger beisammen, notiert man sich die Wirkungen im einzelnen. Da der Spielleiter das letzte Wort bezüglich neuer Sprüche hat, kann er verlangen, die Zahlenwerte oder die Beschreibung zu verändern, wenn er aus irgendeinem Grund mit der ursprünglichen Version nicht zufrieden ist.

Sobald der Spruch in den genannten Begriffen ausgearbeitet ist, muß der Charakter die Formel entwickeln. Erfindet der Spielleiter den Spruch, wird letzterer einfach verfügbar - entweder ist er generell bekannt oder doch zumindest dem Nichtspielercharakter, der ihn erfunden hat.

AUSARBEITUNG EINES ZAUBERS

Die folgenden Abschnitte erweitern die Informationen im Zauberspruchverzeichnis von **SR11**, S. 151, und halten sich an die gleiche Reihenfolge wie dort.

Zauberkategorie

Der erste Schritt beim Entwurf eines neuen Spruches ist die Entscheidung über die Kategorie: Kampf, Wahrnehmung, Heilung, Illusion oder Manipulation. Die Faustregel: Wenn es weh tut,

ist es ein Kampfzauber, wenn es heilt, ist es ein Heilzauber, und so weiter, gilt dabei nicht. Was ist mit einem Spruch, der einen Felsen mit der Geschwindigkeit einer Gewehrkuugel in eine Person hineinjagt? Ist es ein Kampf- oder ein Manipulationszauber? Wie steht es mit einem Spruch, der die Sinne schärft? Ist es ein Wahrnehmungs- oder ein Heilzauber?

Manchmal hilft es, sich nicht nur die Frage zu stellen, *was* der Spruch tut, sondern auch die, *wie* er es tut. Der Spruch könnte zum Beispiel etwas Kampfähnliches an sich haben ("Hau diesen Widerling aus den Socken..."), es aber vermittelt einer Manipulation zuwege bringen ("... indem du diesen Fetisch vom Kaliber .45 in ihn reinknallst!").

Mana oder Physisch?

Manasprüche beeinflussen nur lebende Wesen oder magische Energie (z.B. Spruchenergie) in leblosen Objekten. Physische Zauber beeinflussen jedwedes Material, erhöhen jedoch den Entzugsmindestwurf, wie unter **Berechnung des Entzugs**codes, S. 147, beschrieben.

Mit Manazaubern hat es ein Zauberer leichter, aber sie nützen ihm andererseits nichts, wenn er es nicht mit Lebewesen zu tun hat. Mit einer Manaillusion kann man die Wachtposten direkt narren, aber sie nützt gar nichts, wenn die Wachen den Zauberer per Fernsehüberwachungsanlage im Auge haben. Manaillusionen beeinflussen nur das Ziel und verändern seine Wahrnehmung. Physische Illusionen beeinflussen die physikalischen Naturgesetze und erzeugen auf diesem Weg reale Effekte. Ein weiterer interessanter Unterschied zwischen den beiden Arten von Illusionen besteht darin, daß eine Physische Illusion auch von anderen Personen als dem Ziel gesehen und dabei als Illusion erkannt werden kann (es sei denn, sie befänden sich im Wirkungsbereich des Zaubers, in welchem Fall die normalen Regeln gelten). Eine Manaillusion ist dagegen nur für Beeinflusste sichtbar ("Hey, Dave, wat zum Teufel machse denn da?").

Manche Fälle sind weniger eindeutig. So wurde die Frage gestellt, wieso bestimmte Manaheilzauber bei schwer vercyberneten Charakteren funktionieren. Die Antwort lautet, daß Cybeware, für die ja Essenz investiert wurde, so eng mit dem organischen



Teil des Körpers verknüpft ist, daß Magie gewöhnlich gegen einen Straßensamurai aus der Retorte und einen fanatischen Stammeskrieger aus reinem "Urstoff" ähnlich gut funktioniert. Im Rahmen dieser Regeln gilt sinnesverstärkende Cyberware, die mit Essenz bezahlt wurde, als natürlich und kann demzufolge durch Mana-zauber beeinflusst werden (so können Charaktere mit Cyberaugen Manaillusionen sehen). Das gilt nicht für einen Rigger, der die Sensoren eines Fahrzeuges benutzt. Sie sind von ihm getrennt, und er hat keine Essenz aufgewandt, um Zugriff auf ihre elektronischen Vorteile zu erhalten. Hält sich der Rigger dagegen im Blickfeld eines Zauberers auf, kann dieser den Zauber direkt gegen die Person anwenden, so daß eine Manaillusion zum Tragen käme. Noch ein guter Grund, sich bedeckt zu halten!

Menschliche Gedanken, Gefühle und so weiter werden niemals als cybermodifiziert betrachtet, ganz egal, wieviel Headware ein Charakter installiert hat. Das Gehirn kann ruhig dermaßen verdrahtet sein, daß der Charakter damit Rundfunksendungen empfängt, aber egal. Das *Bewußtsein* ist reine Lebenskraft und weist damit dieselbe "Wellenlänge" wie Manamagie auf.

Reichweite

Im Rahmen des vorliegenden Spruchentwurfssystems wirkt sich die Reichweite des Spruches auf den Entzugscode aus. Der Designer kann zu diesem Zeitpunkt eine Reichweite festlegen, aber das wirkt sich erst aus, wenn der Arbeitsschritt **Berechnung des Entzugscodes** an die Reihe kommt, wie ab S. 147 erläutert. Die Möglichkeiten lauten:

Berührung erforderlich (B): Der Zauberer muß das Ziel "berühren", um es magisch zu beeinflussen. Das bedeutet nicht körperlichen Kontakt von Haut zu Haut, sondern den Kontakt der Auren von Zauberer und Ziel. In vielerlei Hinsicht ist diese Art von Sprüchen besonders schwer abzuwehren, da der Zauberer das Opfer nicht tatsächlich berühren, sondern ihm lediglich sehr nahe kommen muß. Um Aurenkontakt herzustellen, wird eine Nahkampfprobe gewürfelt (siehe **SR II**, S. 100), wobei der Mindestwurf des Angreifers um 1 gesenkt wird, da eine direkte Körperberührung nicht nötig ist. Der Einsatz eines Berührungszaubers kann nicht mit einem schadensverursachenden waffenlosen Angriff kombiniert werden. Prüfen Sie nötigenfalls die **Überraschung** (**SR II**, S. 86). Bei einem bewußtlosen oder bereitwilligen Ziel fällt für den Aurenkontakt keine Probe an. Der angreifende Zauberer muß jedoch auf jeden Fall eine Entzugswiderstandsprobe würfeln, unabhängig davon, ob ihm der Kontakt gelingt oder nicht.

Begrenzte Reichweite (BG): Der Zauber kann über eine begrenzte Entfernung hinweg eingesetzt werden. Die Entfernung schwankt je nach Zauberspruch. Bei jedem Einsatz würfelt der Zauberer eine getrennte Kraftstufenprobe gegen Mindestwurf 4, unter Berücksichtigung eventueller Verletzungsmodifikatoren. Würfel aus dem Magiepool dürfen dazu herangezogen werden.

Diese Würfel müssen jedoch noch zusätzlich verfügbar sein, das heißt, sie dürfen nicht schon für die eigentliche Sprucherfolgssprobe verbraucht worden sein. Die Anzahl der Erfolge aus der getrennten Kraftstufenprobe wird nun mit der Magiestufe des Zauberers multipliziert, um die maximale Reichweite in Metern für den Spruch zu ermitteln. Normalerweise trifft man begrenzte Reichweite nur bei Wahrnehmungszaubern an (Hey, wie würde es euch schließlich gefallen, nach einer vermurksten Probe mit nur sechs Metern Reichweite dazustehen, wo doch gerade eure Haut von dem Energieblitz abhängt?). Wahrnehmungszauber dagegen sind häufig auf den Anwender bezogen, so daß die tatsächliche Reichweite an Bedeutung verliert.

Blickfeld (BF): Kann der Zauberer das Ziel sehen, so kann er es auch mit Zaubern dieser Art erreichen, die also bis zu den Grenzen seiner Sicht anwendbar sind. Weitere Ausführungen zu Fragen des Blickfeldes und des Zielens mit Zaubersprüchen finden Sie unter **Entfernungsmodifikatoren** auf S. 37.

Mindestwurf

Die Spruchart und andere spezielle Bedingungen des Spruches bestimmen nach den untenstehenden Beschreibungen den Mindestwurf für die Sprucherfolgssprobe. Um das Nachschlagen zu erleichtern, sind diese Informationen auch in der Tabelle der Grundmindestwürfe enthalten.

- Handelt es sich um einen Mana-zauber, wird der Grundmindestwurf durch die Willenskraft des Zieles angegeben.
- Handelt es sich um einen Physischen Zauber, wird der Grundmindestwurf durch die Konstitution des Zieles angegeben.
- Wirkt sich der Zauber auf ein lebloses Objekt aus, bestimmen Sie die Zusammensetzung des Objektes und konsultieren anschließend die **Objektwiderstandstabelle**, S. 37.
- Ist der Zauber allgemein wirksam und nicht auf ein bestimmtes Ziel festgelegt, benutzen Sie Mindestwurf 4.
- Soll der Zauber den Auswirkungen eines speziellen Phänomens entgegenwirken, z. B. einer Krankheit oder eines Toxins, ist der Mindestwurf gleich der Kraftstufe, dem Stärke-Attribut oder einem äquivalenten Wert dieses Phänomens.
- Wirkt sich der Zauber auf andere Magie aus, wird der Mindestwurf durch die Hexereistufe des Zauberers angegeben, der den anderen Spruch gewirkt hat.
- Wirkt sich der Zauber vorteilhaft auf ein Attribut aus, gibt das Zweifache von dessen Ausgangswert den Mindestwurf an.
- Wirkt sich der Zauber nachteilig auf ein Attribut aus, beträgt der Mindestwurf 10 minus der Essenz des Zieles. Das Ergebnis gibt auch den Mindestwurf für solche Zauber an, die sich, egal ob vorteilhaft oder nachteilig, auf die inneren Körperfunktionen auswirken.
- Handelt es sich bei dem Zauber um eine Physische Illusion, wird der Mindestwurf durch die Intelligenz angegeben.

Grundmindestwürfe

Spruchart/Umstand

Manazauber
Physischer Zauber
Physischer Illusionszauber
Manipulationszauber
Errichtung einer Barriere
Subtile Manipulation

Der Spruch:

beeinflusst lebloses Objekt:
ist allge. Natur (z.B. flächenwirksamer Wahrnehmungszauber):
wirkt spezifischen Effekten entgegen (Krankheit, Toxin):
beeinflusst Magie:
beeinflusst ein Attribut vorteilhaft:
beeinflusst Attribut nachteilig:
beeinflusst Körperfunktionen des Ziels, vorteilhaft oder nachteilig:

Grundmindestwurf

Willenskraft des Zieles
Konstitution des Zieles
Intelligenz
4
6
6

je nach Zusammensetzung, siehe Objektwiderstandstabelle
4
gleich der Kraftstufe, der Stärke oder einem Äquivalent
Hexereistufe des Urhebers
2 x Attributstufe
10 - Essenz des Zieles
10 - Essenz des Zieles

● Handelt es sich bei dem Zauber um eine Manipulation, gilt Mindestwurf 4, es sei denn, eine Barriere würde erschaffen, in welchem Fall Mindestwurf 6 gilt. Erfordert der Zauber eine subtile Manipulation, gilt ebenfalls Mindestwurf 6.

Dauer

Shadowrun kennt drei Möglichkeiten für die Dauer von Zaubersprüchen, wie bereits erläutert: sofortige, aufrechterhalten und permanente.

Sofortige Sprüche zeitigen ihre Wirkung noch in der Handlung, in deren Verlauf sie eingesetzt wurden. Sie führen in der Regel zu einer permanenten Veränderung der Wirklichkeit, aber der Spruch selbst dauert nur einen Augenblick. Zauber, die zerstörerische Energien erzeugen, gehören hierzu.

Aufrechterhaltene Sprüche wirken so lange, wie der Zauberer sie aufrechterhält, und ihre Wirkung endet gewöhnlich, wenn es auch der Spruch tut. Die meisten Nichtkampfzauber fallen unter diesen Begriff. Kampf- und schädigende Manipulationszauber, die in einem Sekundenbruchteil jeweils beträchtliche Mengen tödlicher Energie kanalisieren und fokussieren, können nicht aufrechterhalten werden. Ein Spruch dagegen, der eine schädigende Barriere oder Falle erzeugt, kann aufrechterhalten werden, weil die Entfesselung der Energie nicht mit dem Beginn des Einsatzes zusammenfällt.

Alle Zauber, die mit Wahrnehmung, Suchen, Analyse, Abwehr, Transformation oder anderen Veränderungen in der Welt oder der Art, wie das Ziel des Spruches die Welt wahrnimmt, zu tun haben, sollten Aufrechterhaltene Zauber sein. Sie können nur durch Intensivierung (siehe **Metamagie**, S. 66) oder einen Zauberspeicher (S. 54) permanent werden.

Permanente Sprüche müssen für eine bestimmte Zeitspanne aufrechterhalten werden, wonach ihre Auswirkungen permanent bestehen bleiben. Der größte Teil der Heilungsmagie folgt dieser Regel.

Nur wenige Zauber sollten von permanenter Dauer sein. Gute Kandidaten dafür sind solche, die Schaden, Krankheiten, Wahnsinn, Drogenwirkungen, Gifte usw. heilen oder reparieren. Sie versetzen das Ziel in seinen natürlichen Zustand zurück, so daß das Universum den magischen Wandel beibehält, sobald er erst mal bewirkt worden ist. Geringfügige organische Transformationen, die natürliche Verbindungen reinigen oder aus organischen Quellen erschaffen, können ebenfalls unbedenklich als Permanente Zauber ausgelegt sein - z. B. ein Zauber, der Nahrung erschafft.

Physische Kosmetikzauber, die Make-up, Frisuren oder neue Kleider erschaffen oder gar die äußere Erscheinungsform von Objekten verändern, können entweder aufrechterhalten oder permanent sein. Sie bilden die Grundlage für den hochgradig profitablen Einsatz von Magie als äußeres Statussymbol. Ein Zauber, der einen spieltechnisch bedeutsamen Effekt hat oder einen Bonus liefert (statt nur wiederherzustellen), sollte nicht permanent sein.

Der Spielleiter hat das letzte Wort in der Frage, ob ein Spruch in seinem Spiel in permanenter Version vorkommen darf. Erklärt er sich einmal mit einem Spruch einverstanden, der sich in der Folge als zu mächtig erweist, sollte der Erfinder sich großzügig damit abfinden, daß der Spruch heruntergestuft wird, sei es zu einem Aufrechterhaltenen oder gar Sofortigen.

Der Grundzeitraum für die Aufrechterhaltung eines Permanenten Zaubers hängt von der Komplexität der Veränderung ab, die im Gefüge der Welt herbeigeführt wird. Ein Beispiel, wie diese Bestimmung auf Heilzauber angewandt wird, finden Sie im **Spruchverzeichnis** unter **Hellen** auf S. 154. Wird der Zauber nicht über den gesamten angegebenen Zeitraum hinweg aufrechterhalten, wird die Wirkung auch nicht permanent, sondern geht verloren. Der Maßstab lautet:

Leichte Veränderung:

5 Runden

Mittlere Veränderung:

10 Runden

Schwerwiegende Veränderung:

15 Runden

Drastische Veränderung:

20 Runden

Wie bei Heilzaubern auch, teilt der Zauberer diese Zeitspannen durch die Anzahl seiner Erfolge bei der Anwendung. Er muß sich vor dem Zaubern entscheiden, ob die Erfolge der Herabsetzung des Grundzeitraumes oder der Steigerung der Effekte dienen sollen. Beides zugleich ist nicht möglich. Bei Permanenten Sprüchen wird der Entzugsscode erhöht (siehe weiter unten).

Kraftstufe

Die maximale Kraftstufe des Zauberspruches, den er gerade entwickelt, kann der Zauberer einfach festlegen, wobei zu beachten ist, daß die Kraft weder über seiner Stufe in Magietheorie noch über der Stufe der Bibliothek oder Medizinhütte liegen darf, mit der er arbeitet.

Spruchwiderstandsprobe

Jedem Zauberspruch, der einen Charakter nachteilig beeinflusst - das heißt, auf eine Art und Weise, die den Absichten des Charakters entgegensteht und der er sich aktiv widersetzen würde, wenn er nur von dem Spruch wüßte -, muß Widerstand geleistet werden. Einfacher ausgedrückt: Ist ein Zauber gegen das Ziel gerichtet, muß letzteres einen Widerstandswurf machen.

Die Kraftstufe des Spruches gibt den Mindestwurf für die Spruchwiderstandsprobe an, und das vom Spruch beeinflusste Attribut nennt die Anzahl der Würfel für die Probe.

BERECHNUNG DES ENTZUGSCODES

Sobald die Kategorie des Zaubers feststeht, muß der Spieler den Grundentzug bestimmen. Dieser richtet sich nach den Besonderheiten des Spruches. Die beiden Bestandteile des Codes sind der Entzugsmindestwurf und das Entzugsniveau. Der Entzugsmindestwurf ist stets gleich der (gegebenenfalls abgerundeten) halben Kraftstufe. Notiert wird das in der Form (K/2), da die



tatsächliche Kraft, mit der der Spruch eingesetzt wird, schwanken kann. Der Entzugsmindestwurf kann noch durch spezielle Modifikatoren erhöht oder gesenkt werden. Eine vollständige Liste von Entzugsmodifikatoren mit Erklärungen finden Sie unter **Entzugsmodifikatoren** weiter unten.

Das Entzugsniveau beruht auf der Natur des Zaubers und kann noch durch Entzugsniveau-Modifikatoren verändert werden.

Anmerkung: Wenn das Entzugsniveau (T) ödlich erreicht und dann durch Modifikatoren noch weiter gesteigert wird, setzt man für jeden noch nicht eingerechneten Modifikator den Entzugsmindestwurf um 2 herauf. Kein Modifikator kann das Niveau jedoch unter (L) leicht senken.

Modifikatoren für Entzugsmindestwurf und Entzugsniveau werden in allen Einzelheiten auf den folgenden Seiten erläutert.

Kampfzauber: Wie der nachfolgenden Tabelle zu entnehmen, hängt das Entzugsniveau eines Kampfzaubers von seinem Schadensniveau ab. Modifiziert wird es dann noch anhand der Entzugsmodifikatoren-Tabelle.

Kampfzauber-Entzug

Schadensniveau	Grund-Entzugsniveau
L	L
M	M
S	S
T	T

ENTZUGSMODIFIKATOREN

Umstand	Modifikator
Entzugsmindestwurf-Modifikatoren:	
Physischer Zauber:	Entzugsmindestwurf + 1
Betäubungsschaden:	Entzugsmindestwurf - 1
Zielbegrenzung:	Entzugsmindestwurf - 1
Berührung erforderlich:	Entzugsmindestwurf - 1 *
Entzugsniveau-Modifikatoren:	
Flächenzauber:	Entzugsniveau + 1
Elementarer Effekt:	Entzugsniveau + 1
Begrenzte Reichweite:	Entzugsniveau - 1
Berührung erforderlich:	Entzugsniveau - 1 *
Enge Zielbegrenzung:	Entzugsniveau - 1
Spielbonuseffekt:	speziell, siehe dort
Blickfeldvoraussetzung:	Kein Modifikator

*: Wenden Sie beide Modifikatoren an.

Anmerkung für den Spielleiter: Schon von ihrem Wesen her umgehen Kampfzauber jede Art von Panzerung. Der Rammzauber (technisch gesehen falsch benannt) beeinflusst das Fahrzeug, indem er seine Struktur von innen her "kocht" (denken Sie daran, daß Kampfzauber vom Astralraum her im Ziel einschlagen und es effektiv von *innen* her beeinflussen). Das spezielle Spielsystem, das der Handhabung physischer Barrieren dient und für eine flüssige Abwicklung von physischem Kampf notwendig ist, veranlaßt die Designer zu dem, na ja, etwas seltsamen Spielsystem, das hinter dem Rammzauber steckt. Auch der Spielleiter sollte ganz generell darauf gefaßt sein, zum Umgang mit speziellen Situationen noch weitere Sonderregeln zu entwickeln. Solche Sonderregeln sind sehr schwer über viele Spiele hinweg auszubalancieren, so daß man sie nicht in Stein meißeln kann. Der Spielleiter muß sich immer das Recht vorbehalten, etwas zu verändern, was nicht richtig funktioniert. Weitere Einzelheiten über **Das Handwerk des Spruchentwurfs** finden Sie auf S. 152.

Wahrnehmungszauber: Das Grundentzugsniveau für einen Wahrnehmungszauber richtet sich danach, was wahrgenommen

wird und wie viele Informationen durch den Spruch gewonnen werden (siehe Tabellen für Wahrnehmungszauber-Entzug und Entzugsmodifikatoren). Die Wahrnehmung von leblosen Dingen ist schwieriger als die von Lebewesen.

Zauber können zunächst simple Präsenz erkennen. Ist das Ziel des Zaubers da oder nicht? *Leben Erkennen* legt zum Beispiel schlicht und ergreifend die Anwesenheit von Lebewesen offen.

Darüber hinaus kann das Ziel analysiert werden, um nähere Informationen darüber zu erhalten. So analysiert beispielsweise *Feinde Erkennen* die generellen Absichten eines Lebewesens. Der Zauber stößt dabei auf diesem Entzugsniveau an die Grenzen der Spruchstruktur.

Schließlich können Wahrnehmungssprüche den Zauberer mit Hypersinnen ausstatten. Hypersinne liefern den Sinnen Eindrücke, die keinesfalls auf natürlichem Wege zustande kommen könnten, und liefern so Informationen, die der Zauberer sonst nicht erhalten würde. Hypersinne können auch unterbewußte Vorteile gewähren. Ein Beispiel dafür ist der Spruch *Kampfsinn*, der dem Empfänger keine bewußten Informationen zur Lage gibt, sondern ihn (per Kampfpoolbonus) in die Lage versetzt, instinktiv besser auf die Vorgänge zu reagieren.

Wahrnehmungszauber können jede Reichweite außer Blickfeld haben (BF würde zu viele Informationen liefern), wobei für bestimmte Arten von ihnen besonders die Berührungsdistanz geeignet ist.

Wahrnehmungszauber-Entzug

Natur des Spruches	Grundentzugsniveau
Vorhandensein von Lebewesen	
oder magischer Energie erkennen:	M
Lebewesen oder	
magische Energie analysieren:	S
Sinnessteigerung (Verbesserung eines	
körperlichen Sinnes):	M
Radikal neuer oder entsprechend	
gesteigerter körperlicher Sinn	
(Hellsicht, Supergleichgewicht usw.):	T

ENTZUGSMODIFIKATOREN

Umstand	Modifikator
Entzugsmindestwurf-Modifikatoren:	
Tiefenbewußte Interaktion:	Entzugsmindestwurf + 2 *
Physischer Zauber:	Entzugsmindestwurf + 1
Gedankliche Interaktion:	Entzugsmindestwurf + 1
Aufrechterhaltener Zauber:	Entzugsmindestwurf + 1
Beeinflußt nichtlebendes Ziel:	Entzugsmindestwurf + 1 *
Wahrnehmungszaubermodif.:	Entzugsmindestwurf - 1
Vergrößerte Reichweite:	Entzugsmindestwurf - 1
Zielbegrenzung:	Entzugsmindestwurf - 1
Bestimmtes Ziel:	Entzugsmindestwurf - 1
Berührung erforderlich:	Entzugsmindestwurf - 1 *
Entzugsniveau-Modifikatoren:	
Flächenzauber:	Entzugsniveau + 1
Tiefenbewußte Interaktion:	Entzugsniveau + 1 *
Beeinflußt nichtlebendes Ziel:	Entzugsniveau + 1 *
Begrenzte Reichweite:	Entzugsniveau - 1
Persönlicher Zauber:	Entzugsniveau - 3
Berührung erforderlich:	Entzugsniveau - 1 *
Enge Zielbegrenzung:	Entzugsniveau - 1
Bereitwilliges Subj. erforderlich:	Entzugsniveau - 1
Spielbonuseffekt:	siehe Entzugsmodifikatoren-Mastertabelle

*: Wenden Sie beide Modifikatoren an, für Mindestwurf und Niveau.

Heilzauber: Heilzauber sind schwer in Zahlen auszudrücken, weil man so viele Variablen berücksichtigen muß.

Denken Sie daran, daß Zauber, die sich gegen Verletzungen, Krankheiten, Gifte usw. richten, höchstens ein bestimmtes maximales Schadensniveau erfolgreich kurieren können. Ein Spruch, der Leichten Schaden heilt, nützt einem nichts gegen Mittleren Schaden. Ein Spruch, der eine Mittlere Infektion heilt, bewirkt nichts gegen eine Tödliche. Das Niveau des Grundentzugs liegt bei diesen Zaubern auf derselben Höhe wie der Schaden oder die Infektion, die sie zu behandeln in der Lage sind.

Sprüche, die Beschwerden verursachen, richten sich im Entzug ebenfalls nach dem, was sie der Zielperson zufügen. Ein Spruch, der eine Schwere Krankheit herbeiführt, weist auch ein Schweres Entzugsniveau auf.

Zauber, die sich auf Attribute auswirken, sei es in vorteilhafter oder nachteiliger Art und Weise, richten sich im Grundentzugsniveau nach der Anzahl von Attributstufen, die sie hinzufügen oder wegnehmen. Einzelheiten sind der Attribute-Grundentzugstabelle zu entnehmen.

Sofern nicht anders angegeben, gilt für Heilzauber ein Grundentzugsniveau von (L)eicht.



Illusionszauber: Der Grundentzug dieser Zauber hängt von den Sinnen ab, die durch die Illusion beeinflusst werden, sowie von deren genereller Glaubhaftigkeit.

Attribute-Grundentzugstabelle

Veränderung in Punkten	Grundentzugsniveau
+/-1	L
+/-2	M
+/-3	S
+/-4	T

ENTZUGSMODIFIKATOREN

Umstand	Modifikator
Entzugsmindestwurf-Modifikatoren:	
Beeinflußt Cyber-attribut:	Entzugsmindestwurf +2
Physischer Zauber:	Entzugsmindestwurf +1
Aufrechterhaltener Zauber:	Entzugsmindestwurf +1
Behandelt nur Symptome:	Entzugsmindestwurf -2
Zielbegrenzung:	Entzugsmindestwurf -1
Berührung erforderlich:	Entzugsmindestwurf -1 *
Entzugsniveau-Modifikatoren:	
Permanenter Effekt:	Entzugsniveau +1
Beeinflußt Attribut:	Entzugsniveau +1
Beeinflußt Initiative:	Entzugsniveau +1
Begrenzte Reichweite:	Entzugsniveau -1
Berührung erforderlich:	Entzugsniveau -1 *
Enge Zielbegrenzung:	Entzugsniveau -1
Bereitwilliges Subjekt erforderlich:	Entzugsniveau -1
Spielbonuseffekt:	speziell, siehe dort
Blickfeldvoraussetzung:	Kein Modifikator

*: Wenden Sie beide Modifikatoren an.

Illusionszauber-Entzug

Art der Illusion	Grundentzugsniveau
Offensichtliche oder einfache Illusion:	L
Realistische oder komplexe Illusion:	M
Sehr realistische oder sehr komplexe Illusion:	S

ENTZUGSMODIFIKATOREN

Umstand	Modifikator
Entzugsmindestwurf-Modifikatoren:	
Physischer Zauber:	Entzugsmindestwurf +1
Aufrechterhaltener Zauber:	Entzugsmindestwurf +1
Zielbegrenzung:	Entzugsmindestwurf -1
Berührung erforderlich:	Entzugsmindestwurf -1 *
Entzugsniveau-Modifikatoren:	
Flächenzauber:	Entzugsniveau +1
Illusionszaubermodifikator:	Entzugsniveau -1
Begrenzte Reichweite:	Entzugsniveau -1
Berührung erforderlich:	Entzugsniveau -1 *
Enge Zielbegrenzung:	Entzugsniveau -1
Bereitwilliges Subjekt erforderlich:	Entzugsniveau -1
Spielbonuseffekt:	speziell, siehe dort
Blickfeldvoraussetzung:	Kein Modifikator

*: Wenden Sie beide Modifikatoren an.

Manipulationszauber: Der Grundentzug hängt von einer willkürlichen Einschätzung der Realitätsveränderung ab, die der Spruch insgesamt erzeugt. Der Spielleiter hat dabei das letzte Wort. Die Manipulationsschadenstabelle liefert allgemeine Richtlinien für die Bestimmung solcher Veränderungen.

Das Grundentzugsniveau von schädigenden Manipulationen beruht ganz wie bei Kampfzaubern auf dem Grundsadensniveau des Spruches.

Beachten Sie, daß bei einer schädigenden Manipulation, die auch nur in Ansätzen einen Elementaren Effekt mit sich bringt (siehe **Elementare Effekte**, S. 112), der Entzug zusätzlich anhand der Elementare-Effekte-Modifikatoren-Tabelle modifiziert wird.

Manipulationseffekte

Effekt	Schadensniveau
Leichte mentale Veränderung (verstärkte Emotion, Suggestion)	L
Starke mentale Veränderung (Gedankenkontrolle, Amnesie)	M
Leichte körperliche Veränderung (Erscheinung)	M
Starke körperliche Veränderung (Gestaltwandel)	S
Leichte körperliche Kontrolle oder Manipulation	M
Starke körperliche Kontrolle oder Manipulation	S
Kleine Umweltveränderung (Licht, Dunkelheit, Feuchtigkeit)	S
Starke Umweltveränderung (Wetter, Zerstörung, Schwerkraft)	T

Manipulationszauber-Entzug

Schadensniveau	Grundentzugsniveau
L	L
M	M
S	S
T	T

Modifikatoren für Elementare Effekte

Umstand	Modifikator
Entzugsmindestwurf-Modifikatoren:	
Tiefenbewußte Interaktion:	Entzugsmindestwurf +2
Physischer Zauber:	Entzugsmindestwurf +1
Gedankliche Interaktion:	Entzugsmindestwurf +1
Aufrechterhaltener Zauber:	Entzugsmindestwurf +1
Betäubungsschaden:	Entzugsmindestwurf -1
Berührung erforderlich:	Entzugsmindestwurf -1 *
Entzugsniveau-Modifikatoren:	
Flächenzauber:	Entzugsniveau +1
Schädigende Manipulation aufrechterhalten:	Entzugsniveau +1
Tiefenbewußte Interaktion:	Entzugsniveau +1
Elementarer Effekt:	Entzugsniveau +1
Permanenter Effekt**:	Entzugsniveau +1
Beeinflußt Attribut:	Entzugsniveau +1
Berührung erforderlich:	Entzugsniveau +1 *
Begrenzte Reichweite:	Entzugsniveau -1
Spielbonuseffekt:	speziell, siehe dort
Blickfeldvoraussetzung:	Kein Modifikator

*: Wenden Sie beide Modifikatoren an.

** : Nur bei geringfügigen und unbedeutenden Transformationen.

Widerstand gegen Manipulationszauber: Das Ziel eines Manipulationszaubers, der eine Veränderung von Gestalt, Form oder Verhalten erzwingen möchte, muß dem Zauber Widerstand leisten. Ist die Manipulation von mentaler Natur und dreht sich um Gedanken und Emotionen, würfelt das Ziel auf Willenskraft. Ist die Manipulation physischer Art, würfelt das Ziel auf Konstitution. Erzielt der Zauberer mindestens so viele Erfolge wie das Ziel, setzt sich der Spruch durch. Der Effekt läßt sich dann anhand der Nettoerfolge bestimmen.

Entzugsmodifikatoren

Entzugsmodifikatoren können sich sowohl auf den Entzugsmindestwurf auswirken (durch die halbe Kraftstufe des Zaubers angegeben, nötigenfalls abgerundet) als auch auf das Entzugsniveau (bestimmt durch die Besonderheiten des Spruchentwurfs). Detaillierte Erläuterungen jedes Modifikators folgen der Entzugsmodifikatoren-Masterliste in alphabetischer Reihenfolge.

Schlüssel zur Masterliste:

K = Kampfzauber
W = Wahrnehmungszauber
H = Heilzauber
I = Illusionszauber
M = Manipulationszauber

Entzugsmodifikatoren-Masterliste

Umstand	Modifikator
Entzugsmindestwurf-Modifikatoren:	
Tiefenbewußte Interaktion (W, M):	Entzugsmindestwurf +2 *
Beeinflußt Cyber-Attribut (H):	Entzugsmindestwurf +2
Physischer Zauber:	Entzugsmindestwurf +1
Gedankliche Interaktion (W, M):	Entzugsmindestwurf +1
Aufrechterhaltener Zauber:	Entzugsmindestwurf +1
Beeinflußt nichtlebendes Ziel (W):	Entzugsmindestwurf +1 *
Behandelt nur Symptome (H):	Entzugsmindestwurf -2
Wahrnehmungszaubermod. (W):	Entzugsmindestwurf -1
Vergrößerte Reichweite (W):	Entzugsmindestwurf -1
Betäubungsschaden (K, M):	Entzugsmindestwurf -1
Zielbegrenzung:	Entzugsmindestwurf -1
Bestimmtes Ziel (W):	Entzugsmindestwurf -1
Berührung erforderlich:	Entzugsmindestwurf -1 *
Entzugsniveau-Modifikatoren:	
Flächenzauber:	Entzugsniveau +1
Schädigende Manipulation aufrechterhalten:	Entzugsniveau +1
Tiefenbewußte Interaktion (M):	Entzugsniveau +1 *
Elementarer Effekt (K, M):	Entzugsniveau +1
Permanenter Effekt:	Entzugsniveau +1
Beeinflußt Attribut (H, M):	Entzugsniveau +1
Beeinflußt Initiative (H):	Entzugsniveau +1
Beeinflußt nichtlebendes Ziel (W):	Entzugsniveau +1 *
Persönlicher Zauber (W, M):	Entzugsniveau -3
Illusionszaubermodifikator (I):	Entzugsniveau -1
Begrenzte Reichweite:	Entzugsniveau -1
Berührung erforderlich:	Entzugsniveau -1 *
Enge Zielbegrenzung:	Entzugsniveau -1
Bereitwilliges Subjekt erforderlich:	Entzugsniveau -1
Spielbonuseffekt:	speziell, siehe dort
Blickfeldvoraussetzung:	Kein Modifikator

*: Wenden Sie beide Modifikatoren an.



AUFRECHTERHALTENER ZAUBER (Entzugsmindestwurf +1):

Für Sprüche mit entsprechender Dauer gilt dieser Modifikator.

BEEINFLUSST ATTRIBUT (Entzugsniveau +1):

Wirkt sich ein Heil- oder Manipulationszauber auf ein Attribut aus, muß der Zauberer diesen Modifikator mit einrechnen. Heilzauber (nicht jedoch Manipulationszauber), die die Reaktion beeinflussen, erfordern ihn ebenfalls.

BEEINFLUSST CYBERATTRIBUT (Entzugsniveau +2):

Bedingt durch die komplexe und widerstandsfähige Natur von Cyberware macht jeder Heilzauber (allerdings *nur* Heilzauber), der ein cyberverstärktes Attribut beeinflusst, diesen Modifikator erforderlich. Obwohl sich bestimmte Manipulationszauber auf Attribute auswirken, stärken sie sie nicht direkt, sondern produzieren einen Effekt, der indirekt eine Steigerung der Attributstufe mit sich bringt. Siehe als Beispiel den Spruch **Panzer**.

BEEINFLUSST INITIATIVE (Entzugsniveau +1):

Dieser Heilzaubermodifikator muß berücksichtigt werden, wenn der Spruch die Initiative beeinflusst, indem er die Anzahl der Initiativwürfel herauf- oder herabsetzt. Der Modifikator ist kumulativ zu dem für Beeinflusst Attribut.

BEEINFLUSST NICHTLEBENDES ZIEL (Entzugsmindestwurf

+1 / Entzugsniveau +2): Dieser Wahrnehmungszaubermodifikator fällt an, wenn der Zauberer Informationen über ein nichtlebendes Ziel erhalten möchte, also praktisch über Gegenstände oder Geräte. Er gilt nicht für Sprüche anderer Kategorien. Es müssen sowohl der Mindestwurf- als auch der Niveau-Aspekt berücksichtigt werden.

BEGRENZTE REICHWEITE (Entzugsniveau -1):

Rechnen Sie diesen Modifikator mit ein, wenn ein Spruch über Begrenzte Reichweite eingesetzt wird (siehe **Reichweite**, S. 35).

BEHANDELT NUR SYMPTOME (Entzugsmindestwurf -2):

Jeder Heilzauber, der nur Symptome behandelt oder herbeiführt, nicht jedoch die zugrundeliegenden Ursachen, unterliegt diesem Modifikator. Mit anderen Worten: Er gilt für Zauber, die weder Attributstufen beeinflussen noch Schadensboxen heilen.

BEREITWILLIGES SUBJEKT ERFORDERLICH (Entzugsniveau -

1): Dieser Spruch wirkt nur gegen bereitwillige Ziele. Die Zielperson muß wissen, daß der Spruch auf sie angewandt wird UND muß die Magie freiwillig auf sich nehmen. Der Zauberer muß trotzdem eine Erfolgsprobe gegen den üblichen Mindestwurf ablegen, aber das Ziel würfelt keine Widerstandsprobe, so daß sämtliche Erfolge des Zauberers in die Spruchwirkung eingehen. Dieser Modifikator ist teilweise mit dem für eine erforderliche Berührung (siehe dort) kumulativ.

BERÜHRUNG ERFORDERLICH (Entzugsmindestwurf -1 /

Entzugsniveau -1): Wenn der Einsatz eines Spruches direkten Kontakt mit dem Ziel erfordert, gilt dieser Modifikator. Wie das im einzelnen gehandhabt wird, finden Sie unter **Reichweite**, S. 35. Der Modifikator ist nicht kumulativ mit dem für einen persönlichen Zauber. Benutzt der Zauberer auch den Modifikator für ein bereitwilliges Subjekt, wird nur der Mindestwurf-Aspekt von Berührung erforderlich addiert. Im Normalfall gelten jedoch beide Aspekte, Mindestwurf und Niveau.

BESTIMMTES ZIEL (Entzugsmindestwurf -1):

Dieser Wahrnehmungszaubermodifikator gilt, wenn ein einzelnes Subjekt Ziel eines Wahrnehmungszaubers wird.

BETÄÜBUNGSSCHADEN (Entzugsmindestwurf -1):

Kampf- oder schädigende Manipulationszauber, die nur Betäubungsschaden verursachen, unterliegen diesem Modifikator.

BLICKFELDVORAUSSETZUNG (Kein Modifikator):

Bei Zaubern, deren Wirkungsbereich das Blickfeld des Zauberers umfaßt, werden Entzugsniveau und Entzugsmindestwurf nicht gesondert modifiziert. Denken Sie daran, daß Wahrnehmungszauber nicht die Blickfeldvoraussetzung enthalten können.

ELEMENTARER EFFEKT (Entzugsniveau +1):

Bei Kampf- oder Manipulationszaubern, die **Elementare Effekte** (siehe S. 142) mit sich bringen, muß dieser Modifikator berücksichtigt werden. Nur Physische Zauber können zu Elementaren Effekten führen.

ENGE ZIELBEGRENZUNG (Entzugsniveau -1):

Der Spruch wirkt nur gegen ein Ziel bestimmter Art. Der Modifikator würde zum Beispiel für einen physischen Spruch gelten, der lediglich Türen aufsprengt und gegen alle anderen leblosen Gegenstände wirkungslos bleibt. Die einzige Möglichkeit, einen gegen Lebewesen gerichteten Spruch mit diesem Bonus zu entwickeln, besteht darin, eine bestimmte Person als Ziel zu deklarieren ("Hier ist ein Spruch mit deinem Namen drauf, wirklich!"). Der Modifikator kann nicht bei Manipulationszaubern benutzt werden.

FLÄCHENZAUBER (Entzugsniveau +1):

Flächenwirksame Sprüche wirken sich auf alle anfälligen Ziele innerhalb des Wirkungsbereiches aus, wobei der Radius des letzteren in der Regel durch das Magie-Attribut des Zauberers in Metern angegeben wird. Der Modifikator ist nicht auf Heilzauber anwendbar.

GEDANKLICHE INTERAKTION (Entzugsmindestwurf +1):

Dieser Wahrnehmungs- und Manipulationszaubermodifikator muß berücksichtigt werden, wenn der Spruch auf eine oberflächliche Art und Weise in Wechselwirkung mit dem Bewußtsein des Ziels tritt. Er wird vor allem dann benutzt, wenn Gefühle oder generelle Absichten beeinflusst werden sollen. Mit seiner Hilfe können

allerdings keine spezifischen Informationen gewonnen oder im Bewußtsein des Ziels verankert werden. Eine tiefergehende Interaktion erfordert den Modifikator für Tiefenbewußte Interaktion.

ILLUSIONSZAUBERMODIFIKATOR (Entzugsniveau -1): Dieser Modifikator spiegelt die Tatsache wider, daß Illusionszauber leichter anzuwenden sind als andere Zauber.

PERMANENTER EFFEKT (Entzugsniveau +1): Um einen aufrechterhaltenen Zauber zu sprechen und seine Wirkung permanent zu machen, muß der Zauberer diesen Modifikator auf sich nehmen. Weitere Informationen finden Sie unter **Dauer**, S. 147.

PERSÖNLICHER ZAUBER (Entzugsniveau -3): Wendet der Zauberer einen Spruch auf sich selbst an, erhält er diese Vergünstigung. Ein Zauberer "berührt" sich (seine Aura) ständig, also wird der Modifikator für eine erforderliche Berührung in diesem Fall nicht berücksichtigt, ebenso wenig wie das Erfordernis eines bereitwilligen Subjektes, denn aller Voraussicht nach möchte der Zauberer den Spruch nun mal auf sich anwenden.

PHYSISCHER ZAUBER (Entzugsmindestwurf +1): Jeder Physische Zauber aus jeder Spruchkategorie macht diesen Modifikator erforderlich. In Fällen, wo der zu entwickelnde Spruch gleichermaßen gut als Physisch oder als Manazauber klassifiziert werden könnte - z. B. Sprüche, die das Reaktions-Attribut beeinflussen -, sollte der Spieler den Modifikator für Physische Zauber benutzen.

SCHÄDIGENDE MANIPULATION AUFRECHTERHALTEN (Entzugsniveau +1): Setzt ein Zauberer einen schädigenden Manipulationszauber mit Dauer Aufrechterhalten ein, muß er diesen Modifikator berücksichtigen und ein um 1 Schritt erhöhtes Entzugsniveau hinnehmen.

SPIELBONUSEFFEKT (VARIABLE): Der Einsatz bestimmter Sprüche hat spieltechnische Auswirkungen, die in diesem Zusammenhang gesondert betrachtet werden. Beispielsweise könnten der Mindestwurf verändert werden, verschiedene Erfolgsproben anfallen, Würfel zu einer Probe addiert werden und so weiter. Alle derartigen Effekte werden unter einem gemeinsamen Modifikator zusammengefaßt, dem sogenannten Spielbonuseffekt. Die nachfolgenden Beispiele listen Mindestwurf- und Niveaumodifikatoren für eine Vielzahl möglicher Spieleffekte auf. Der Spielleiter sollte nicht zögern, neue Effekte zu entwickeln, wenn seine Spieler entsprechende Zauber benutzen.

Der Modifikator für einen Spielbonuseffekt erfordert ein Höchstmaß an Gefühl für das Spielgleichgewicht, und zwar sowohl vom Spruchdesigner wie vom Spielleiter. Sollte die Spruchwirkung eher unbedeutend ausfallen, muß der Modifikator entsprechend angepaßt werden.

Spieleffekt:	Entzugs- mindestwurf	Entzugs- niveau
Legt speziellen Mindestwurf fest (z.B. für Wahrnehmung):		
bei 2 x Erfolgen:	-	+2
bei 1 x Erfolgen:	-	+1
Legt variablen allgemeinen Mindestwurfmodifikator fest:		
bei 1 pro Erfolg:	-	+2
bei 1 pro 2 Erfolge:	-	+1
Legt festen allgemeinen Mindestwurfmodifikator fest:		
+1:	+1	-
+2:	-	+1
Liefert Zusatzwürfel (z.B. für Attributprobe):		
pro Würfel:	-	+1
1 pro 2 Erfolge:	-	+1
Zwingt Ziel zum Würfeln (z.B. auf Schnelligkeit, um nicht auszurutschen):		
gegen Mindestwurf 4:	-	+1
gegen MW von 1 pro 2 Erfolge:	-	+1
Ermessenseffekt (vom Spielleiter bestimmt):		
Einfach/unbedeutend:	+1	-
Kompliziert/komplex:	-	+1
Sehr kompliziert oder komplex:	-	+2 oder mehr

TIEFENBEWUSSTE INTERAKTION (Entzugsmindestwurf +2; Entzugsniveau +1): Der Zauberer muß diesen Wahrnehmungs- und Manipulationszauber-Modifikator hinnehmen, wenn der in der Entwicklung befindliche Zauber eine tiefe und vielschichtige Wechselwirkung mit dem Bewußtsein des Ziels erfordert, besonders wenn Gedanken gelesen oder beherrscht werden sollen. Für das Lesen oder Beherrschen von Gefühlen oder oberflächlichen Absichten gilt der Modifikator für Gedankliche Interaktion.

VERGRÖßERTE REICHWEITE (Entzugsmindestwurf -1): Dieser Modifikator für Wahrnehmungszauber vergrößert die effektive Reichweite des Spruches. Es wird die gleiche getrennte Kraft-Erfolgsprobe wie bei Begrenzter Reichweite gewürfelt, und die Erfolge aus dieser Probe werden mit einem Faktor multipliziert, der das zehnfache Magie-Attribut des Zauberers beträgt. Dieser Modifikator ist *nur* auf Wahrnehmungszauber anwendbar! Nähere Informationen sind unter **Wahrnehmungszauber**, S. 153, zu finden.

WAHRNEHMUNGSZAUBERMODIFIKATOR (Entzugsmindestwurf -1): Dieser Modifikator spiegelt die Tatsache wider, daß Wahrnehmungszauber aufgrund ihrer Besonderheiten leichter einzusetzen sind als andere Sprüche.

ZIELBEGRENZUNG (Entzugsmindestwurf -1): Der Spruch wirkt sich nur auf eine begrenzte Klasse von Zielen aus. Es könnte sich um eine einzelne Art handeln (z.B. Manaball gegen Elfen), einen Physischen Spruch, der sich nur auf leblose Dinge erstreckt (z.B. die Ramme) und so weiter. Dieser Modifikator wird nicht zu dem für **Enge Zielbegrenzung** addiert. Er kann nicht bei Manipulationszaubern benutzt werden.

DER ENTWURF VON ZAUBERSPRÜCHEN

Neben wir doch jetzt mal ein paar dieser Goodies zur Hand und schauen uns an, wie wir zu den Entzugscode gekommen sind. Dazu benutzen wir die Regeln für die **Berechnung des Entzugscode**, S. 148-150. Die folgenden Beispiele dafür, wie einige der bislang veröffentlichten Sprüche entwickelt wurden, können sich als hilfreich für Spieler erweisen, die ihre eigenen zurechtwerkeln wollen. Frohes Schaffen!

DAS HANDWERK DES SPRUCHENTWURFS (oder: Ein Blick hinter den Vorhang)

Wir haben bereits einige Absätze darauf verwandt, die Spruchentwicklung als Kunstform zu beschreiben, nicht als eine Übung in Zahlentüftelei. Nun, das ist sicherlich richtig, aber sobald es darum geht, diesen Vorgang in ein Spielsystem zu integrieren, nimmt er den Charakter eines Handwerks an, also einer Kombination aus Kunst und technischem Sachverstand.

Das Spruchentwurfssystem von **SHADOWRUN** ist ein freies System und wie die anderen Bestandteile des Spiels nicht dazu gedacht, einer bestimmten Sicht der Realität Ausdruck zu geben, sondern eine Atmosphäre zu erzeugen und zu pflegen, die das Rollenspielen unterstützt. Das Spielsystem war nie als statische, unveränderliche Einheit gedacht, allerdings werden skrupellose Spieler versuchen, es zu mißbrauchen. Da es manchmal den Anschein hat, daß die speziell zur Verhinderung von Mißbrauch ausgelegten Systeme gerade den Mißbrauch am meisten fördern, haben wir uns überlegt, wieso man sich überhaupt die Mühe machen sollte. Lieber haben wir einfach ein Spruchentwurfssystem entwickelt, in das genügend Hindernisse eingebaut sind, um hemmungsloses Powerdesign einzuschränken, das trotzdem aber genügend Flexibilität aufweist, um Spielern und Spielleitern die Entwicklung eigener Vorstellungen zu ermöglichen.

Vom Systemstandpunkt aus gesehen besteht das entscheidende Ziel beim Spruchentwurf im Gleichgewicht. Der Spruch muß die gewünschte Wirkung zeitigen, wobei der Aufwand angemessen und das Spielgleichgewicht gewahrt bleibt. Der letztere Teil ist der schwierigste.

Ein bestimmter Anteil der Zaubersprüche aus den Grundre-

geln und dem vorliegenden Band weicht vom Entwurfssystem ab und funktioniert auf eine Art und Weise, die im System nicht angelegt ist. Warum das so ist? Weil die betreffenden Sprüche auf diese Weise besser und lustiger ausfielen. Die Regeln für den Spruchentwurf sind nämlich nicht dazu gedacht, Spielleiter und Spieler daran zu hindern, daß sie Sprüche für spezifische Effekte entwickeln und diese Effekte in einem Stil handhaben, der in den Buchstaben der Regeln nicht direkt vorgesehen ist. Die Richtlinien für die Entwicklung von Sprüchen wie der *Ramme*, *Heilen* (oder *Behandeln*), *Winterschlaf* und *Schatten* sind nicht in den Regeln vorhanden. Trotzdem gibt es diese Zauber. Das flexible Spruchentwurfssystem von **SHADOWRUN** ermöglicht es Spielern, spezifische Problemlösungen zu finden, die in anderen Fällen nicht funktionieren. Die Frage des Spielgleichgewichts ist damit jedoch noch nicht beantwortet.

Spruchentwickler müssen das Spielgleichgewicht immer im Hinterkopf haben! Sicher, es macht Spaß, einen Spruch auszutüfeln, der jederzeit als zielsicherer Tritt in den Hintern funktioniert und niemals versagt, aber es ist einfach nicht *fair*! Es ist nicht fair den anderen Spielern gegenüber und nicht fair dem Spielleiter gegenüber. Und der Spielleiter trifft immer die letzte und endgültige Entscheidung darüber, was in seinem Spiel als fair gilt. Wenn der Spielleiter einen Spruch für zu mächtig hält, dann muß der Designer das entweder korrigieren, oder der Spruch findet im Spiel keine Verwendung. Ende der Story. Selbst wir, die so ehrfurchtgebietend allwissenden (und gleichzeitig bescheidenen) Designer von Shadowrun werden einem Spielleiter nicht ins Handwerk pfuschen, der einen Spruch für zu mächtig hält. Selbst wenn dieser Zauber bis zum letzten Buchstaben regelgetreu entwickelt wurde. Denken Sie stets daran: Das Spielgleichgewicht ist der Schlüssel! Ohne Gleichgewicht macht das Spiel keinen Spaß, und Spaß ist schließlich der entscheidende Grund, warum man überhaupt spielt.

KAMPFZAUBER

Der *Manablit*, des Zauberers stets bereiter Freund, ist ein geradliniger, watschenartiger Kampfzauber. Der Zauberer entscheidet sich für Schadensniveau (S)chwer, woraus sich auch ein Grundentzugsniveau von (S)chwer ergibt. Da keine weiteren Modifikatoren angerechnet werden, lautet der Entzugscode (K/

2)S. Das war nicht weiter schwer.

Sein Gegenstück, der *Energieblitz*, hat ebenfalls Schadensniveau (S)chwer, also lautet das Grundentzugsniveau auch in diesem Fall (S)chwer. Allerdings handelt es sich hierbei um einen Physischen Zauber, was einen Entzugsmindestwurf-Modifikator von +1 mit sich bringt. Der Entzugscode lautet somit ((K/2)+1)S.

Ein bißchen weiter unten auf der Liste der Kampfzauber folgt der *Energieschlag* mit einem (M)ittleren Schadensniveau und demzufolge auch (M)ittlerem Grundentzugsniveau. Da es sich um einen Physischen Zauber handelt, steigt der Entzugsmindestwurf um 1, und da es auch ein Flächenzauber ist, steigt das Entzugsniveau um 1. Der Elementare Effekt des Schlags liefert noch einmal +1 auf das Entzugsniveau, so daß der Entzugscode letztlich ((K/2+1)T beträgt.

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Greifen wir uns aufs Geratewohl ein paar Sprüche aus dieser Kategorie heraus. *Feinde erkennen* muß Lebewesen erkennen und gleichzeitig ihren geistigen Zustand und/oder ihre Handlungen. Das ergibt ein Grundentzugsniveau von S. Die Begrenzte Reichweite modifiziert das Entzugsniveau mit -1 und die Aufrechterhaltene Dauer den Entzugsmindestwurf mit +1. Als Wahrnehmungszauber enthält der Spruch automatisch -1 auf den Entzugsmindestwurf, aber aufgrund der Gedanklichen Interaktion wird dies wieder mit +1 ausgeglichen. Aufgrund der Flächenwirksamkeit steigt das Entzugsniveau um 1. Die Voraussetzung eines bereitwilligen Subjektes senkt es wieder um 1. Das Endergebnis lautet also: ((K/2)+1)M.

Die Spieler müssen bedenken, daß Sprüche, die der Analyse eines bestimmten Gegenstandes oder dem Ausgraben bestimmter Informationen dienen, als gegen den betreffenden Gegenstand oder die betreffende Person gerichtet betrachtet werden und somit deren Widerstand überwinden müssen, wie zum Beispiel im Fall von *Gerät analysieren* oder *Geistessonde*. Allgemeine Wahrnehmungszauber und Hypersinne werden andererseits als mit dem Einverständnis der Zielperson gesprochen aufgefaßt. Das erfordert gelegentlich ein Urteil des Spielleiters.

Die *Geistessonde* verdient noch eine besondere Anmerkung. Aufgrund der potentiell nachteiligen Wirkung dieses Zaubers auf das Spielgleichgewicht haben wir ihn nach einem einzigartigen



System entwickelt. Der Entzugscode wurde schon durch die Standardberechnung als schwer genug eingestuft und unverändert gelassen. Da die Wirkung eine gänzlich neue Wahrnehmungsmöglichkeit schafft, begannen wir mit einem Grundentzugsniveau von (T)ödlich. Darauf wurden die folgenden Modifikatoren angerechnet:

Berührung erforderlich (Entzugsmindestwurf - 1; Entzugsniveau - 1);

Aufrechterhalten (Entzugsmindestwurf + 1);

Wahrnehmungszauber (Entzugsmindestwurf - 1);

Bestimmtes Ziel (Entzugsmindestwurf - 1);

Tiefgehende Beeinflussung des Geistes (Entzugsmindestwurf + 2; Entzugsniveau + 1);

Spielbonuseffekt (Entzugsniveau + 1);

Im Ergebnis läuft all das auf einen endgültigen Entzugscode von $((K/2)+2)T$ hinaus.

HEILZAUBER

Beachten Sie, daß die meisten Heilzauberformeln sich strikt an die Regel der "Goldenen Stunde" nach Eintritt einer Verletzung halten, ebenso an andere Sonderregeln, die Heilungen so teuer machen. Das ist ein Versuch, das Spielgleichgewicht zu wahren, damit Kämpfe und Verletzungen in **Shadowrun** nicht zu einem so trivialen Faktor werden, daß man nur noch einen fingerschnippenden mächtigen Heiler braucht, um einen demolierten Samurai wieder zusammenzuflicken.

Da die Sprüche *Attribut steigern* und *Attribut senken* problematisch waren, wiesen ihnen die Grundregeln willkürlich Grundentzugscode zu, die auf dem Ausmaß der Steigerung oder Senkung beruhen: L für + 1, M für + 2 und so weiter.

So lautet beispielsweise das Grundentzugsniveau für *Cyber-Attribut-1 senken* L. Als Entzugsmindestwurf-Modifikatoren werden + 2 aufgrund der Beeinflussung eines Cyber-Attributs, + 1 aufgrund des Physischen Charakters und + 1 für die Aufrechterhaltene Dauer angerechnet. Auf das Entzugsniveau wird + 1 für die Beeinflussung eines Attributs angerechnet. Die erforderliche Berührung bringt - 1 auf den Entzugsmindestwurf und - 1 auf das Entzugsniveau mit sich. Das Endergebnis lautet: $((K/2)+3)L$.

Schmerzen widerstehen, ein neuer Spruch aus diesem Buch, weist ein ähnliches Grundentzugsniveau auf wie ein Heilzauber, um die beeinflusste Schadenshöhe widerzuspiegeln. Das Grundentzugsniveau beträgt somit (L)eicht. Als Modifikatoren werden angerechnet: Permanenter Effekt (Entzugsniveau + 1), Begrenzte Reichweite (Entzugsniveau - 1) und Spielbonuseffekt (Entzugsniveau + 1). Ergebnis: $(K/2)M$.

Der gesunde Menschenverstand machte es erforderlich, die Wirkungskdauer schmerz lindender Zauber zu begrenzen, wodurch auch die Funktionsweise begrenzt wurde. Die Daumenregel dabei lautet: Der Spruch beeinflusst nur Schaden des angegebenen Niveaus, d. h., ein Mittlerer Zauber nützt nichts gegen Schweren Schaden.

Der Zauber *Mit Sauerstoff anreichern* ist eine interessante Entwicklung. Da er weder heilt noch verletzt, erhielt er schlankweg ein Grundentzugsniveau von (L)eicht zugewiesen. Aufgrund der direkten Wirkung auf das Blut handelt es sich um einen Physischen Zauber (Entzugsmindestwurf + 1), der von Aufrechterhaltener Dauer ist (Entzugsmindestwurf + 1). Er wirkt sich auf das Konstitutions-Attribut aus (Entzugsniveau + 1), hat eine Begrenzte Reichweite (Entzugsniveau - 1) und bringt einen Spielbonuseffekt von 1 Zusatzwürfel pro 2 Erfolge mit sich (Entzugsniveau + 1). Das Endergebnis lautet: $((K/2)+2)M$.

ILLUSIONSZAUBER

Diese Sprüche sind recht geradlinig. *Chaos* zum Beispiel ist eine realistische multisensorische Illusion, woraus sich ein Grundentzugsniveau von M ergibt. Da auch Aufnahmegeräte beeinflusst werden, handelt es sich um einen Physischen Zauber (Entzugsmindestwurf + 1). Die Aufrechterhaltene Dauer bringt weitere + 1 auf den Mindestwurf mit sich. Die Modifikatoren für Illusionszauber und den Spielbonuseffekt (- 1 und + 1 auf das Entzugsniveau) gleichen sich gegenseitig aus. Das Endergebnis lautet: $((K/2)+2)M$. Der Zauber *Chaotische Welt* ist eine Flächenversion des Chaospruches, wodurch das Entzugsniveau um 1 steigt. Der Entzugscode lautet also: $((K/2)+2)S$.

Der Entzug sinkt bei gängigeren Illusionszaubern rapide, wo bereitwillige Subjekte, erforderliche Berührung und sonstige Modifikatoren die Belastung des Zaubers reduzieren.

MANIPULATIONSZAUBER

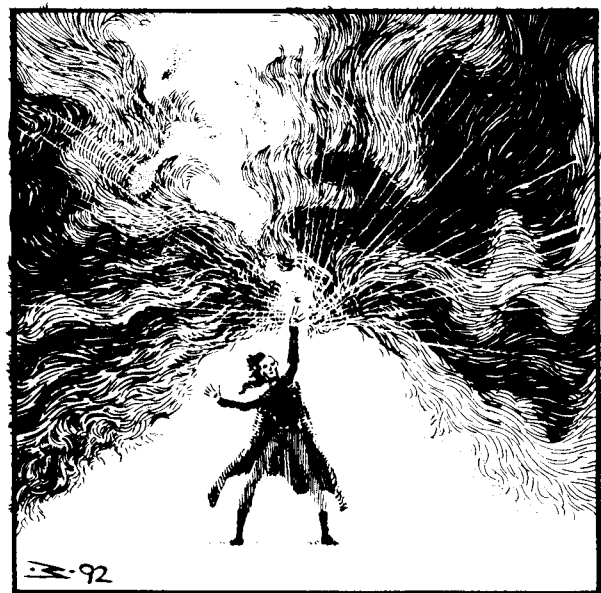
Das schwierigste bei Manipulationszaubern ist, sich darüber klarzuwerden, in welchem Ausmaß sie das Ziel oder die Umwelt verändern.

Die Barrieren-Sprüche wurden als geringfügige Umweltveränderungen eingestuft und erhielten so ein (M)ittleres Grundentzugsniveau, modifiziert durch die Flächenwirksamkeit, die Physische Natur einiger dieser Sprüche sowie die Spielbonuseffekte.

Die physische Barriere weist zum Beispiel ein Grundentzugsniveau von M auf (geringfügige physische Manipulation), modifiziert durch + 1 durch die Flächenwirksamkeit, - 1 für die Begrenzte Reichweite und + 1 für den Spielbonuseffekt. Der Entzugsmindestwurf wird um + 1 aufgrund der Physischen Natur und um + 1 für die Aufrechterhaltene Dauer modifiziert, woraus sich ein abschließender Entzugscode von $((K/2)+2)S$ ergibt. Die Manabarriere wird ähnlich modifiziert, hat allerdings als Manazauber einen um eins niedrigeren Entzugsmindestwurf-Modifikator. Der Entzugscode lautet somit: $(K/2)+1)S$.

Die Anti-Kugel- und Anti-Spruch-Versionen der Barrierenzauber weisen einen niedrigeren Entzug auf, da hier der Modifikator für Zielbegrenzung zur Anwendung kommt.

Die Schadensmanipulationen stellen ebenfalls eine klare Sache dar, da ihre Entzugscode ganz ähnlich wie die von Kampfzaubern berechnet werden.



VERZEICHNIS DER ZAUBERSPRÜCHE

Das vorliegende Verzeichnis der Zaubersprüche erklärt die neuen und die revidierten Zauber, (die nach dem System der vorhergehenden Seiten und mit ein wenig Phantasie und Improvisation entwickelt wurden), sowie die unveränderten Zauber aus **SRII**. Die Sprüche sind unter ihren Kategorien Kampf, Wahrnehmung, Heilung, Illusion und Manipulation aufgelistet. Das Verzeichnis erhebt jedoch nicht den Anspruch, alle im Shadowrun-Universum bekannten Zauber aufzulisten; Spieler und Spiel-leiter seien vielmehr ermutigt, eigene Zauber zu entwickeln und Spaß dabei zu haben.

Der Spieler kann einen Spruch jeweils zu dem Zeitpunkt als exklusiv oder fetischgestützt ausweisen, wenn der Charakter ihn sich aussucht oder ihn lernt. Siehe dazu **Charaktererschaffung, SRII**, S. 43, und **Erlernen neuer Zaubersprüche**, S. 39. Die Zauber sind in diesem Verzeichnis nicht mit irgendwelchen Kraftmodifi-katoren aufgelistet.

Jeder Zauber erscheint zusammen mit den folgenden techni-schen Daten:

Art gibt an, ob ein Physischer oder Manazauber vorliegt.

Reichweite gibt an, ob eine *Berührung* erforderlich ist (B), eine *begrenzte* Reichweite vorliegt (BG) oder die *Blickfeldvor-*aussetzung gilt (BF).

Mindestwurf erläutert, wie der Mindestwurf für die Sprucher-folgsprobe berechnet wird. (W) bedeutet dabei, daß dem Spruch Widerstand geleistet wird und das Ziel selbst würfelt, um die Erfolge des Zauberers zu reduzieren. Ohne das (W) würfelt nur der Zauberer.

Schaden nennt das Ausgangsniveau des Schadens: Leicht, Mittel, Schwer oder Tödlich. Handelt es sich um Betäubungsscha-den, so wird das gesondert angegeben.

Dauer gibt an, ob der Zauber von *Sofortiger*, *Aufrechterhal-*tener oder *Permanenter* Dauer ist. Ist bei Permanent noch eine Zahl angefügt, z. B. "Permanent (10 Runden)", so ist damit die Anzahl der Runden gemeint, über die der Spruch aufrechterhalten werden muß, damit die Wirkung dauerhaft wird.

Entzug nennt den Entzugscode. Die Notierung (K/2) oder ((K/2)+x) gibt an, daß die Entzugswiderstandsprobe gegen die halbe (abgerundete) Kraftstufe des Zaubers bzw. die halbe (abgerunde-te) Kraftstufe zuzüglich irgendeiner Zahl gewürfelt wird. Die zweite Angabe bezieht sich auf das Entzugsniveau: Leicht, Mittel, Schwer oder Tödlich.

KAMPFZAUBER

Eine umfassende Erläuterung der Kampfzauber finden Sie unter **Kampfzauber**, S. 141, **Hexerel**, S. 34, und **Zaubersprüche im Astralraum**, S. 117. Die wichtigsten Punkte sind:

- Kampfzauber beeinflussen nur Ziele, die der Zauberer sehen kann.
- Panzerung hilft nicht bei der Spruchwiderstandsprobe.
- Manazaubern leistet man mit Willenskraft Widerstand und Physischen Zaubern mit Konstitution.

Betäubungsball

Ein Flächenzauber, der Betäubungsschaden bewirkt.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)-1)T

Betäubungsberührung

Der Spruch bewirkt Betäubungsschaden bei einem einzelnen Ziel, das der Zauberer berühren muß.

Art: Mana **Reichweite:** B **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)-2)M

Betäubungsblitz

Ein Blitz aus magischer Energie, der Betäubungsschaden bei einem einzelnen Ziel verursacht.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)-1)S

Betäubungsgeschoß

Ein Geschoß aus magischer Energie, das Betäubungsschaden bei einem einzelnen Ziel bewirkt.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)-1)M

Betäubungsschlag

Ein Flächenzauber, der Betäubungsschaden bewirkt und dabei auf einen Elementaren Explosionseffekt zurückgreift.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)T

Betäubungswolke

Ein Flächenzauber, der auf der Stelle eine Wolke aus magischer Energie produziert, die Betäubungsschaden bewirkt.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)-1)S

Energieball

Ein flächenwirksamer Zauber. Siehe oben unter "Manaball".

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)S

Energieblitz

Siehe oben unter "Manablitz".

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)S

Energiegeschoß

Siehe oben unter "Manageschoß".

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)M

Energiepfeil

Siehe oben unter "Manapfeil".

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: L **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)L

Energieschlag

Eine machtvolle Explosion magischer Energie, die Körperlichen Schaden verursacht. Dieser Flächenzauber wirkt über einen Ele-mentaren Explosionseffekt.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)T

Erschlagen (von Rasse/Spezies)

Jede Version dieses Spruches ist ein eigenständiger Zauber und weist eine eigene Formel auf. Erschlagen von Orks, ~normalen Menschen, ~Hunden, ~Westlichen Drachen, ~Küchenschaben, ~Gefiederten Schlangen und so weiter sind alles eigenständige Sprüche (Zielbegrenzung: Bestimmte Rasse oder Spezies).

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)-1)S

Feuerball

Ein flächenwirksamer Zauber, der Körperlichen Schaden durch einen Elementaren Feuereffekt bewirkt.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+3)T

Feuerblitz

Ein machtvoller Blitz aus Energie, der Körperlichen Schaden bei einem einzelnen Ziel bewirkt und dabei auf einen Elementaren Feuereffekt zurückgreift.

Art: Physisch Reichweite: BF Mindestwurf: Konstitution (W)
Schaden: S Dauer: Sofort Entzug: ((K/2)+1)T

Feuergeschoß

Ein Geschoß aus magischer Energie, das Körperlichen Schaden bei einem einzelnen Ziel verursacht und dabei auf einen Elementaren Feuereffekt zurückgreift.

Art: Physisch Reichweite: BF Mindestwurf: Konstitution (W)
Schaden: M Dauer: Sofort Entzug: ((K/2)+1)S

Feuerpfell

Ein Energiepfell, der Körperlichen Schaden bei einem einzelnen Ziel bewirkt und dabei auf einen Elementaren Feuereffekt zurückgreift.

Art: Physisch Reichweite: BF Mindestwurf: Konstitution (W)
Schaden: L Dauer: Sofort Entzug: ((K/2)+1)M

Feuerwolke

Eine flächenwirksame Wolke aus magischer Energie, die Körperlichen Schaden verursacht und dabei auf einen Elementaren Feuereffekt zurückgreift.

Art: Physisch Reichweite: BF Mindestwurf: Konstitution (W)
Schaden: M Dauer: Sofort Entzug: (K/2)+1)T

Geisterblitz

Ein Blitz aus magischer Energie, der einem einzelnen Ziel Körperlichen Schaden zufügt (Zielbegrenzung: Geister).

Art: Mana Reichweite: BF Mindestwurf: Kraft (W)
Schaden: S Dauer: Sofort Entzug: ((K/2)-1)S

Höllenfeuer

Ein Flächenzauber, der Körperlichen Schaden verursacht. Der Zauber kann nach Ermessen des Spielleiters brennbare Stoffe in seinem Explosionsbereich entzünden. Elementare Feuer- und Explosionseffekte im Preis enthalten!

Art: Physisch Reichweite: BF Mindestwurf: Konstitution (W)
Schaden: T Dauer: Sofort Entzug: ((K/2)+6)T

Manaball

Ein flächenwirksamer Zauber, der Körperlichen Schaden verursacht.

Art: Mana Reichweite: BF Mindestwurf: Willenskraft (W)
Schaden: M Dauer: Sofort Entzug: (K/2)S

Manablitz

Ein machtvoller Strahl aus magischer Energie, der Körperlichen Schaden verursacht.

Art: Mana Reichweite: BF Mindestwurf: Willenskraft (W)
Schaden: S Dauer: Sofort Entzug: (K/2)S

Manageschoß

Ein Blitz aus magischer Energie, der Körperlichen Schaden verursacht.

Art: Mana Reichweite: BF Mindestwurf: Willenskraft (W)
Schaden: M Dauer: Sofort Entzug: (K/2)M

Manapfeil

Ein kleiner Pfeil aus magischer Energie, der Körperlichen Schaden verursacht.

Art: Mana Reichweite: BF Mindestwurf: Willenskraft (W)
Schaden: L Dauer: Sofort Entzug: (K/2)L

Manaschlag

Ein machtvoller Blitz aus magischer Energie, der Körperlichen Schaden verursacht. Dieser Flächenzauber wirkt über einen Elementaren Explosionseffekt.

Art: Mana Reichweite: BF Mindestwurf: Willenskraft (W)
Schaden: M Dauer: Sofort Entzug: (K/2)T

Manawolke

Dieser Flächenzauber erzeugt eine Wolke aus magischer Energie, die Körperlichen Schaden bewirkt.

Art: Mana Reichweite: BF Mindestwurf: Willenskraft (W)
Schaden: M Dauer: Sofort Entzug: (K/2)S

Ramme

Der Rammzauber beschädigt leblose Gegenstände. Die Erfolge beim Einsatz werden zu seiner Kraftstufe addiert. Das Ergebnis vergleicht man anschließend mit der Barrierenstufe des Zielobjekts, um die Wirkung zu bestimmen (siehe **Barrieren, SR II, S. 98**). Die Barrierenstufe des Ziels ist halbiert.

Verwenden Sie gegen Fahrzeuge das gleiche Verfahren und vergleichen das Ergebnis mit einer Zahl gleich dem doppelten Rumpfattribut des Fahrzeugs als Barrierenstufe. Jede erzielte Senkung der Barrierenstufe bewirkt Leichten Schaden am Fahrzeug, reduziert allerdings nicht das Rumpfattribut. Ist Fahrzeugpanzerung vorhanden, muß zunächst diese attackiert und nach der für Barrieren beschriebenen Art und Weise reduziert werden. Den Mindestwurf für diesen Zauber finden Sie auf der **Objektwiderstandstabelle, S. 37**.

Art: Physisch Reichweite: BF Mindestwurf: s.o.
Schaden: S Dauer: Sofort Entzug: ((K/2)+1)S

Rammberührung

Der Rammzauber beschädigt leblose Gegenstände. Die Rammberührung funktioniert ganz ähnlich wie die oben genannte *Ramme*, allerdings muß der Zauberer in diesem Fall das Ziel berühren.

Art: Physisch Reichweite: Ber Mindestwurf: OW
Schaden: S Dauer: Sofort Entzug: ((K/2)-1)M

Schlaf

Ein Flächenzauber, der Geistigen Schaden bei lebenden Zielen verursacht.

Art: Mana Reichweite: BF Mindestwurf: Willenskraft (W)
Schaden: M Dauer: Sofort Entzug: ((K/2)-1)S

Schrottpresse

Der Spruch funktioniert ähnlich wie die *Ramme*, wirkt sich jedoch nur gegen ein einzelnes Fahrzeug aus (Zielbegrenzung: Fahrzeuge).

Art: Physisch Reichweite: BF Mindestwurf: OW
Schaden: S Dauer: Sofort Entzug: (K/2)S

Stadtsanierung

Dieser Spruch wirkt ähnlich wie die *Ramme*, beeinflusst jedoch nur Gebäudeteile (Zielbegrenzung: Gebäude). Obendrein handelt es sich bei der vorliegenden Version um einen Flächenzauber. Der Spielleiter muß die Wirkung nur bei Objekten von herausragender Bedeutung im Einzugsbereich prüfen. Die Effekte auf andere in Mitleidenschaft gezogene Objekte kann er nach eigenem Ermessen beschreiben.

Art: Physisch Reichweite: BF Mindestwurf: OW
Schaden: S Dauer: Sofort Entzug: (K/2)T

Sterilisieren

Dieser Flächenzauber tötet kleine Lebensformen wie Bakterien und andere Mikroorganismen. Außerdem zerstört er Biomaterial wie Schuppen, ausgerissene Haare, verschüttetes Blut usw., das vielleicht am Schauplatz eines Verbrechens zurückgelassen wur-

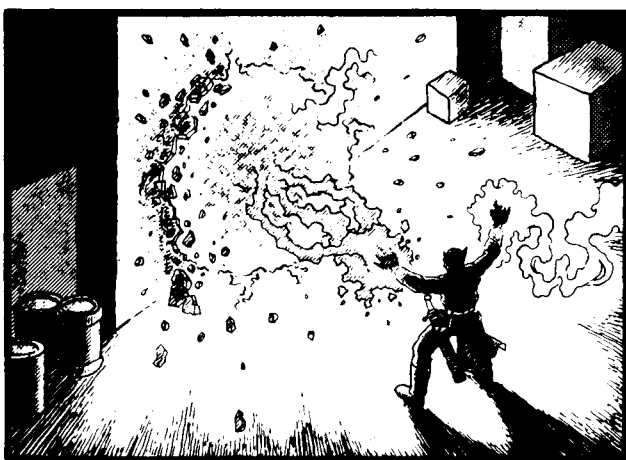
de. Organisches Material, das von diesem Spruch beeinflusst wurde, kann nicht mehr als stoffliche Verbindung (siehe **Rituelle Magie**, S. 41) benutzt werden. Da der Zauber solches Biomaterial unbeeinflusst läßt, das sich in Körperkontakt zu einem Lebewesen befindet, schädigt er auch nicht die diversen Mikroorganismen im Körperinneren, weder die gesunden noch die schädlichen. Die erfolgreiche Anwendung setzt nur 1 Erfolg voraus. Der Spruch wirkt sich nicht auf Organismen aus, die spieltechnisch als Biowaffen gelten.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Schaden: T **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)T

Todeshand

Ein besonders tödlicher Kampfzauber. Der Zauberer muß das Ziel berühren. Der Spruch bewirkt Körperlichen Schaden bei einem einzelnen Ziel.

Art: Mana **Reichweite:** B **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: T **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)-1)S



WAHRNEHMUNGSZAUBER

Manche Wahrnehmungszauber (die sogenannten *Hypersinne*) geben einem Zauberer für die Dauer der Aufrechterhaltung zusätzliche Sinne. Um die Reichweite des Hypersinns zu bestimmen, würfeln Sie eine Kraftstufe-Erfolgsprobe gegen Mindestwurf 4. Multiplizieren Sie die Erfolge mit dem Magie-Attribut des Zauberers, um die Entfernung in Metern zu ermitteln, die der neue Sinn überbrücken kann. Die Reichweite dieser Zaubersprüche ist mit Begrenzt angegeben.

Bestimmte Wahrnehmungszauber, die als allgemeine Wahrnehmungszauber bezeichnet werden, sind nicht auf ein bestimmtes Ziel oder bestimmte Ziele gerichtet, also brauchen Sie zum Beispiel nicht für die -zighundert Leute in Reichweite eines Zaubers Leben erkennen jeweils eine Probe zu würfeln. Zunächst erklärt der Zauberer, welche Art von Informationen er sucht. Damit wird der Mindestwurf festgelegt. Er beträgt 4, wenn der Zauberer alle Ziele in Sichtweite erforschen möchte, 6 für alle Gegenstände oder Personen außer Sicht sowie 10 für Wesen im Astralraum. Für Ziele, die hinter einer magischen Barriere außer Sichtweite sind, müssen Sie die Stufe der Barriere zum Mindestwurf addieren. Der Zauberer würfelt dann eine Erfolgsprobe auf Kraft gegen den vorliegenden Mindestwurf. Das Ergebnis ist der folgenden Tabelle zu entnehmen.

Tabelle Wahrnehmungszauber

Erfolge Ergebnis

- 1 Nur allgemeine Informationen, keine Details.
- 2 Detailinformationen mit kleineren Ungenauigkeiten.
- 3 Alle Einzelheiten stimmen genau, aber einige kleinere Punkte sind unklar oder fehlen.
- 4 Genaue und detaillierte Informationen.

Wahrnehmungszauber gegen bestimmte Einzelziele halten sich ebenfalls an die obige Tabelle.

Hält ein Zauberer einen allgemeinen Wahrnehmungszauber aufrecht, so werden neue Personen oder Objekte, die in den Wirkungsbereich gelangen, vom Spruch aufgegriffen. Das Ergebnis der ursprünglichen Erfolgsprobe gilt auch für sie.

Spezifische Hypersinnzauber nützen nur etwas gegen Einzelziele innerhalb der Begrenzten Reichweite. Ein allgemeiner Hypersinnzauber erstreckt sich auf alle Ziele innerhalb der Begrenzten Reichweite.

Zauber, die ein *bereitwilliges Subjekt* voraussetzen, können auf jede Person angewandt werden, die damit einverstanden ist.

Beachten Sie, daß eine eventuelle Hintergrundstrahlung alle in dem betroffenen Gebiet eingesetzten Wahrnehmungszauber beeinflusst, die auf Distanz wirken (siehe **Hintergrundstrahlung**, S. 116).

Feinde erkennen

Ein flächenwirksamer allgemeiner Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Das Subjekt erkennt damit Lebewesen in Reichweite, die feindselige Absichten gegenüber seiner Person hegen. Eine Falle kann so nicht erkannt werden (sie ist nicht lebendig), ebenso wenig ein Terrorist, der vorhat, auf Geratewohl in die Menge zu schießen (die Absicht ist nicht persönlich).

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Feinde erkennen (vergrößerte Reichweite)

Dieser Zauber funktioniert ähnlich wie der Spruch *Feinde erkennen*, enthält jedoch die Option der Vergrößerten Reichweite.

Art: Mana **Reichweite:** Vergrößert **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)S

Gedankenverbindung (mit Individuum)

Dieser ein bereitwilliges Subjekt voraussetzende Hypersinnzauber ermöglicht es dem Zauberer, mental mit einer bestimmten, im Verlauf des Spruchentwurfs festgelegten Person (wahrscheinlich einem Teamgefährten) zu kommunizieren und dabei Gespräche, Gefühle und Gedankenbilder auszutauschen. Das Subjekt muß sich, wenn der Zauber eingesetzt wird, sowohl im Blickfeld des Zauberers als auch in Reichweite des Spruches aufhalten. Sobald der Zauber gewirkt ist, kann das Subjekt auch das Blickfeld verlassen, solange es sich nur weiter innerhalb der begrenzten Reichweite aufhält (Zielbegrenzung: Individuum).

Der Mindestwurf, um die Verbindung herzustellen, beträgt 4, und es wird nur 1 Erfolg benötigt. Möchte das Ziel des Spruches jedoch die Verbindung nicht aufnehmen, kann es auf Grundlage der Willenskraft gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Zaubers Widerstand leisten. Hat der sich widersetzende Spieler Erfolg, werden die Erfolge des Zauberers entsprechend reduziert. Falls die Verbindung nicht zustande kommt, muß es der Zauberer erneut versuchen und dem entsprechenden Entzug Widerstand leisten.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Gelstessonde

Der Zauberer vermag mit diesem Spruch das Bewußtsein eines Subjektes telepathisch zu sondieren. Das Ziel würfelt eine Widerstandsprobe auf Willenskraft gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft des Spruchs. Gelingt es dem Ziel nicht, alle Erfolge des Zauberers auszugleichen, so gibt die verbliebene Zahl von dessen Erfolgen an, wie gut er das Bewußtsein der Zielperson sondieren kann. Ein Erfolg besagt, daß der Zauberer Oberflächengedanken erkennt. Er erfährt, woran das Ziel in diesem Augenblick denkt, aber er kann die Gedanken weder beeinflussen noch dem Ziel weitere Informationen entlocken. Zwei Erfolge gestatten es dem Zauberer, nach Gedanken zu suchen. Er kann dabei auf alles zurückgreifen, was dem Ziel bewußt bekannt ist. Er kann eine Frage stellen, und das Ziel muß ihm wahrheitsgemäß antworten, soweit das eigene Wissen es ihm erlaubt. Drei oder mehr Erfolge gestatten es dem Zauberer, in das Unterbewußtsein des Ziels einzudringen und Antworten auf zwei Fragen zu erhalten. Zusätzliche Anwendungen des Zaubers gegen dieselbe Zielperson innerhalb von so vielen Stunden, wie die Willenskraft der Zielperson angibt, erhalten einen Modifikator von +2.

Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)T

Gerät analysieren

Ein spezifischer Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Das Subjekt kann den Zweck und die grundlegende Handhabung eines Gerätes oder Ausrüstungsgegenstandes analysieren. Eine bestehende Vertrautheit mit dem Gerät oder ähnlichen Objekten senkt den Mindestwurf um 2. Der Grundmindestwurf beruht auf dem Objektwiderstand (siehe S. 130).

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Objekt
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)S

Hellhören

Ein Hypersinn-Zauber. Der Zauberer vernimmt ferne Geräusche, als wäre er dort präsent, und zwar bis zur Reichweite des neuen Sinns. Er muß sich konzentrieren, um diesen Sinn einzusetzen, und solange er das tut, benutzt er sein körperliches Gehör nicht. Der Zauber überträgt keine visuellen Bilder.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Hellhören (vergrößerte Reichweite)

Dieser Zauber funktioniert ähnlich wie der Spruch Hellhören, enthält jedoch die Option der Vergrößerten Reichweite. Eine vollständige Erläuterung dieser Option finden Sie im Abschnitt über den **Entwurf von Zaubersprüchen**, S. 146.

Art: Mana **Reichweite:** Vergrößert **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)-1)S

Hellsicht

Ein Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Der Zauberer kann ferne Szenen sehen, als wäre er dort anwesend und zwar bis zur Reichweite des neuen Sinns. Er muß sich konzentrieren, um diesen Sinn einzusetzen, und solange er das tut, benutzt er sein körperliches Sehvermögen nicht. Zauberer können keine Sprüche auf Ziele anwenden, die sie mit Hilfe von Hellsicht sehen. Geräusche werden nicht übertragen.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Hellsicht (vergrößerte Reichweite)

Dieser Zauber funktioniert ähnlich wie der Spruch Hellsicht, enthält jedoch die Option der Vergrößerten Reichweite.

Art: Mana **Reichweite:** Vergrößert **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)-1)S

Individuum erkennen

Ein flächenwirksamer allgemeiner Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Um die Anwesenheit eines bestimmten Individuums zu entdecken, nennt der Zauberer dessen Namen beim Einsatz des Spruchs. Der Mindestwurf beträgt 10 abzüglich der Essenz des gesuchten Individuums, falls es weltlich ist, und 10 abzüglich seiner Magiestufe (oder gegebenenfalls seiner Kraft- oder Essenzstufe), falls es magisch aktiv ist.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Siehe oben
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Kampfsinn

Ein Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Das Subjekt wird in die Lage versetzt, Kampf- oder andere gefährliche Situationen unterbewußt zu analysieren. Die Theorie geht davon aus, daß der Zauber Präkognition erlaubt und das Subjekt



Ereignisse schon einen Sekundenbruchteil vor ihrem Eintreten spürt. Jeweils 2 Erfolge vergrößern den Kampfpool für die Wirkungsdauer des Zaubers um 1 Punkt.

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)S

Leben erkennen

Ein flächenwirksamer, allgemeiner Hypersinn-Zauber. Der Zauberer entdeckt alle Lebewesen in Reichweite und erfährt ihre Zahl und Position. Auf einer dichtbevölkerten Fläche ist der Zauber praktisch nutzlos und führt nur zu einem verschwommenen Eindruck von Spuren.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

(Lebensform) erkennen

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

(Objekt) erkennen

Zwei flächenwirksame allgemeine Hypersinn-Zauber. Der Zauberer entdeckt bestimmte Arten von Zielen: Orks erkennen, Drachen erkennen, Feuerwaffen erkennen, Computer erkennen, Kameras erkennen und so weiter. Jede Variation zählt als eigener Zauberspruch.

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Magie analysieren

Dieser Zauber ermöglicht es, einen magischen Gegenstand zu analysieren, als würde man ihn askennen. Um die Wirkung zu bestimmen, würfelt man die Sprucherfolgsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des untersuchten Zaubers, Fokusses oder sonstigen magischen Phänomens. Das Ausmaß der Informationen wird anhand der Tabelle für Astrale Untersuchungen in **SRII**, S. 146, bestimmt.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Kraftstufe
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Magie erkennen

Dieser Zauber ist ein flächenwirksamer, allgemeiner Hypersinn, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Innerhalb begrenzter Reichweite erkennt der Zauberer, ob aktive Magie präsent ist, und zwar in der Form von magischen Gegenständen (Fokussen), aufrechterhaltenen, intensivierten oder verankerten Zaubern und/oder von Geistern. Der Zauber verhilft dagegen nicht zur Entdeckung magisch aktiver Charaktere.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Persönlicher Kampfsinn

Diese persönliche Form des Zaubers Kampfsinn wirkt sich nur auf den Zauberer selbst aus.

Art: Physisch **Reichweite:** Selbst **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Wahrheit analysieren

Ein Hypersinn-Zauber. Der Zauberer stellt fest, ob ein Ziel die Wahrheit sagt oder nicht. Das Ziel würfelt eine Spruchwiderstandsprobe auf Willenskraft gegen die Kraftstufe des Zaubers, um die Erfolge des Zaubers zu reduzieren. Der Zauberspruch benötigt mindestens 1 Nettoerfolg, um die Wahrheit herauszufinden. Der Zauberspruch wirkt nicht auf geschriebene Unterlagen. Der Zauberer muß schon eine Aussage hören, um deren Wahrheitsgehalt erkennen zu können.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Willenskraft
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

HEILZAUBER

Heilzauber können Krankheiten heilen oder verursachen, Gifte oder Drogen entschärfen oder ihre Wirkung nachahmen, und manche dieser Sprüche sind in der Lage, vorübergehend Attribute zu modifizieren.

Viele Heilzauber wirken wiederherstellend, indem sie Körperlichen Schaden und Krankheiten beseitigen. Man kennt jedoch keine magischen Techniken, um Erschöpfung oder Geisteskrankheiten zu heilen.

Die hier vorgestellten neuen Zauber repräsentieren nur ein paar der Möglichkeiten, die sich aus dem Spruchentwurfssystem auf den Seiten 145 ff. des vorliegenden Buches ergeben. Viele andere sind bereits aus den **Shadowrun**-Grundregeln bekannt.

(Attribut) senken

Der Zauber kann auf Distanz eingesetzt werden. Der Mindestwurf für den Zauberer beträgt 10 minus die Essenz des Opfers. Das Opfer leistet Widerstand mit dem angegriffenen Attribut, also nicht zwangsläufig mit der Konstitution. Die von beiden erzielten Erfolge werden miteinander verglichen. Der Zauberer benötigt nur 1 Nettoerfolg, um sich durchzusetzen. Sinkt ein Attribut auf 0, ist das Opfer hilflos. Handelt es sich um ein Körperliches Attribut, ist das Opfer bewußtlos oder gelähmt. Sinkt ein Geistiges Attribut auf 0, steht die betroffene Person geistlos herum. Es existiert eine eigenständige Version dieses Zaubers für jedes Körperliche und Geistige Attribut sowie die Reaktion, während die übrigen Speziellen Attribute nicht beeinflusst werden können. Es handelt sich um Physische Zauber, die auch Charaktere mit cybermodifizierten Attributen beeinflussen.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 10 - Essenz
Dauer: Aufrechterhalten
Attribut-1 **Entzug:** (K/2)L
Attribut-2 **Entzug:** (K/2)M
Attribut-3 **Entzug:** (K/2)S
Attribut-4 **Entzug:** (K/2)T

Attribut steigern

Dieser Zauber erhöht ein Körperliches oder Geistiges Attribut oder die Reaktion (mit speziellen Modifikationen), aber kein anderes Spezielles Attribut. Der Mindestwurf für die Sprucherfolgsprobe ist gleich der doppelten Stufe des Attributs vor der Steigerung. Ein einziger Erfolg genügt bereits. Der Zauber beeinflusst keine cybermodifizierten Attribute; das ist nur mit dem nachstehend beschriebenen Spruch möglich. Für jedes Attribut existieren vier gesonderte Sprüche, zum Beispiel: Stärke+2 steigern, Schnelligkeit+1 steigern und so weiter.

Die reaktionssteigernde Version des vorliegenden Zaubers weist ein um eine Stufe erhöhtes Entzugsniveau auf: L wird zu M, M zu S und S zu T. Demzufolge gibt es auch nicht die Version Reaktion+4 steigern. Nur die Reaktion selbst wird erhöht; weitere Vorteile verschafft der Zauber nicht.

Beachten Sie, daß dasselbe Attribut nicht mehrfach mit diesem Zauber gesteigert werden kann. Wird der Spruch auf Charaktere angewandt, die bereits magisch gesteigerte Attribute aufweisen (wie *ki*-Adepten), steigt der Mindestwurf um 4.

Art: Mana **Reichweite:** Berührung
Mindestwurf: doppelte Attributstufe

Attribut+1	Entzug: (K/2)L	Dauer: Aufrechterhalten
Attribut+2	Entzug: (K/2)M	Dauer: Aufrechterhalten
Attribut+3	Entzug: (K/2)S	Dauer: Aufrechterhalten
Attribut+4	Entzug: (K/2)T	Dauer: Aufrechterhalten

Behandeln/Heilen

Die Zauber *Behandeln* und *Heilen* wirken beide wiederherstellend. Beide streichen eine Anzahl Schadenskästchen gleich der Anzahl erzielter Erfolge. Der Unterschied besteht darin, daß der Behandlungsauber innerhalb einer Stunde nach eingetretener Verletzung eingesetzt werden *muß*, während der Heilungsauber jederzeit eingesetzt werden kann. Ein Charakter kann für Verletzungen eines Ursprungs nur jeweils einmal behandelt und geheilt werden.

Der Mindestwurf beträgt 10 minus die Essenz der Zielperson. Die Wirkung ist permanent, nachdem der Spruch über den in der weiter unten aufgeführten Heilungstabelle angegebenen Grundzeitraum hinweg aufrechterhalten wurde.

Die Erfolge aus der Sprucherfolgssprobe können sowohl dazu benutzt werden, effektiv zu heilen und damit Schadenskästchen zu streichen, als auch dazu, den Grundzeitraum zu verkürzen, welcher der nachstehenden Tabelle zu entnehmen ist. Der Zauberer kann die Erfolge nach Belieben auf die beiden Zwecke (Heilung und Zeitverkürzung) verteilen.

Der Mindestwurf für die Entzugswiderstandssprobe ist gleich der halben Kraftstufe des Zaubers, und das Entzugsniveau ist gleich dem aktuellen Schadensniveau der Zielperson.

Behandeln

Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 8 - Essenz
Dauer: Permanent **Entzug:** (K)(Schadensniveau)

Heilen

Siehe oben unter "Behandeln".

Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 10 - Essenz
Dauer: Permanent **Entzug:** (K)(Schadensniveau)

Heilungstabelle

Schadensniveau	Zeit
Tödlich	20 Runden
Schwer	15 Runden
Mittel	10 Runden
Leicht	5 Runden

(Cybermodifiziertes Attribut) senken

Dieser Zauber funktioniert ähnlich dem Spruch (*Attribut*) *senken*, wirkt sich allerdings auf cybermodifizierte Attribute aus. Das Entzugsniveau steigt bei der Version, die die vercyberte Reaktion senkt, noch um 1.

Art: Physisch **Reichweite:** B **Mindestwurf:** 10-Essenz
Attribut-1 **Entzug:** ((K/2)+3)L **Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut-2 **Entzug:** ((K/2)+3)M **Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut-3 **Entzug:** ((K/2)+3)S **Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut-4 **Entzug:** ((K/2)+3)T **Dauer:** Aufrechterhalten

(Cybermodifiziertes Attribut) steigern

Der Zauber wirkt wie der oben beschriebene, beeinflusst jedoch auch Attribute, die bereits cybertechnisch modifiziert wurden. Cybermodifizierte Reaktion+4 steigern hat einen Entzugscode von (F/2+5)T.

Art: Physisch **Reichweite:** Berührung
Mindestwurf: doppelte Attributstufe

Attribut+1 **Entzug:** ((K/2)+2)L **Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut+2 **Entzug:** ((K/2)+2)M **Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut+3 **Entzug:** ((K/2)+2)S **Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut+4 **Entzug:** ((K/2)+2)T **Dauer:** Aufrechterhalten

Frischzellenkur

Die Augen strahlen heller, tote Hautzellen werden abgestreift, der Kreislauf und das allgemeine Wohlbefinden werden verbessert. Ein kosmetischer Zauber, den die Reichen als Statussymbol und zur Aufmunterung schätzen. Er wirkt in dem Sinne permanent, daß er nicht magisch aufrechterhalten zu werden braucht, allerdings nutzen sich die Effekte mit der Zeit ab, je nach Lebensstil, der Ernährung, den Lasten und anderen Eigenheiten des Subjektes.

Art: Physisch **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Permanent (5 Runden) **Entzug:** (K/2)L

Gegenmittel Toxin

Diese wiederherstellenden Zauber beeinflussen das Toxin (Gift oder Droge) oder die Krankheit, nicht die davon betroffene Person. Die Erfolgssprobe wird gegen einen Mindestwurf gleich der Stärke (Intensität) der Infektion oder des Toxins gewürfelt. Der Gegenmittelzauber muß eingesetzt werden, ehe das Opfer durch das Toxin Schaden erleidet. Die Anzahl der Erfolge reduziert im Verhältnis 1:1 direkt die Stärke des Toxins und erleichtern so der Zielperson die eigenen Widerstandssproben.

Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** Toxin-Stärke
(L) Toxin **Entzug:** (K/2)L **Dauer:** Perman. (5 Runden)
(M) Toxin **Entzug:** (K/2)M **Dauer:** Perman. (10 Runden)
(S) Toxin **Entzug:** (K/2)S **Dauer:** Perman. (15 Runden)
(T) Toxin **Entzug:** (K/2)T **Dauer:** Perman. (20 Runden)

Konservieren

Der Zauber verhindert die Austrocknung, die Fäulnis oder Verwesung von totem organischen Material. Der Zauberer benötigt nur 1 Erfolg. Der Spruch kann auf Nahrungsmittel gelegt werden, aber meistens benutzen ihn forensische Zauberer, um bis zur Autopsie die Verwesung aufzuhalten oder um kleine organische Proben zu konservieren, die vom Schauplatz eines Verbrechens stammen, um sie später als stoffliche Verbindung einzusetzen (siehe **Ritueller Hexerei**, S. 41ff.). Häufig findet dieser Spruch Anwendung in Zauberspeichern.

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** OW
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)M

Krankheit heilen

Dieser Zauber kann nach einer Infektion jederzeit eingesetzt werden, und er tötet dann sofort alle Keime im System des Patienten ab und beseitigt gleichzeitig alle Symptome. Schaden, den die Krankheit bereits angerichtet hat, wird jedoch nicht geheilt; das erfordert einen eigenen Heilzauber. Erfolge aus dem Zauber Krankheit heilen reduzieren direkt die Virulenz (Intensität) der Krankheit im Verhältnis 1:1 und erleichtern so der Zielperson die eigenen Widerstandssproben.

Für jedes Schadensniveau eines Toxins oder einer Krankheit existiert eine eigenständige Version dieses Zaubers.

Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** Virulenz
(L) Krankheit **Entzug:** (K/2)L **Dauer:** Perm. (5 Runden)
(M) Krankheit **Entzug:** (K/2)M **Dauer:** Perm. (10 Runden)
(S) Krankheit **Entzug:** (K/2)S **Dauer:** Perm. (15 Runden)
(T) Krankheit **Entzug:** (K/2)T **Dauer:** Perm. (20 Runden)

Prophylaxe

Dieser Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt, liefert Zusatzwürfel (1 Würfel pro 2 Erfolge) für den Widerstand gegen Infektionen, Drogen oder Toxine. Der Spruch wirkt allerdings auch gegen heilsame Arzneimittel.

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: aufrechterhalten

(L) Krankheitserreger **Entzug:** ((K/2)+2)L
(M) Krankheitserreger **Entzug:** ((K/2)+2)M
(S) Krankheitserreger **Entzug:** ((K/2)+2)S
(T) Krankheitserreger **Entzug:** ((K/2)+2)T

Reflexe senken

Analog zum Spruch *Reflexe steigern* reduziert dieser Zauber die Anzahl der dem Ziel zur Verfügung stehenden Initiativwürfel um den angegebenen Modifikator (-1, -2 oder -3). Auf Charaktere mit cybermodifizierter Initiative wirkt er sich nicht aus.

Ein Charakter, der unter dem Einfluß dieses Spruches gar keine Initiativwürfel mehr behält oder gar auf einen negativen Wert absinkt, benutzt seinen Reaktionswert als Initiativeergebnis.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 2 x Reaktion

Dauer: aufrechterhalten

- 1 Initiativwürfel **Entzug:** ((K/2)+1)S
- 2 Initiativwürfel **Entzug:** ((K/2)+1)T
- 3 Initiativwürfel **Entzug:** ((K/2)+3)T

Reflexe steigern

Dieser Zauber erhöht die Anzahl der Initiativwürfel eines bereitwilligen Subjekts um den durch die Spruchversion angegebenen Betrag (+1, +2 oder +3). Eine Cyberversion existiert nicht, also können Charaktere mit Cybersystemen, die Initiativwürfel verschaffen (wie z. B. Reflexbooster), nicht mit diesem Zauber unterstützt werden.

Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** Reaktion x 2

- +1 Initiativwürfel **Entzug:** (K/2)M **Dauer:** Aufrechterhalten
- +2 Initiativwürfel **Entzug:** (K/2)S **Dauer:** Aufrechterhalten
- +3 Initiativwürfel **Entzug:** (K/2)T **Dauer:** Aufrechterhalten

Sauerstoffmaske

Das Blut des Subjektes wird mit Sauerstoff angereichert, so daß die Konstitutionsprobe gegen Ersticken, gegen Strangulierung und Gasinhalation durch Zusatzwürfel (1 Würfel für jeweils 2 Erfolge) erleichtert wird. Das Subjekt wird auch in die Lage versetzt, unter Wasser zu atmen. Ein bereitwilliges Subjekt ist erforderlich.

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4

Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Schmerzresistenz

Der Zauber überwindet Erschwernisse aufgrund von Körperlichem Schaden (*nicht* aufgrund von Geistigem Schaden). Der Spruch heilt und behandelt keine Verletzungen, sondern beseitigt nur die daraus resultierenden Modifikatoren für Mindestwürfe und Initiative. Es gibt jeweils eine eigenständige Spruchversion für (L)eichten, (M)ittleren und (S)chweren Schaden. Die Auswirkungen von Tödlichem Schaden können so nicht mehr behoben werden, da jeder Charakter mit einer (T)ödlichen Verletzung bewußtlos ist und geheilt werden muß.

Der Spruch ist in dem Sinn "permanent", daß er das Endorphin-Niveau des Patienten stabilisiert. Steigt der Schaden über das angegebene Niveau oder werden die Verletzungen richtig geheilt, wirkt sich der Spruch nicht weiter aus.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4

Leichte

Entzug: (K/2)M **Dauer:** Permanent (5 Runden)

Mittlere

Entzug: (K/2)S **Dauer:** Permanent (10 Runden)

Schwere

Entzug: (K/2)T **Dauer:** Permanent (15 Runden)



Stabilisieren

Wird der Spruch auf ein Subjekt mit Tödlichem Körperlichen Schaden angewandt, so stirbt es nicht. Addieren Sie die Anzahl der Minuten seit Zufügung der Tödlichen Wunde zum Mindestwurf des Zaubers.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4 + verstrichene Minuten

Dauer: Permanent (20 Runden) **Entzug:** (K/2)S

Toxin entgiften

Entgiften mildert die Auswirkungen einer Droge oder eines Gifts. Es muß das Toxin überwinden, wie es das Gegenmittel tut, aber da die Milderung symptomatischer Natur ist, wird der Mindestwurf reduziert. Entgiften heilt keinen bereits durch Toxine angerichteten Schaden, eliminiert jedoch alle sonstigen Effekte, unter denen das Opfer zu leiden hat (Schwindelgefühle, Halluzinationen, Übelkeit, Schmerz, was auch immer). Entgiften ist das Katernittel der Wahl für diejenigen, die es sich leisten können. Für jedes Toxin-Schadensniveau existiert eine eigenständige Version dieses Zaubers.

Art: Physisch **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** Toxin-Stärke

- | | | |
|------------------|---------------------------|---------------------------------|
| (L) Toxin | Entzug: ((K/2)-2)L | Dauer: Perm. (5 Runden) |
| (M) Toxin | Entzug: ((K/2)-2)M | Dauer: Perm. (10 Runden) |
| (S) Toxin | Entzug: ((K/2)-2)S | Dauer: Perm. (15 Runden) |
| (T) Toxin | Entzug: ((K/2)-2)T | Dauer: Perm. (20 Runden) |

ILLUSIONSZAUBER

Unabhängig davon, wie realistisch sie sind, können Illusionen einen Charakter nicht dauerhaft schädigen, sei es nun geistig oder körperlich. Sie können zu Ablenkung führen, zum Verlust des Gleichgewichts oder der Orientierung oder sogar zu Symptomen wie Übelkeit und Schmerz. Solche Symptome verschwinden jedoch, sobald der Zauberer die Illusion fallenläßt.

Erkennbare Illusionen dienen im allgemeinen der Unterhaltung, obwohl mächtige Sprüche dieser Art Feinde zumindest ablenken können, auch wenn sie wissen, daß es sich um Illusionen handelt. Einzelsinn-Illusionen erscheinen nur einem einzelnen körperlichen Sinn als wirklich. Vollsensoryische Illusionen erscheinen den Zielpersonen als vollständig wirklich.

Ein Illusionszauber, dem Widerstand geleistet werden kann, ist mit einem (W) nach der Angabe zum Mindestwurf gekennzeichnet. Gegen einen solchen Spruch kann das Opfer eine Spruchwiderstandsprobe mit den unter "Mindestwurf" angegebenen Würfeln gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Zaubers ablegen. Die von ihm erzielten Erfolge reduzieren die des Zaubers und damit auch die Auswirkungen des Spruchs.

Mana-Illusionen sind gegenüber technischen Bildübertragungssystemen (wie Überwachungskameras) vollkommen wirkungslos. Ein Physischer Illusionszauber beugt und gestaltet dagegen tatsächlich das Licht und täuscht damit auch solche Anlagen.

Chaos

Eine Zielperson, die es nicht schafft, diesem Zauber zu widerstehen, wird ein Opfer massiver Ablenkung. Der Zauber nimmt ihre Sinne mit einer Wolke blendender optischer Eindrücke, scharfer Gerüche und prickelnder Empfindungen vollständig in Anspruch. Das Opfer erleidet eine schwerwiegende Ablenkung (+1 auf alle seine Mindestwürfe) für jeden Erfolg des Zaubers, der nach der Spruchwiderstandsprobe noch übrig ist. Der Spruch beeinflusst (etwa wie ein Störsender) auch technische Wahrnehmungshilfen.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Intelligenz (W)

Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)S

Chaotische Welt

Dieser Zauber ist eine flächenwirksame Version von Chaos.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Intelligenz (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)T

Gestank

Dieser Flächenzauber stimuliert den Geruchssinn. Subjekte innerhalb des Wirkungsbereiches würfeln normale Spruchwiderstandspunkten, um die Erfolge des Zauberers zu reduzieren. Jeder übrigbleibende Erfolg erhöht sämtliche Mindestwürfe der Opfer aufgrund der übelkeiterregenden Auswirkungen des Gestanks um 1.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Gestelgerte Unsichtbarkeit

Wirkt ähnlich dem nachstehenden Zauber *Unsichtbarkeit*, beeinflusst aber im Gegensatz zu ihm auch technische Wahrnehmungshilfen.

Art: Physisch **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Fahrzeugmaske

Dieser Zauber funktioniert ähnlich wie die obenstehende Körpermaske, wirkt sich jedoch speziell auf Fahrzeuge aus. Der Zauberer kann nur solche Fahrzeuge beeinflussen, deren Rumpf-Attribut höchstens die Hälfte seines eigenen Magie-Attributes (abgerundet) beträgt. Der Zauberer muß das Fahrzeug beim Zaubern berühren.

Art: Physisch **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Körpermaske

Dieser ähnlich wie der *Maske*-Zauber wirkende Spruch beeinflusst auch technische Geräte.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)L

Maske

Dieser Zauber setzt voraus, daß der Zauberer ein bereitwilliges Subjekt berührt. Das Subjekt nimmt dann eine körperliche Erscheinungsform (unter Beibehaltung seiner Ausgangsgröße und -gestalt) nach Wahl des Zauberers an. Die Anzahl der Erfolge gibt den Mindestwurf für Wahrnehmungsproben von Beobachtern an. Die Spruchwirkung erstreckt sich nicht auf technische Geräte.

Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Spektakel

Eine multisensorische Version des *Unterhaltungszaubers* (s.u.).

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)M

Stimmullierung

Das bereitwillige Subjekt erlebt eine vollsensorische Illusion, die der Anwender nach seinen Vorstellungen gestaltet. Im Normalfall ist dies ein Luxuszauber, der von jenen abgestumpften Reichen gekauft wird, die auf der Suche nach Empfindungen sind, die sie in der wirklichen Welt nicht finden. Die Anzahl der Erfolge ist ein Maß für das vom Subjekt erlebte Vergnügen.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Trideo-Unterhaltung

Wirkt ähnlich wie der *Unterhaltungszauber*, nur daß die Effekte dieses Spruches auch für elektronische Kameras "sichtbar" sind.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)L

Trideo-Spektakel

Diese Version des obenstehenden *Spektakelzaubers* ist auch für elektronische Kameras sichtbar.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Überstimmullierung

Der Zauber stimuliert die sensorischen Zentren des Gehirns. Solange er aufrechterhalten wird, erleidet das Opfer Erschwer-nisse, als wäre eine Anzahl Boxen gleich den Erfolgen des Spruches auf seinem Geistigen Zustandsmonitor angekreuzt. Die Erschwer-nisse spiegeln dabei keinen tatsächlichen Schaden wider, sondern stehen lediglich für die Auswirkung dieses Spruches. Erzielt der Zauberer 10 oder mehr Erfolge, bleibt das Opfer zwar trotzdem bei Bewußtsein, ist aber handlungsunfähig.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)M

Unsichtbarkeit

Der Anwender muß das Subjekt berühren, das dann in normalem Licht unsichtbar wird. Wärmesicht ist jedoch weiterhin in der Lage, die Körperwärme auszumachen, und das Subjekt bleibt für Gehör-, Geruchs- und Tastsinn weiter uneingeschränkt zu erkennen. Verdoppeln Sie die Zahl der Erfolge, um den Mindestwurf für die Wahrnehmungsprobe eines Beobachters zu erhalten. Hat er Erfolg, so entdeckt er die unsichtbare Person oder das unsichtbare Objekt. Der Spruch beeinflusst keine technischen Wahrnehmungshilfen, ausgenommen Cyberaugen(jedoch nicht die IR-Version), die als natürlich gelten, da Essenz in sie investiert wurde.

Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Unterhaltung

Dieser flächenwirksame Zauber setzt bereitwillige Subjekte voraus. Er erzeugt erkennbare, aber unterhaltsame Illusionen für alle, die ihnen zuschauen möchten. Die Zahl der Erfolge gibt an, wie unterhaltsam das Publikum die Illusion findet.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Verwirrung

Ein Flächenzauber ähnlich dem *Chaos*, nur daß die *Verwirrung* technische Anlagen nicht beeinflusst. Visuelle Illusionen erfüllen den Wirkungsbereich und verwandeln ihn in einen Ort sich wandelnder Formen, blendender Lichter und schattiger Stellen. Wer nicht erfolgreich widersteht, erleidet eine Ablenkung (+1 auf alle Mindestwürfe) für jeden Erfolg, der nach der Spruchwiderstandspunkteprobe noch übrig ist.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)S

MANIPULATIONSZAUBER

Es gibt Tausende von möglichen Manipulationszaubern, und diese stellen die potentiell mächtigste Klasse von Zaubersprüchen in **SHADOWRUN** dar. Manipulationszauber sind in der Lage, Materie und Energie umzuwandeln oder zu beherrschen:

Beherrschungszauber beeinflussen die Handlungen und Gedanken von Lebewesen.

Transformationszauber verändern die materielle (physische) Struktur eines Ziels.

Telekinetische Zauber verkörpern verschiedene Variationen der Herrschaft des Geists über die Materie und reichen vom wilden Poltergeist-Phänomen bis hin zu subtiler Arbeitssteuerung.

Viele Manipulationszauber weisen eine Schwellenzahl auf. Falls der Zauberer nach der Widerstandsprobe des Ziels nicht genügend Erfolge übrigbehält, um mindestens die Schwellenzahl zu erreichen, zeigt der Spruch keine Wirkung. Viele Beherrschungszauber weisen zum Beispiel eine Schwellenzahl in Höhe der Willenskraft des Opfers auf. Entweder erzielt der Zauberer so viele Nettoerfolge, oder der Spruch hat keine Wirkung.

BEHERRSCHUNGS-MANIPULATIONEN

Beeinflussen

Der Zauber ähnelt dem Gedanken beherrschen (SR11, S. 156), implantiert jedoch permanent eine einzelne Suggestion im Bewußtsein des Opfers. Letzteres wird sich entsprechend dieser Suggestion verhalten bzw. den entsprechenden Befehl ausführen, als handelte es sich um eine eigene Idee. Die Zaubervirkung kann überwunden werden, indem man dem Opfer nachweist, daß die Idee falsch ist, oder indem man den Zauberer zwingt, die Suggestion zurückzunehmen.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Permanent (10 Runden) **Entzug:** ((K/2)+2)S

Gedanken beherrschen

Der Zauberer beherrscht die Gedanken des Opfers. Dieses wird vorbehaltlos Befehle des Zauberers ausführen, solange er den Zauber aufrechterhält. Es handelt sich hierbei um das magische Äquivalent einer tiefen hypnotischen Suggestion. Die Schwellenzahl ist gleich der Willenskraftstufe des Opfers. Handlungen, die für das Opfer oder von diesem geliebte Wesen stark zerstörerisch wären, geben ihm die Möglichkeit, gegen den Zauber anzukämpfen. Es muß dazu eine Erfolgsprobe auf Willenskraft gegen die Kraft des Zaubers als Mindestwurf ablegen. Ist der Zauberer dabei nicht anwesend, reicht ein einzelner Erfolg. Ist der Zauberer dagegen präsent, würfeln Sie auch auf seine Willenskraft gegen einen Mindestwurf gleich der Willenskraft des Opfers. Letzteres benötigt im Vergleich einen Nettoerfolg, um sich dem verabscheuungswürdigen Befehl widersetzen zu können.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Gefühle beherrschen

Das Ziel verspürt ein überwältigendes Gefühl, das der Zauberer beim Anwenden des Spruchs bestimmt. Er kann das Opfer dazu bringen, jemanden zu lieben, jemanden zu hassen oder sonst eine gewünschte persönliche Emotion zu empfinden. Die Schwelle wird durch das Willenskraft-Attribut des Ziels angegeben.

Die Auswirkungen dieses Zaubers erfordern vor allem Rollenspiel, weniger Punkte oder Zahlen. Die Opfer dieses Zaubers glauben von ganzem Herzen an ihre Gefühle, sind jedoch nicht geistlos. Als Daumenregeln sollte man sich merken: Wenn ein Charakter etwas tut, was mit dem Gefühl in Einklang steht (zum Beispiel kämpfen, während er von Zorn oder Haß erfüllt ist), kommen

keine Erschwernisse zum Tragen. Unternimmt er jedoch etwas, das für das Gefühl nicht relevant ist (wie der Versuch, ein Auto zu fahren, während er heftig lacht), wird er sicherlich abgelenkt sein (+2 oder mehr auf die Mindestwürfe). Versucht er gar, etwas direkt gegen das Gefühl zu tun (wie auf jemanden zu schießen, den er "liebt"), so muß er dazu auf Willenskraft gegen die Kraft des Zaubers als Mindestwurf würfeln, und er erleidet selbst im Erfolgsfall eine Erschwernis durch Ablenkung. Erfolg ist jedoch unbedingt nötig, um die Handlung überhaupt durchführen zu können.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Handlungen beherrschen

Der Zauberer kontrolliert die körperlichen Handlungen einer Zielperson, als wäre diese eine Puppe. Das Bewußtsein des Opfers bleibt unbeeinflusst, aber es ist nur noch ein Passagier im eigenen Körper. Es setzt alle seine Fertigkeiten auf den Befehl des Zaubers hin ein, aber mit einer Erschwernis von +4 auf alle Mindestwürfe. Die Willenskraft des Opfers gibt die Schwellenzahl an.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Mob-Bewußtsein

Dieser Flächenzauber versetzt den Zauberer in die Lage, die Gedanken aller Personen in Reichweite zu beherrschen. Für die Zwecke einer Erfolgsprobe, um die Wirkung zu bestimmen, wird die Menge als einzelner Charakter betrachtet. Für Passanten gilt dabei Willenskraft 3. Bedeutende Charaktere, sowohl Spieler als auch Nichtspieler, sollten sich dem Spruch einzeln widersetzen, je nach der Anzahl der Erfolge des Anwenders, der jedoch nur einmal würfelt.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+3)S

Mob-Laune

Wirkt ähnlich wie Mob-Bewußtsein, beeinflusst jedoch nur die Emotionen der Menge. Der Zauberer kann die Menge nicht steuern, sondern lediglich ihre Stimmung verändern.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M



Tiere beherrschen

Der Zauber ähnelt dem *Gedanken beherrschen*, beeinflusst jedoch nur nichtintelligente Tiere. Was intelligent ist, legt der Spielleiter fest. Paranormale Tiere sollten diesem Spruch entweder mit Willenskraft oder Essenz Widerstand leisten, je nachdem, welcher Wert höher liegt.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)T

Winterschlaf

Der Zauberer muß ein bereitwilliges oder bewußtloses Subjekt berühren. Der Zauberspruch versetzt dieses dann in einen Zustand herabgesetzter Lebenstätigkeit. Verdoppeln Sie die bei der Sprucherfolgsprobe erzielten Erfolge, um den Faktor zu erhalten, um den die Lebensvorgänge des Körpers reduziert werden. Erzielen Sie also beim Sprechen von Winterschlaf 4 Erfolge, wird der Metabolismus des Ziels um den Faktor 8 herabgesetzt. Hätte das Subjekt in diesem Fall seinen Zustandsmonitor überschritten, würde nun nur noch alle 80 Minuten ein weiteres Schadenskästchen fällig, statt alle 10 Minuten (siehe **Überschreitung des Zustandsmonitors**, S. 111). Litte das Ziel an einer Krankheit, die eine stündliche Schwächung bewirkt, würde diese Schwächung jetzt nur noch alle 8 Stunden eintreten. Wäre das Ziel in einem Raum mit Luft für 1 Tag eingeschlossen, so würde die Luft nun 8 Tage reichen. Der Zauberer kann den Spruch nicht auf sich selbst anwenden.

Art: Physisch **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

TELEKINETISCHE MANIPULATIONEN

Beleben

Mit Hilfe dieses Zaubers können leblose Objekte bewegt werden. Das Objekt bewegt sich dabei seiner Struktur gemäß (Bälle rollen, Läufer rutschen, humanoide Statuen gehen usw.). Der Spruch verleiht auch eine gewisse Beweglichkeit, so daß Statuen gehen können, als hätten sie Gelenke. Der Zauberer kann nur das gesamte Objekt bewegen, nicht Teile davon wie Computertasten oder Fahrzeugwaffen. Pro Handlung legt der Gegenstand eine Anzahl Meter gleich dem halben (abgerundeten) Magie-Attribut des Zauberers zurück.

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** OW
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

(Fertigkeit) einsetzen

Als begrenzte Version des *Zauberfingers* ermöglicht es dieser Zauber dem Anwender, eine Fertigkeit telekinetisch einzusetzen, wobei der Spielleiter entscheidet, welche Fertigkeiten dafür in Frage kommen. Typische Beispiele sind Bewaffneter Kampf, Elektronik B/R, Sprengstoffe, Fahren usw. Wissensfertigkeiten sind nicht geeignet, da sie keine körperliche Aktion erfordern. Der Spruch funktioniert weitgehend wie die "Zauberfinger", abgesehen davon, daß die Stufe des Zauberers in der fraglichen Fertigkeit die Wirkung bestimmt.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+3)L

Keule

Dieser telekinetische Boxhieb weist einen Schadenscode von (Willenskraft des Zauberers)M-Betäubung auf. Es gelten die normalen Fernkampfmodifikatoren (**SRII**, S. 87). Nach den üblichen Fernkampfregeln können Erfolge aus der Sprucherfolgsprobe dazu verwendet werden, den Schaden zu erhöhen. Stoßpanzerung schützt gegen diesen Zauber.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Sofort **Entzug:** (K/2)M

Levitation

Levitation ermöglicht es einem Zauberer, einen Gegenstand oder eine Person vom Boden anzuheben und dann durch die Luft zu steuern. Die maximale "Distanz" in Metern wird angegeben durch das Magie-Attribut des Zauberers, multipliziert mit der Anzahl der Erfolge. Die Distanz kann vertikal (Höhe) verstanden werden, horizontal oder als Kombination aus beidem. Zum Beispiel könnte ein Zauberer mit einem Distanzergesamt von 12 ein Objekt 12 Meter über den Boden bewegen, 12 Meter in die Höhe oder kombiniert, so lange die Gesamtentfernung die 12 Meter nicht überstiege. 10 Meter horizontal und 2 vertikal wären in Ordnung (10 + 2 = 12), ebenso 5 horizontal und 7 vertikal (5 + 7 = 12). Die Summe der beiden Komponenten darf der "Distanz" maximal gleichkommen, wobei stets vom Ausgangspunkt des Ziels aus gerechnet wird. Yep! Ganz Findige dürfen sogar den Satz des Pythagoras benutzen - so lange die Diagonale oder Raumdiagonale nicht blockiert sind.

Der Mindestwurf des Zauberers für die Sprucherfolgsprobe wird für je 100 Kilogramm Masse, die er zu bewegen versucht um 1 erhöht (veranschlagen Sie ein Lebewesen mit 50 Kilogramm pro Konstitutionspunkt und ein Fahrzeug mit 1.000 Kilogramm pro Rumpfpunkt). Ein Zauberer kann ein levitiertes Ziel überallhin (im Rahmen der Distanz) versetzen, solange er den Zauber aufrecht erhält und das Ziel im Blick behält. Die volle "Distanz" kann innerhalb einer Handlungsphase zurückgelegt werden.

Versucht der Zaubernde einen Gegenstand zu levitieren, den ein Lebewesen bei sich trägt oder festhält, steht diesem Lebewesen eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Zaubers zu. Reduzieren Sie die Erfolge des Zaubernenden um die dabei erzielten Erfolge. Dem Zaubernenden muß mindestens 1 Nettoerfolg bleiben, damit er den Gegenstand levitieren kann.

Gegenstand levitieren

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Person levitieren

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Poltergeist

Im Wirkungsbereich dieses Zaubers wirbeln sämtliche kleinen Gegenstände und Bruchstücke bis zu einer Masse von 1 Kilogramm aufs Geratewohl durch die Gegend. Das reduziert die Sichtverhältnisse in dem Bereich (+2 auf alle Mindestwürfe). Der Zauber bewirkt auch Betäubungsschaden, indem er Ziele mit herumfliegenden Gegenständen attackiert. Ziele in Reichweite benutzen ihr Attribut Schnelligkeit (nicht Konstitution) für Widerstandsproben gegen solchen Schaden, und der Mindestwurf wird durch die Kraft des Zaubers angegeben. Das Schadensniveau ist Leicht. Stoßpanzerung schützt.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)S

Zauberfinger

Zauberfinger ist die klassische Telekinese. Der Zauberer erschafft unsichtbare Hände und kann Gegenstände durch seine geistige Kraft halten oder manipulieren. Die Sprucherfolgsprobe erfolgt gegen einen Mindestwurf von 6. Die Zahl der Erfolge ergibt dann die Stufen des Spruchs in Stärke und Schnelligkeit. Der Zauberer kann seine eigenen Fertigkeiten per Zauberfinger einsetzen, erleidet dabei jedoch aufgrund der Probleme der Fernlenkung eine Erschwernis von +2 auf alle Mindestwürfe. Selbst einfache Handlungen können eine Erfolgsprobe auf Schnelligkeit erfordern. Der Zauberer kann mit Zauberfingern kämpfen, ein Schloß knacken, was auch immer. Die Zauberfinger können jeden Punkt in seinem Blickfeld erreichen. Er kann sich dann noch die Arbeit erleichtern, indem er sich per Hellsicht oder sogar technischer Mittel eine Nahaufnahme der Szene verschafft, solange die Stelle

sich überhaupt in seinem Blickfeld befindet. Der Zauber ist sehr praktisch für die Entschärfung von Bomben.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

TRANSFORMATIONS-MANIPULATIONEN

Astrale Störung

Dieser Flächenzauber erzeugt eine Wolke aus prasselndem, wirbelnden Mana im Astralraum und bewirkt damit eine Hintergrundstrahlung von 1 pro jeweils 2 Erfolge, die der Zauberer würfelt. Wie es auch für normale **Hintergrundstrahlung** (siehe S. XX) gilt, wird die Stufe der Störung zu den Mindestwürfen für alle astralen Erfolgsproben im Wirkungsbereich addiert, einschließlich der des Zauberers selbst.

Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)T

Barriere

Barriere ist ein Flächenzauber, bei dem der Zauberer ein Kraftfeld aus prasselnder Energie formt. Die Sprucherfolgsprobe geht gegen Mindestwurf 6. Der Zauberer kann die Barriere zu einem normalen Flächenzauber formen und damit eine Energiekuppel erschaffen; er kann jedoch auch eine Wand errichten. Die Höhe dieser Wand in Metern wird durch die Kraft des Spruchs angegeben. Die Länge der Wand oder der Radius der Kuppel in Metern wird durch das Attribut Magie des Zauberers angegeben. Diese Strecke kann auf dieselbe Art verändert werden, wie es generell bei Flächenzaubern möglich ist, indem für die Erfolgsprobe verfügbare Würfel zurückgehalten werden. Der Zauberer kann der Wand jede Form geben. Alles, was nur molekülgrößer oder kleiner ist, kann die Barriere durchdringen, einschließlich Luft oder anderer Gase. Für alles, was größer ist, gilt die Barriere als Hindernis mit einer Barrierenstufe gleich der Kraft des Zaubers (demzufolge kumulativ mit Panzerungen). Angriffe, welche die Barriere durchdringen sollen, haben es mit verminderten Sichtverhältnissen zu tun (Modifikator -1). Physische Barrieren behindern Zaubersprüche nicht, auch keine Manipulationszauber.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)T

Binden

Dieser Zauber umfängt das Ziel mit Banden aus mystischer Energie und hält es darin fest. Der Zauberer würfelt seine Sprucherfolgsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Schnelligkeit des Zieles. Letzteres leistet Widerstand, indem es eine Schnelligkeitsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Zaubers ablegt. Eventuelle Nettoerfolge zugunsten des Zauberers geben die effektive Barrierenstufe der mystischen Energie an. Das Ziel kann versuchen, die Bande zu brechen. Dazu wird seine Stärke nach den Regeln in **SR II**, S. 98, gegen die Barrierenstufe gesetzt. Der Charakter würfelt eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Zaubers, um den Banden einen höheren Druck entgegenzusetzen. Jeweils 2 Erfolge steigern seine effektive Stärke für den Befreiungsversuch um 1. Gelingt es ihm, sich zu befreien, muß er noch im selben Moment eine Konstitutionsprobe gegen (die eigene Stärke)L-Betäubungsschaden würfeln. Das repräsentiert die Erschöpfung aufgrund der geleisteten Anstrengung.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Schnelligkeit (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)S

(Critter)Gestalt

Der Zauber ähnelt dem weiter unten vorgestellten Spruch "Gestaltwandlung", ermöglicht jedoch nur die Verwandlung in ein bestimmtes, nicht paranormales Tier. Der Zauber setzt ein bereitwilliges Subjekt voraus.

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Willenskraft
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Donnerschlag

Der Zauber trifft das Ziel mit einem donnernden Luftstoß, fügt ihm dabei Betäubungsschaden zu und macht es für 1 Kampfrunde für jeweils 2 Erfolge des Zauberers taub.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** (K/2)S

Eisdecke

Dieser Zauber erzeugt eine flache Eisdecke, die eine Anzahl Quadratmeter gleich der mit den erreichten Erfolgen multiplizierten Magiestufe des Zaubers bedeckt. Charaktere, welche diese Fläche überqueren, müssen auf Schnelligkeit gegen Mindestwurf 3 würfeln, um nicht zu stürzen. Fahrzeuge müssen Handlingproben würfeln, um eine Crashprobe zu vermeiden. Die Decke schmilzt mit einer Geschwindigkeit von 1 Quadratmeter pro Minute.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)S

Entzünden

Der Zauberer beschleunigt die molekulare Geschwindigkeit in einem Ziel und bringt es so dazu, Feuer zu fangen. Alles Brennbares ist durch diesen Zauber beeinflussbar. Der Grundzeitraum bis zur Entzündung des Ziels beträgt 10 Runden geteilt durch die Erfolge des Zauberers. Sobald das Ziel entzündet ist, brennt es weiter, bis es entweder ausgebrannt ist oder das Feuer durch Ersticken, Wasser oder Feuerlöscher gestoppt wird. Die Schwellenzahl für Entzünden beträgt bei Lebewesen deren Attribut Konstitution und bei leblosen Objekten deren Basis-Barrierenstufe. Ein Lebewesen wird durch Entzünden von Flammen umhüllt, die ihm in der ersten Runde 6M Schaden zufügen. Das Powerniveau steigt in jeder weiteren Kampfrunde um 1. Würfeln Sie am Ende jeder Runde eine Schadenswiderstandsprüfung, wobei Stoßpanzerung mitzählt. Muni oder Sprengstoffe, die das Opfer bei sich trägt, können hochgehen. Werden die Flammen nicht gelöscht, so brennen sie in 1W6 Kampfrunden aus.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Permanent **Entzug:** ((K/2)+2)S



Feuerschlag

Dieser Flächenzauber übergießt den Wirkungsbereich per Elementarem Feuereffekt mit Flammen.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** $((K/2)+3)T$

Flammenbombe

Dieser Flächenzauber erzeugt eine Explosion, deren Effekte das Ziel umhüllen. Da es sich um echtes Feuer handelt, entzündet sich leicht entflammbare Materialien und brennen. Der Schadenscode für diesen Angriff lautet (K)M. Jeweils 2 Erfolge steigern das Schadensniveau um eine Stufe. Der Spruchwiderstand erfolgt auf Konstitution, und der halbe Wert getragener Stoßpanzerung reduziert das Powerniveau (die Kraft) des Angriffs. Folgen Sie dem Verfahren für Fernkampf.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Sofort **Entzug:** $((K/2)+2)T$

Flammenstrahl

Der Zauber greift das Ziel per Elementarem Feuereffekt mit einem Flammenstrahl an.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** $((K/2)+1)T$

Flammenwerfer

Dieser Zauber erzeugt einen Flammenstrahl, der vom Zaubernenden aus zum Ziel überspringt. Da es sich um echtes Feuer handelt, entzündet sich leicht entflammbare Materialien und brennen. Der Schadenscode für diesen Angriff lautet (K)M. Jeweils 2 Erfolge steigern das Schadensniveau um eine Stufe. Der Spruchwiderstand erfolgt auf Konstitution, und der halbe Wert getragener Stoßpanzerung reduziert das Powerniveau (die Kraft) des Angriffs. Folgen Sie dem Verfahren für Fernkampf.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Sofort **Entzug:** $((K/2)+2)S$

Funken

Dieser Zauber erzeugt einen kleinen elektrischen Funken, der vom Zaubernenden auf das Ziel überspringt. Der Schadenscode für diesen Angriff lautet (K)M. Jeweils 2 Erfolge erhöhen das Schadensniveau um eine Stufe. Der Spruchwiderstand erfolgt auf Konstitution, und der halbe Wert getragener Stoßpanzerung reduziert das Powerniveau (die Kraft) des Angriffs. Folgen Sie dem Verfahren für den Fernkampf.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Sofort **Entzug:** $((K/2)+2)M$

Gestaltwandlung

Ein bereitwilliges Subjekt ist erforderlich, das in ein normales Critter verwandelt wird, dabei allerdings sein menschliches Bewußtsein behält. Die Körperlichen Attribute werden der Tabelle der Critterwerte auf **S. 233 ff. von SR11** entnommen und dabei die Grundstufen für jeweils 2 Erfolge des Zaubers um 1 erhöht. Die Reaktionsstufe des Critters steigt um die Intelligenz des Subjektes, was dem Einfluß des menschlichen Bewußtseins auf den tierischen Körper entspricht. Die Geistigen Attribute bleiben die des Subjektes. Kleidung und Ausrüstung werden nicht verwandelt. Zauberer, die selbst unter der Wirkung dieses Spruches stehen, können weiterhin zaubern, sind jedoch nicht in der Lage, Geasa zu erfüllen oder Zentrierungsfertigkeiten einzusetzen, die Handlungen voraussetzen, zu denen die Tiergestalt nicht in der Lage ist (wie Sprechen).

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Willenskraft
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** $((K/2)+2)S$

Herausputzen

Der Spruch bewirkt eine komplette kosmetische Aufbesserung der körperlichen Erscheinung eines bereitwilligen Subjektes, inklusive Kosmetik, Kleidung, Haar und Zähne, wobei letztere sogar poliert und von Plaque befreit werden. Die Veränderungen sind permanent wie solche, die in einem richtigen Schönheitssalon herbeigeführt werden. Die Anzahl der Erfolge des Anwenders bemißt das qualitative Ausmaß der Aufbesserung. Effektive physikalische Veränderungen werden nicht bewirkt, sondern das Ziel wird nur gereinigt und herausgeputzt.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Permanent (10 Runden) **Entzug:** $((K/2)+2)M$

Klingenbarriere

Diese Barriere funktioniert ähnlich wie die physische *Barriere* (s.o.) und die nachstehende *Kugelbarriere*. Die Klingenbarriere schützt dabei vor Klingenwaffen. Ihre effektive Stufe wird durch die Kraftstufe des Zaubers angegeben. Getragene Stoßpanzerung wird hinzuaddiert. Die persönliche Version dieses Zaubers hat einen Entzugscode von $((K/2)+2)L$.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** $((K/2)+2)M$

Licht

Ein flächenwirksamer Zauber. Er erzeugt einen beweglichen Lichtpunkt, der eine Fläche mit einem Durchmesser gleich der Magiestufe des Zaubers mal Anzahl der Erfolge in Metern beleuchtet. Die Helligkeit ähnelt in etwa der einer guten Taschenlampe. Der Zauber kann nicht benutzt werden, um jemanden zu blenden, aber er gleicht Sichtmodifikatoren aufgrund von Dunkelheit aus; 1 Erfolg beseitigt jeweils +1.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** $(K/2)L$

Manabarriere

Manabarrieren halten keine physischen Waffen auf, blockieren jedoch die Bewegung von Lebewesen. Leblose Dinge (wie Kugeln) gehen ungehindert hindurch. Passagiere innerhalb geschlossener Transportmittel werden nicht von einer Manabarriere beeinflusst, aber der Lenker eines Motorrads würde durch eine solche heruntergerissen. Manabarrieren bieten auch Schutz gegen Zaubersprüche. Addieren Sie die halbe Kraftstufe des Zaubers (die Barrierenstufe) zu den Mindestwürfen aller Zauberer hinzu, die Sprüche über die Barriere hinweg anzuwenden versuchen. Die Manabarriere zählt auch als astrales Hindernis.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** $((K/2)-1)T$

Mode

Der Spruch schneidert unverzüglich die Kleidung zurecht und verwandelt diese (woraus immer sie besteht) in eine modische Staffage nach Wahl des Zaubers. Ein bereitwilliges Subjekt ist erforderlich. Die Zusatzfolge des Zaubers geben das Ausmaß des Styling an, das die Mode aufweist. Die Schutzwirkung von Kleidung wird nicht beeinflusst, wohl aber Schnitt, Farbe und Sitz.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Permanent (10 Runden) **Entzug:** $((K/2)+2)M$

Panzer

Ein bereitwilliges Subjekt ist Voraussetzung. Der Zauberer verleiht dem Subjekt eine eingebaute Rüstung, indem er dessen Gewebe zu kräftigerem Zusammenhalt vernetzt. Die bei der Spruchfolgeprobe erzielten Erfolge geben die Stufe der Dermalpanzerung an (zur Konstitution addieren), solange der Zauber aufrechterhalten wird.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** $((K/2)+1)L$

Säure

Dieser Spruch attackiert das Ziel nach den Regeln für **Elementare Effekte** (siehe S. XXX) mit einem Säurestrahl.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)S

Säurebombe

Dieser Flächenzauber attackiert das Ziel nach den Regeln für **Elementare Effekte** (siehe S. XXX) mit einem Säureregen.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)T

Säurestrom

Dieser Spruch attackiert das Ziel nach den Regeln für **Elementare Effekte** (siehe S. XXX) mit einem Säurestrom.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)T

Schatten

Ein flächenwirksamer Zauber. Er erzeugt eine dunkle Zone mit einem Durchmesser gleich der halben Magiestufe des Zaubers mal den Erfolgen in Metern. Der Mindestwurf hängt von den örtlichen Gegebenheiten ab: Mittagssonne 6, Tageslicht 5, bedeckter Himmel 4, Dämmerung 3, Straßenlaternen oder dunkler 2. Jeweils 2 Erfolge aus der Sprucherfolgssprobe führen zu einem Modifikator von +1 für Kampf- und Wahrnehmungsproben bei allen Zielpersonen im Bereich des Schattens.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** siehe oben
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Schloss

Der Zauber hält eine Tür, ein Portal, eine Sperre oder ein ähnliches Hindernis solange geschlossen, wie der Zauberer die Wirkung aufrechterhält. Da das Schloß dieselbe Stärke aufweist wie das Material der Tür, kann man es nur überwinden, indem man die Tür selbst durchbricht oder sprengt.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** OW
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Siegel

Wirkt ähnlich dem obenstehenden Schloßzauber, verstärkt jedoch das Hindernis. Die Barrierenstufe der Tür steigt für jeweils 2 Erfolge des Zaubers um 1.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** OW
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)S

Sprengbarriere

Dieser ähnlich wie die physische *Barriere* (s.o.) funktionierende Zauber schützt vor der Sprengwirkung von Granaten und ähnlichen Waffen. Die effektive Barrierenstufe wird durch die Kraft des Zaubers angegeben. Getragene Stoßpanzerung wird dazu addiert.

Die persönliche Version dieses Zaubers hat einen Entzugscode von ((K/2)+2)L.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Verwandlung

Der Zauber verwandelt das Subjekt in ein normales Critter, das sich seines früheren Zustandes nicht mehr gewahr ist und nur ein tierisches Bewußtsein hat. Kleidung und Ausrüstung werden nicht mitverwandelt.

Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Willenskraft
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)S

Zauberbarriere

Der Spruch ähnelt der Manabarriere (s.o.) und bietet Schutz vor Zaubersprüchen. Die persönliche Version dieses Zaubers hat einen Entzug von ((K/2)+2)L.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M



TABELLE DER ZAUBERSPRÜCHE

KAMPFZAUBER

Name	Entzug	Art	Dauer
Betäubungsball	((K/2)-1)T	M	S
Betäubungsberührung	((K/2)-2)M	M	S
Betäubungsblitz	((K/2)-1)T	M	S
Betäubungsgeschoß	((K/2)-1)M	M	S
Betäubungsschlag	((K/2)+1)T	M	S
Betäubungswolke	((K/2)-1)S	M	S
Energieball	((K/2)+1)S	P	S
Energieblitz	((K/2)+1)S	P	S
Energiegeschoß	((K/2)+1)M	P	S
Energiepeil	((K/2)+1)L	P	S
Energieschlag	((K/2)+1)T	P	S
Erschlagen (von Rasse/Spezies)	((K/2)-1)S	M	S
Geisterblitz	((K/2)-1)S	M	S
Feuerball	((K/2)+3)T	P	S
Feuerblitz	((K/2)+1)T	P	S
Feuergeschoß	((K/2)+1)S	P	S
Feuerpeil	((K/2)+1)M	P	S
Feuerwolke	((K/2)+1)T	P	S
Höllenfeuer	((K/2)+6)T P	S	
Manaball	(K/2)S	M	S
Manablitz	(K/2)S	M	S
Manageschoß	(K/2)M	M	S
Manapeil	(K/2)L	M	S
Manaschlag	(K/2)T	M	S
Manawolke	(K/2)S	M	S
Rammberührung	((K/2)-1)M	P	S
Ramme	((K/2)+1)S	P	S
Schlaf	((K/2)-1)S	M	S
Schrottpresse	(K/2)S	P	S
Stadtsanierung	(K/2)T	P	S
Sterilisieren	((K/2)+1)T	P	S
Todesberührung	((K/2)-1)S	M	S

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Name	Entzug	Art	Dauer
Feinde erkennen	((K/2)+1)M	M	A
Feinde erkennen (Reichweite+)	(K/2)S	M	A
Gedankenverbindung	((K/2)+2)M	M	A
Geistessonde	((K/2)+2)T	M	A
Gerät analysieren	((K/2)+1)M	P	A
Hellhören	(K/2)M	M	A
Hellhören (Reichweite+)	((K/2)-1)S	M	A
Hellsicht	(K/2)M	M	A
Hellsicht (Reichweite+)	((K/2)-1)S	M	A
Individuum erkennen	(K/2)L	M	A
Kampfsinn	((K/2)+1)S	P	A
Leben erkennen	(K/2)L	M	A
(Lebensform) erkennen	((K/2)-1)L	M	A
Magie analysieren	(K/2)M	M	A
Magie erkennen	(K/2)L	M	A
(Objekt) erkennen	((K/2)+1)M	P	A
Persönlicher Kampfsinn	((K/2)+1)M	P	A
Wahrheit analysieren	(K/2)S	M	A

ILLUSIONSZAUBER

Name	Entzug	Art	Dauer
Chaos	((K/2)+2)M	P	A
Chaotische Welt	((K/2)+2)S	P	A
Fahrzeugmaske	(K/2)L	P	A
Gestank	((K/2)+1)S	M	A
Gesteigerte Unsichtbarkeit	((K/2)+1)M	P	A
Körpermaske	((K/2)+1)L	P	A
Maske	(K/2)L	M	A
Spektakel	((K/2)+1)M	M	A
Stimulierung	((K/2)+1)L	M	A
Trid-Spektakel	((K/2)+2)M	P	A
Trid-Unterhaltung	((K/2)+2)L	P	A
Überstimulierung	((K/2)+1)M	M	A
Unsichtbarkeit	(K/2)M	M	A
Unterhaltung	((K/2)+1)L	M	A
Verwirrung	(K/2)S	M	A

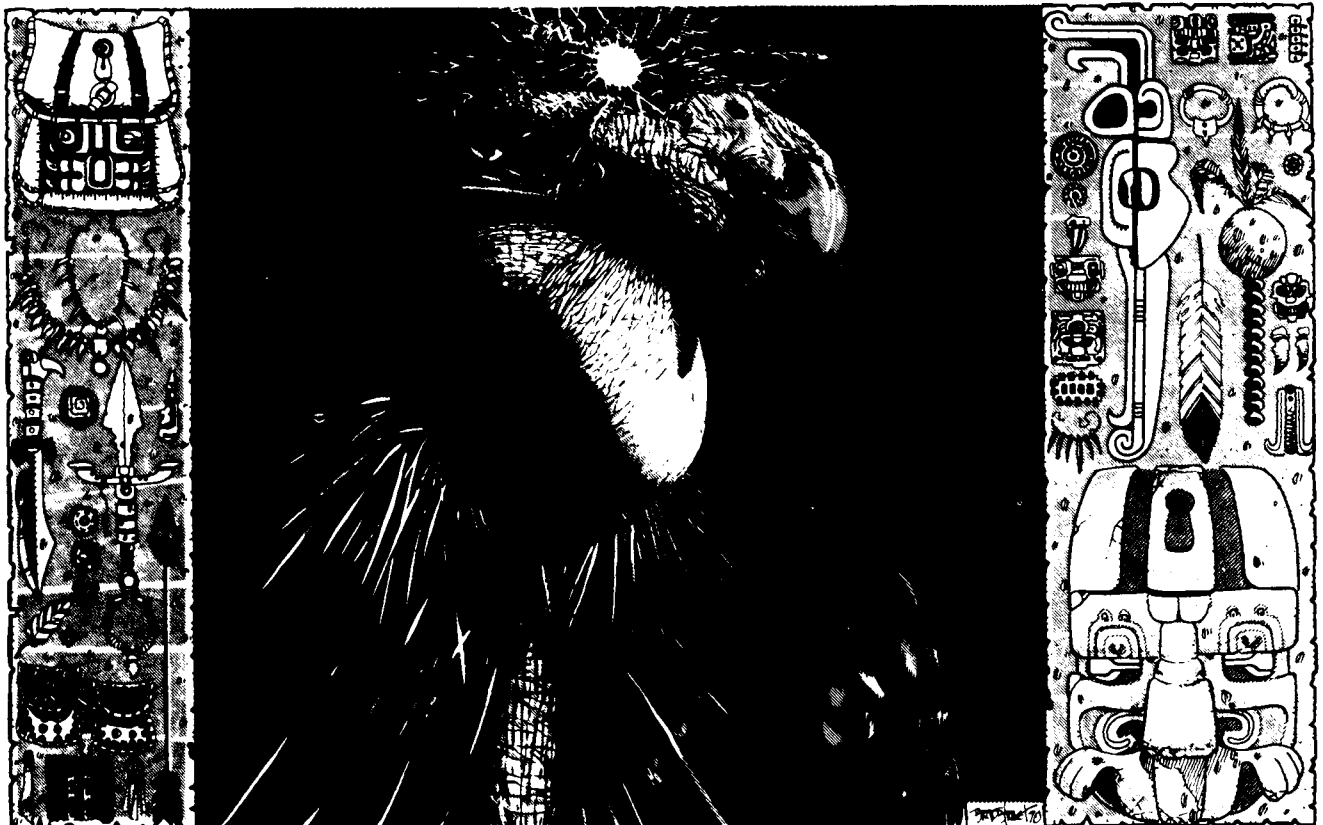
HEILZAUBER

Name	Entzug	Art	Dauer
Attribut-1 senken	((K/2)+1)L	P	A
Attribut-2 senken	((K/2)+1)M	P	A
Attribut-3 senken	((K/2)+1)S	P	A
Attribut-4 senken	((K/2)+1)T	P	A
Attribut+1 steigern	((K/2)+1)L	M	A
Attribut+2 steigern	((K/2)+1)M	M	A
Attribut+3 steigern	((K/2)+1)S	M	A
Attribut+4 steigern	((K/2)+1)T	M	A
Behandeln	(K/2)(Schadensniveau)M	P	
Cyber-Attribut-1 senken	((K/2)+3)L	P	A
Cyber-Attribut-2 senken	((K/2)+3)M	P	A
Cyber-Attribut-3 senken	((K/2)+3)S	P	A
Cyber-Attribut-4 senken	((K/2)+3)T	P	A
Cyber-Attribut+1 steigern	((K/2)+3)L	P	A
Cyber-Attribut+2 steigern	((K/2)+3)M	P	A
Cyber-Attribut+3 steigern	((K/2)+3)S	P	A
Cyber-Attribut+4 steigern	((K/2)+3)T	P	A
Frischzellenkur	(K/2)L	P	P
Gegenmittel L-Toxin	(K/2)L	P	P
Gegenmittel M-Toxin	(K/2)M	P	P
Gegenmittel S-Toxin	(K/2)S	P	P
Gegenmittel T-Toxin	(K/2)T	P	P
Heilen	(K/2)(Schadensniveau)M	P	
Konservieren	((K/2)+1)M	P	A
L-Krankheit heilen	(K/2)L	P	P
M-Krankheit heilen	(K/2)M	P	P
S-Krankheit heilen	(K/2)S	P	P
T-Krankheit heilen	(K/2)T	P	P
Prophylaxe L-Krankheitserreger	((K/2)+2)L	P	A
Prophylaxe M-Krankheitserreger	((K/2)+2)M	P	A
Prophylaxe S-Krankheitserreger	((K/2)+2)S	P	A
Prophylaxe T-Krankheitserreger	((K/2)+2)T	P	A
Reflexe senken -1 Initiativwürfel	((K/2)+1)S	M	A
Reflexe senken -2 Initiativwürfel	((K/2)+1)T	M	A
Reflexe senken -3 Initiativwürfel	((K/2)+3)T	M	A

Reflexe steigern +1 Initiativwürfel	((K/2)M	M	A	Gedanken beherrschen	((K/2)+2)T	M	A
Reflexe steigern +2 Initiativwürfel	((K/2)S	M	A	Gefühle beherrschen	((K/2)+2)M	M	A
Reflexe steigern +3 Initiativwürfel	((K/2)T	M	A	Gegenstand levitieren	((K/2)+1)L	P	A
Schmerzresistenz L	((K/2)M	M	P	Gestaltwandlung	((K/2)+2)S	P	A
Schmerzresistenz M	((K/2)S	M	P	Handlungen beherrschen	((K/2)+2)S	M	A
Schmerzresistenz S	((K/2)T	M	P	Herausputzen	((K/2)+2)M	P	P
Stabilisieren	((K/2)S	P	P	Keule	((K/2)M	P	S
L-Toxin entgiften	((K/2)-2)L	P	P	Klingenbarriere	((K/2)+2)M	P	A
M-Toxin entgiften	((K/2)-2)M	P	P	Kugelbarriere	((K/2)+2)M	P	A
S-Toxin entgiften	((K/2)-2)S	P	P	Licht	((K/2)+2)M	P	A
T-Toxin entgiften	((K/2)-2)T	P	P	Manabarriere	((K/2)+1)S	M	A
				Mob-Bewußtsein	((K/2)+3)S	M	A
				Mob-Laune	((K/2)+2)M	M	A
				Mode	((K/2)+2)M	P	P
				Panzer	((K/2)+2)M	P	A
				Person levitieren	((K/2)+1)M	P	A
				Poltergeist	((K/2)+1)S	P	A
				Sauerstoffmaske	((K/2)+2)M	P	A
				Säure	((K/2)+1)S	P	S
				Säurebombe	((K/2)+1)T	P	S
				Säurestrom	((K/2)+1)T	P	S
				Schatten	((K/2)+2)M	P	A
				Schloß	((K/2)+2)M	P	A
				Siegel	((K/2)+2)S	P	A
				Sprengbarriere	((K/2)+2)M	P	A
				Tiere beherrschen	((K/2)+2)T	M	A
				Verwandlung	((K/2)+2)S	P	A
				Winterschlaf	((K/2)S	P	A
				Zauberbarriere	((K/2)+1)M	M	A
				Zauberfinger	((K/2)+2)M	P	A

MANIPULATIONSZAUBER

Name	Entzug	Art	Dauer				
Astrale Störung	((K/2)+1)T	M	A				
Barriere	((K/2)+2)S	P	A				
Beeinflussen	((K/2)+2)S	M	P				
Beleben	((K/2)+2)M	P	A				
Binden	((K/2)+2)S	P	A				
(Citter)Gestalt	((K/2)+2)M	P	A				
Donnerschlag	((K/2)S	P	S				
Eisdecke	((K/2)+1)S	P	S				
Entzünden	((K/2)+2)T	P	P				
(Fertigkeit) einsetzen	((K/2)+3)L	P	A				
Feuerschlag	((K/2)+3)T	P	S				
Flammenbombe	((K/2)+1)T	P	S				
Flammenstrahl	((K/2)+1)T	P	S				
Flammenwerfer	((K/2)+1)S	P	S				
Funken	((K/2)+1)M	P	A				



GEISTERTABELLE

In dieser Auflistung bezieht sich K auf die Kraftstufe des Geistes, und ein A bei Essenz gibt an, daß der Geist primär im Astralraum existiert.

ELEMENTARGEISTER	Ko	S	St	C	I	W	E	R
------------------	----	---	----	---	---	---	---	---

Luft	K-2	(K+3)x4	K-3	K	K	K	(K)A	K+2
-------------	-----	---------	-----	---	---	---	------	-----

Angriffe: siehe Kräfte

Kräfte: Verschlingen, Manifestation, Bewegung, Übler Atem, Psychokinese

Schwächen: Kann eingesperrt werden, Verwundbarkeit (Erde)

Erde	K+4	(K-2)x2	K+4	K	K	K	(K)A	K-2
-------------	-----	---------	-----	---	---	---	------	-----

Angriffe: (K)S im Waffenlosen Kampf (Fertigkeit = Reaktion), +1 Reichweite

Kräfte: Verschlingen, Manifestation, Bewegung

Schwächen: Verwundbarkeit (Luft)

Feuer	K+1	(K+2)x3	K-2	K	K	K	(K)A	K+1
--------------	-----	---------	-----	---	---	---	------	-----

Angriffe: (K)M im Fernkampf (Fertigkeit = Reaktion), Reichweite = Kraft x 2 in Metern

Kräfte: Verschlingen, Flammenaura, Flammenodem, Schutz, Manifestation, Bewegung

Schwächen: Verwundbarkeit (Wasser)

Wasser	K+2	Kx2	K	K	K	K	(K)A	K-1
---------------	-----	-----	---	---	---	---	------	-----

Angriffe: (K)S-Betäubung im Waffenlosen Kampf (Fertigkeit = Kraft)

Kräfte: Verschlingen, Manifestation, Bewegung

Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer)

NATURGEISTER	Ko	S	St	C	I	W	E	R
--------------	----	---	----	---	---	---	---	---

Mensch	K+1	(K+2)x3	K-2	K	K	K	(K)A	K+1
---------------	-----	---------	-----	---	---	---	------	-----

Stadtgeisterkräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz, Suche

Domäne: Straßen, Plazas, Gassen, offene Flächen und verlassene Gebäude einer Stadt

Herdgeisterkräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Suche

Domäne: Wohnungen, Wohnhäuser, bewohnte Gebäude

Feldgeisterkräfte: Unfall, Verschleierung, Schutz, Suche

Domäne: Bearbeitete Felder und kultivierte, bepflanzte Gegenden

Land	K+4	(K-2)x2	K+4	K	K	K	(K)A	K-2
-------------	-----	---------	-----	---	---	---	------	-----

Wüstengeisterkräfte: Verschleierung, Schutz, Bewegung, Suche

Domäne: Offene Wüste

Waldgeisterkräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz

Domäne: Wälder und Parks von angemessener Größe

Bergeisterkräfte: Unfall, Verschleierung, Schutz, Bewegung, Suche

Domäne: Zerklüftetes, bergiges Gelände

Präriegeisterkräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Schutz, Bewegung, Suche

Domäne: Offenes Land, nicht kultivierte Felder, Tundra

Wind	K-2	(K+3)x4	K-3	K	K	K	(K)A	K+2
-------------	-----	---------	-----	---	---	---	------	-----

Nebelgeisterkräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Bewegung

Domäne: Nebel, Dunst, Regen

Sturmgeisterkräfte: Verschleierung, Verwirrung, Elektrische Entladung, Grauen

Domäne: Gewitterstürme, Hurricanes, Tornados, sonstige gewalttätige Stürme

Wasser	K+2	Kx2	K	K	K	K	(K)A	K+1
---------------	-----	-----	---	---	---	---	------	-----

Seegeisterkräfte: Unfall, Verschlingen, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche

Domäne: Offene Seeoberflächen

Flußgeisterkräfte: Unfall, Verschleierung, Verschlingen, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche

Domäne: Flüsse, große Ströme, Flußdeltas (wenn nicht versumpft), Flußarme und Ausflüsse

Meergeisterkräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Verschlingen, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche

Domäne: Das offene Meer

Sumpfigeisterkräfte: Unfall, Bindung, Verschleierung, Verwirrung, Verschlingen, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche

Domäne: Sümpfe und Marschen

CHARAKTERSKIZZE

NOTIZEN

CONNECTIONS/INFOS

AUSRÜSTUNG

FAHRZEUG

TYP	ZUSTANDS-MONITOR	
	WERT	ZERSTÖRT>
HANDUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GESCHW.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RUMPF	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PANZERUNG	<input type="text"/>	SCHWERER> SCHADEN
SIGNATUR	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PILOT	<input type="text"/>	MITTL.> SCHADEN
FIRMPPOINTS	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HARDPOINTS	<input type="text"/>	LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN



NAME/STRASSENNAME		SPEZIES
GESCHLECHT	ALTER	AUSSEHEN
ANMERKUNGEN/CHARAKTERZÜGE		

ATTRIBUTE	
KONSTITUTION	
SCHNELLIGKEIT	
STÄRKE	
CHARISMA	
INTELLIGENZ	
WILLENSKRAFT	REAKTION
ESSENZ	
MAGIE	INITIATIVE

ZUSTANDSMONITOR

	LEICHTE BETBG.		MITTLERE BETBG.		SCHWERE BETBG.		TÖDL. BETBG.	
GEISTIG	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3			BEWUSST- LOS
KÖRPERLICH	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3			BEWUSST- LOS
	LEICHTE WUNDE		MITTLERE WUNDE		SCHWERE WUNDE			TÖDL. WUNDE

ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN
TODESGEFAHR!

KARMA	
KARMAPOOL	
GUTES KARMA	
REPUTATION	

[illegible][illegible][illegible]

WÜRFELPOOLS	
KAMPFPOOL	
HACKINGPOOL	
MAGIEPOOL	
STEUERPOOL	

[illegible][illegible]

CHARAKTERSKIZZE

NOTIZEN

CONNECTIONS/INFOS

AUSRÜSTUNG

FAHRZEUG

TYP	ZUSTANDS-MONITOR	
	WERT	ZERSTÖRT>
HANDLING	<input type="text"/>	SCHWERER-> SCHADEN
GESCHW.	<input type="text"/>	
RUMPF	<input type="text"/>	
PANZERUNG	<input type="text"/>	
SIGNATUR	<input type="text"/>	MITTL.> SCHADEN
PILOT	<input type="text"/>	
FIRMPPOINTS	<input type="text"/>	LEICHTER-> SCHADEN
HARDPOINTS	<input type="text"/>	

ANMERKUNGEN



NAME/STRASSENNAME		SPEZIES
GESCHLECHT	ALTER	AUSSEHEN
ANMERKUNGEN/CHARAKTERZÜGE		

ATTRIBUTE

KONSTITUTION		
SCHNELLIGKEIT		
STÄRKE		
CHARISMA		
INTELLIGENZ		
WILLENSKRAFT		REAKTION
ESSENZ		
MAGIE		INITIATIVE

ZUSTANDSMONITOR

	LEICHTE BETBG.		MITTLERE BETBG.		SCHWERE BETBG.		TÖDL. BETBG.	
GEISTIG	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3			BEWUSST- LOS
KÖRPERLICH	MW +1 INIT -1		MW +2 INIT -2		MW +3 INIT -3			BEWUSST- LOS
	LEICHTE WUNDE		MITTLERE WUNDE		SCHWERE WUNDE			TÖDL. WUNDE

ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN
TODESGEFAHR!

KARMA	
KARMAPOOL	
GUTES KARMA	
REPUTATION	

[illegible]

KLEIDUNG/RÜSTUNG	
ART	BAL/STO
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

WÜRFELPOOLS

KAMPFPOOL	
HACKINGPOOL	
MAGIEPOOL	
STEUERPOOL	

CYBERWARE	
ART/STUFE	ESSENZ

INITIATIONS GRAD

[illegible][illegible]

CHARAKTERSKIZZE

NOTIZEN

CONNECTIONS/INFOS

AUSRÜSTUNG

FAHRZEUG

TYP _____		ZUSTANDS-MONITOR	
	WERT		ZERSTÖRT>
HANDLING	<input type="text"/>		<input type="checkbox"/>
GESCHW.	<input type="text"/>		<input type="checkbox"/>
RUMPF	<input type="text"/>		<input type="checkbox"/>
PANZERUNG	<input type="text"/>	SCHWERER> SCHADEN	<input type="checkbox"/>
SIGNATUR	<input type="text"/>		<input type="checkbox"/>
PILOT	<input type="text"/>	MITTL.> SCHADEN	<input type="checkbox"/>
FIRMPPOINTS	<input type="text"/>		<input type="checkbox"/>
HARDPOINTS	<input type="text"/>	LEICHTER> SCHADEN	<input type="checkbox"/>

ANMERKUNGEN



FORMBLATT ZAUBERENTWURF

NAME DES ZAUBERSPRUCHS:

		MODIFIKATORENTZUGS-MW	MODIFIKATORENTZUGSNIVEAU
ART	<input type="checkbox"/> MANA <input type="checkbox"/> PHYSISCH (MW+1)		
KATEGORIE			
MINDESTWURF			
<input type="checkbox"/> WILLENSKRAFT <input type="checkbox"/> 2x ATTRIBUT <input type="checkbox"/> 4			
<input type="checkbox"/> INTELLIGENZ <input type="checkbox"/> 10 - ESSENZ <input type="checkbox"/> 6			
<input type="checkbox"/> KONSTITUTION <input type="checkbox"/> OBJEKTWID. <input type="checkbox"/> SPEZIELL ()			
REICHWEITE			
<input type="checkbox"/> BERÜHRUNG (MW -1; NIVEAU -1)			
<input type="checkbox"/> BEGRENZT (NIVEAU -1)			
<input type="checkbox"/> SICHT			
DAUER			
<input type="checkbox"/> SOFORTIGE WIRKUNG			
<input type="checkbox"/> AUFRECHTERHALTEN (MW +1)			
<input type="checkbox"/> PERMANENT (NIVEAU +1)			
MODIFIKATOREN: ENTZUGSMINDESTWURF			
MODIFIKATOREN: ENTZUGSNIVEAU			
GRUND-ENTZUGSNIVEAU			
SUMME DER MODIFIKATOREN ENTZUGS-MW			
SUMME DER MODIFIKATOREN ENTZUGSNIVEAU			

ENDGÜLTIGER ENTZUGSCODE: ((K/2))

ENTWICKELT MIT EINER KRAFT VON:

WIRKUNG/ANMERKUNGEN: