
ZUSATZREGEL

SPONTANE MODIFIKATION

BESCHREIBUNG:

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

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

Diese Art, die Wirkung eines Zaubers gegenüber der „Standard“-Wirkung zu verändern, können wir als Methode der Spontanen Modifikation definieren. „Spontan“ bedeutet hierbei, dass diese Veränderung während der Zauberdauer durchgeführt wird – im Gegensatz zu den Modifikationen der Zauberwerkstatt, die in wochenlanger Arbeit einen neuen Spruch oder zumindest eine veränderte Standardwirkung erschaffen.

REGELTECHNISCHE DETAILS:

Die obige Beschreibung bedeutet, dass der Spieler eine **selbst gewählte Erschwernis** auf seine Zauberprobe hinnimmt: Ein entsprechender Anteil der Zauberfertigungspunkte steht ihm für die Probe nicht zur Verfügung, und demzufolge kann er auch nur maximal so viele ZfP übrig behalten wie sein Zauberfertigungswert abzgl. der Erschwernis beträgt. Bei Gelingen der Zauberprobe tritt auf jeden Fall der gewünschte Effekt ein. Da er aber weniger Punkte zum Ausgleich seiner Proben zur Verfügung hat, ist die Chance, dass der Spruch gänzlich misslingt, und da er weniger Punkte übrig behalten kann, bedeutet dies meist, dass die Wirkung eines solcherart modifizierten Spruchs meistens schwächer ausfällt.

- ❖ Die für die Modifikation aufgesparten Zauberfertigungspunkte senken dabei jedoch nicht den Zauberwert selbst, sondern sie sind als eine selbst gewählte Erschwernis der Probe zu betrachten – maximale Reichweiten oder Wirkungen, die von Zf.-Schwellenwerten abhängen, bleiben also hiervon unberührt. Wenn eine Modifikation die Probe erleichtert, stellt sie analog dazu keine zusätzlichen Zauberfertigungspunkte zur Verfügung, verbessert also nicht die maximale Qualität eines Spruchs, sondern nur die Wahrscheinlichkeit, dass dieser gelingt.
- ❖ Es ist nicht möglich, sich einen Spruch um mehr als den eigenen Zauberfertigungswert zu erleichtern.
- ❖ Fast jede spontane Modifikation erhöht die Zauberdauer um einen bestimmten Betrag, der jeweils bei den einzelnen Modifikationen angegeben ist.
- ❖ Rituale können mittels spontaner Modifikation nicht verändert werden.

- ❖ Um spontane Modifikationen an einem Zauberspruch vornehmen zu können, ist ein Zauberfertigkeitwert von +6 für die erste Modifikation nötig, für zwei Modifikationen benötigt man einen Wert von +10 („*Meisterschaft*“) und für drei schließlich +18 („*Vollendung*“).
Dies bezieht sich nicht nur auf die unterschiedlichen Arten von Zauberanpassungen, sondern auch auf die mehrmalige Anwendung ein und derselben Modifikation. (Bsp.: Erhöhung der Reichweite um 2 Stufen.)
- ❖ Die Regeln für spontane Modifikationen gelten nur innerhalb der Grenzen der jeweiligen Modifikationsbeschreibungen.

DIE MODIFIKATIONEN:

VERÄNDERTE ZAUBERDAUER:

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

Für eben solche Fälle ist es möglich, Zauberfertigkeitpunkte zu opfern, um die Zauberdauer zu verkürzen: je 5 aufgewendete ZfP halbieren die Zauberdauer (senken sie jedoch nicht auf weniger als 1 Sekunde). Andererseits ist es auch möglich, den Zauber noch einmal ‚im Kopf zu drehen und zu wenden‘ bevor man ihn schlussendlich spricht ... eine solcherart verdoppelte Zauberdauer erleichtert die Zauberprobe um 3 Punkte, die der Zaubernde dazu nutzen kann, um andere spontane Modifikationen durchzuführen, um eine gegnerische MR zu überwinden, etc. Es ist jedoch nur eine einmalige Verdopplung der Zauberdauer möglich.

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

Überblick:

- ❖ Zauberdauer verdoppeln: + 3 ZfP
- ❖ Zauberdauer halbieren: - 5 ZfP
- ❖ Verdoppelung nur einmal möglich
- ❖ Zauberdauer wird erst nach anderen Modifikationen berechnet

ZAUBERWIRKUNG ERZWINGEN:

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

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

Diese Punkte wendet er (wie bei allen Spontanen Modifikationen) *vor* der Zauberprobe auf und erkauft sich damit einen oder mehrere Punkte Probenerleichterung. Dabei kostet ein Punkt Erleichterung 1 AP; zwei Punkte 2 AP; drei Punkte 4 AP; 4 ZfP kosten 8 AP usw.

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

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

Bsp.: *Vinariel (KL 11, CH 12) will eine Wache mittels SOMNIGRAVIS (ZfW + 5) in Schlaf versetzen, vermutet aber, dass der erfahrene aussehende Veteran am Eingang des Feldlagers vielleicht etwas zu schwer zu verzaubern ist. Also setzt er zusätzliche 8 AP ein, um sich die Probe um 4 Punkte zu erleichtern. Die Wache hat eine MR von 7, was in der Tat höchst respektabel ist, aber durch die investierten AP auf 3 sinkt;*

Vinariel muss also nur eine um zwei Punkte erleichterte Probe bestehen (ZfP 5 minus MR 3) und würfelt 7, 1 und 8, was sogar ohne die Erzwingung des Erfolges ausgereicht hätte. Anstatt nun aber sanft in den Schlaf hinüber zu gleiten, fällt die Wache wie vom Schlag gerührt zu Boden – und anstatt sich selbst Vorwürfe zu machen, vor Erschöpfung eingeschlafen zu sein, wird sie, wenn sie aufwacht, ganz genau wissen, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugegangen ist.

Die Methode der Erzwingenen Zaubervirkung funktioniert jedoch bei weitem nicht bei allen Zaubern; insbesondere feiner strukturierte Hellsichts- und Analysezauber, aber auch metamagische Operationen an komplexen Strukturen oder diffizile Verwandlungen von Form und Struktur lassen sich auf dieses Art nicht erzwingen.

Es ist natürlich ebenfalls nicht möglich, mittels dieser Methode Kenntnisse zu simulieren, die man gar nicht hat; d.h. es können nur maximal so viele ZfP „herbei gezwungen“ werden, wie auch der ZfW des Zaubers in der entsprechenden Formel beträgt.

Die Kombination mit der folgenden Spontanen Modifikation (ASTRALENERGIE EINSPAREN) ist untersagt.

Überblick:

- ❖ Erhöhung der ZfP um n Punkte kostet $2^{(n-1)}$ AP.
- ❖ Einsatz dieser Modifikation muss argumentierbar sein und darf nicht der prinzipiellen Erhöhung der ZfP dienen.
- ❖ Misslingen der Zauberprobe ruft Wilde Magie hervor.
- ❖ Opfer bemerkt in jedem Fall die Überwindung seiner MR.
- ❖ Einschränkung der Anwendbarkeit auf einfache Zaubermuster.
- ❖ Maximaler Zuwachs von Punkten mit dieser Modifikation: vorhandene ZfP
- ❖ Kann nicht mit ASTRALENERGIE EINSPAREN kombiniert werden.

ASTRALENERGIE EINSPAREN:

Es ist nicht nur möglich, Astralenergie einzusetzen, um eine Zaubervirkung zu erzwingen, sondern auch das Gegenteil ist eine erlaubte Variante: Ein Zauberer kann ZfP dafür aufgeben, sich besonders gut auf jene Teile der Wirkung zu konzentrieren, welche die

„Effektivität“ der Matrix regeln, um dadurch AP einzusparen, die grundsätzliche Wirkung jedoch beizubehalten.

Für je 3 ZfP, die der Zaubernde zu Sparzwecken zurückhält, kann er die Kosten eines Spruchs um ein Zehntel (mindestens jedoch 1 AP) der Grund-Zauberkosten senken; die Mindestkosten eines Zauberspruchs betragen jedoch weiterhin 1 AP.

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

Diese Zaubermodifikation verlängert die Zauberdauer um 1 Sekunde pro 3 eingesetzter ZfP. Die beiden Spar-Modifikationen lassen sich nicht zusammen mit der ERZWUNGENEN ZAUBERWIRKUNG einsetzen.

Bsp.: Rashim sieht sich bei der Erforschung einer alten Tempelanlage einer verschlossenen Tür gegenüber, von der er zwar weiß, wie sie zu öffnen wäre, aber den Mechanismus auf der anderen Seite vermutet. Da er momentan von seinen Kameraden getrennt ist und nicht weiß, was ihn an Gefahren noch erwartet (neben der Mumie, die langsam auf ihn zuwankt), entschließt er sich, die Tür nicht mittels langfristiger Überlegungen, sondern mittels FORAMEN zu öffnen und dabei möglichst wenig seiner Kraft zu verbrauchen.

Da er bei diesem Zauber einen ZfW von +14 hat und es bei diesem Spruch nicht auf die übrig gebliebenen ZfP ankommt, kann er ohne Einschränkungen eine Modifikation nutzen, um Astralenergie zu sparen. Er entscheidet sich dafür, etwa ein Drittel (30%) der Kosten zu sparen und setzt demnach 9 ZfP ein, wodurch sich die Zauberdauer von 5 (2,5 KR) auf 8 Sekunden (4 KR) erhöht.

Der Meister legt nun fest, dass es sich um einen massiven, aber nicht sehr komplexen Mechanismus handelt, dessen Bezwingung die Probe um 2 Punkte erschwert und 10 AP kostet. Rashim hat also nun für seinen FORAMEN noch einen effektiven ZfW von 3 Punkten.

Gelingen der Probe: Rashim muss nur 7 AP bezahlen, wovon er sich noch einen Punkt abziehen, den ihm der entsprechende Stabzauber zur Verfügung stellt.

Misslingen der Probe: Der Zauber kostet 4 AP ($7/2 = 3,5 \rightarrow$ aufrunden). Auch hier findet der Stabzauber Anwendung.

Überblick:

- ❖ Einsparung von 10% der AP beim Einsatz von 3 ZfP
- ❖ Mindestkosten eines Zaubers = 1 AP
- ❖ Zauber mit Zf-abhängiger Wirkung werden beeinträchtigt.
- ❖ Kann nicht mit ERZWUNGENER ZAUBERWIRKUNG kombiniert werden.

FREIWILLIG ODER UNFREIWILLIG:

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

Überblick:

- ❖ „freiwillig“ → „unfreiwillig“ kostet 5 ZfP

VERZAUBERN MEHRERER GEFÄHRTE:

Will man einen Zauber, der auf eine freiwillige Einzelperson gerichtet ist, auf eine größere Gruppe von Freiwilligen ausdehnen, so muss man dafür 3 ZfP aufwenden. Zudem ist der Zauber um einen Punkt pro verzauberte Person erschwert.

Erfordert ein Zauber „Berührung“ (siehe Reichweite), so können natürlich nur maximal zwei Gefährten gleichzeitig verzaubert werden, es sei denn, man verändert die Reichweite gleichzeitig mit. Diese Modifikation ist jedoch nur bei wenigen Zaubern möglich, da die Verzauberung einer freiwilligen Einzelperson meist mit mehr geistigem Aufwand und Einstimmung auf das Zielobjekt verbunden ist.

Überblick:

- ❖ freiwillige Einzelperson → freiwillige Gruppe kostet 3 ZfP
- ❖ Einschränkung auf 2 Personen, wenn Reichweite = „Berührung“
- ❖ Begrenzungen, wenn gleichzeitig die Reichweite verändert werden muss.

VERZAUBERN MEHRERER GEGNER:

Diese Modifikation ist bereits in den Standard-Regeln enthalten und ist bei jedem modifizierbaren Zauber (z.B. HORRIPHOBUS) beschrieben.

Üblicherweise wird die Zauberprobe um den höchsten MR-Wert unter den Opfern zzgl. deren Anzahl erschwert. Weiters erhöhen sich meist die AP-Kosten, die dann auch noch pro Gegner verrechnet werden.

Überblick:

- ❖ Ist bereits im Standard-Regelwerk enthalten und bei den Zauberbeschreibungen im Codex Cantiones beschrieben.

MODIFIKATION DER REICHWEITE:

Mit ein wenig Willenskraft ist es auch möglich, die Reichweite oder den Wirkungsradius eines Zaubers zu vergrößern, indem man die Kraftfäden stärker bündelt, damit sie sich nicht im Kraftfluss der Umgebung verlieren. Die Reichweite eines Zaubers wird üblicherweise in den folgenden Kategorien angegeben:

<i>Selbst (Zaubernder)</i>	→	<i>Berührung</i>	→
<i>1 Schritt (ZfW Spann)</i>	→	<i>3 Schritt (ZfW/2 Schritt)</i>	→
<i>7 Schritt (ZfW Schritt)</i>	→	<i>21 Schritt (ZfW x 3 Schritt)</i>	→
<i>49 Schritt (ZfW x 7 Schritt)</i>	→	<i>Sichtweite (Horizont)</i>	→
<i>außer Sicht</i>			

Die Vergrößerung der Reichweite um eine Kategorie erfordert je 5 ZfP. Zaubern auf das Ziel *Horizont* erfordert jedoch eine besondere Probe, um das Ziel des Spruchs überhaupt zu treffen, während Zaubern auf Ziele *außer Sicht* nur mittels irgendeiner Form von mystischer Verbindung möglich ist.

Die Verringerung pro Kategorie erfordert 3 ZfP. Die Verkleinerung der Reichweite ergibt ja nur wenig Sinn, aber die Beeinflussung des Wirkungsradius durchaus. Die Wirkung von Sekundäreffekten, wie bspw. der Explosionsradius des IGNISPHAERO, kann nicht verändert werden.

Jede Stufenänderung erhöht die Zauberdauer um eine Sekunde.

Zauber auf Reichweite „Horizont“:

Vor der eigentlichen Zauberprobe (erschwert um die üblichen Zuschläge, wie bspw. MR oder spontane Modifikationen) muss geklärt werden, ob der Zauberer es schafft, das Ziel so

genau anzuvisieren, damit die Zaubermatrix überhaupt wirken kann. Dies geschieht mittels einer Zauberprobe (ohne den Einsatz von Astralenergie), die um die folgenden Faktoren erschwert wird und 7 Sekunden (3,5 KR) dauert.

- pro angefangener 500 Schritt Entfernung +4
- Zielgröße sehr klein / klein / mittel / groß sehr groß +6 / +4 / +2 / ± 0 / -2
- Ziel hat Deckung 1-2 Stufen geringere Größe
- mangelnde Lichtverhältnisse 1-4 Stufen geringere Größe
- Dunst/Nebel 1-2 Stufen geringere Größe
- Bewegung des Ziels 1-2 Stufen geringere Größe
- fixiertes oder unbewegliches Ziel 1 Stufen erhöhte Größe
- aktiver Zauber ADLERAUGE -ZfP/2

Gelingen des Fokussier-Zaubers: Es kann sofort die reguläre Zauberprobe gewürfelt werden.

Misslingen des Fokussier-Zaubers: Das Ziel kann nicht anvisiert werden und der Zauberspruch wäre nicht zielführend. AE-Kosten entstehen keine. Der Fokussier-Zauber kann mit Zuschlägen von +3 / +6 / +9 / ... wiederholt werden.

Überblick:

- ❖ Erhöhungen oder Verringerungen der Reichweite oder des Wirkungsradius erfolgen stufenweise und wirken sich auch dementsprechend auf die Proben aus.
- ❖ Spezialprobe für Reichweite „Horizont“
- ❖ Erhöhungen kosten 5 ZfP pro Stufe
- ❖ Verringerungen kosten 3 ZfP pro Stufe
- ❖ Pro Aktion wird die Zauberdauer um eine Sekunde erhöht.

MODIFIKATION DER WIRKUNGSDAUER:

Üblicherweise ist die Matrix eines Zaubers so beschaffen, dass für ein bestimmtes Maß an Astralenergie ein bestimmter Effekt für einen ebenso bestimmten Zeitraum eintritt, entweder als fest vorgegebenes Maß („Der Zauber dauert X Sekunden; er kostet Y AP“) oder als Kosten pro Zeiteinheit („Der Zauber kostet Y AP pro X Sekunden/KR/SR/...“). Langjährige Zauberpraxis hat jedoch gezeigt, dass dieses Maß nicht so fest ist, wie bislang gedacht: Wer bestimmte Zauber besonders gut beherrscht, der kann eine längere Wirkungsdauer erzielen, weil er die Astralenergie besonders effektiv einsetzt; soll heißen: er behält besonders viele ZfP übrig und verlängert damit die Wirkung. (Dieser spezielle Fall wird durch die Regel SPIELARTEN DER MAGIE abgedeckt.)

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

Für je 3 ZfP kann eine fixe Wirkungsdauer auf den halben Wert gesenkt werden. Die Kosten reduzieren sich auf 2/3 des ursprgl. Werts.

Jede Verdopplung oder Halbierung erfordert 1 Sekunde längere Konzentration. Änderungen am Status „*Aufrechterhalten (A)*“ sind nicht möglich.

Überblick:

- ❖ Verdoppelung der Wirkungsdauer kostet 5 ZfP; keine AP-Änderung
- ❖ Halbierung der Wirkungsdauer kostet 3 ZfP; AP-Reduktion auf 2/3 der Kosten
- ❖ pro Aktion wird die Zauberdauer um 1 Sekunde erhöht
- ❖ Änderung des Status (A) nicht möglich

ZUSAMMENFASSUNG:

Spontane Modifikation	Kosten
Zauberdauer halbieren	5 ZfP
Zauberdauer verdoppeln	erleichtert die Probe um 3 Punkte
Zauberwirkung erzwingen	$2^{(n-1)}$ Astralpunkte erleichtern die Probe um n Punkte
Astralenergie einsparen	5 ZfP pro 1/10 AE-Ersparnis
Unfreiwillige Person bei Voraussetzung „freiwillige Person“	5 ZfP
mehrere Gefährten verzaubern	3 ZfP, erschwert um Anzahl
mehrere Gegner verzaubern	erschwert um höchste MR + Anzahl (Standard-Regeln bei entsprechenden Zaubern)
Reichweite / Wirkungsradius eine Kategorie erhöhen	5 ZfP
Reichweite / Wirkungsradius eine Kategorie senken	3 ZfP
Wirkungsdauer verdoppeln	7 ZfP
Wirkungsdauer halbieren	3 ZfP
