

GLOSSAR FÜR DIE MAGIE DES SCHWARZEN AUGES

ZfW: Zauberkraftwert; der Wert, mit dem ein Zauberer einen bestimmten Zauber beherrscht.

ZfP: Zauberkraftpunkte; der ZfW besteht aus einer bestimmten Menge an ZfP.

Zauberprobe: entspricht der Talentprobe. Drei Eigenschaftsproben werden abgelegt, wobei die ZfP zum Ausgleich von misslungenen Proben benutzt werden können. Bei einem ZfW unter 14 kann der Zaubende selbst nicht unbedingt unterscheiden, ob die Probe gelungen ist oder nicht.

Erschwerte Zauberprobe: Erschwernis wird vom ZfW abgezogen.

Erleichterte Zauberprobe: Erleichterung wird zum ZfW addiert.

Gelungene Zauberprobe: Die Zauberkraft tritt ein (in ihrer Intensität abhängig von den ZfP*), der Zauberer muss die AsP-Kosten bezahlen.

Misslungene Zauberprobe: Die Zauberkraft bleibt aus, der Zauberer muss die halbierten AsP-Kosten bezahlen (min. 1 AsP).

Sofortiges Wiederholen eines misslungenen Zaubers: Jeder Misserfolg erschwert den folgenden Versuch (innerhalb 1 SR) um 3 Punkte.

Störungen: Äußere Einflüsse können die Konzentration stören. Der Meister kann **Selbstbeherrschungs**-Proben mit bis zu 7 Punkten Zuschlag verlangen, bei deren Misslingen der Zauber nicht gelingt, unabhängig vom Ergebnis der Zauberprobe.

Tabelle übliche Erschwernisse und Erleichterungen der Zauberprobe

Magieresistenz des Opfers	+MR
Niedrige LE (Halb/Drittel/Viertel/5)	+3/+6/+9/+12
Niedrige AU (Drittel/Viertel/0)	+3/+6/unmöglich
Wunden	+2 pro Wunde
Aufrechterhaltene Zauber	+3 pro Zauber
Wiederholen eines missl. Zaubers	+3 je Folgeversuch
Treffer erlitten	+ Zahl erlittener SP

ZfP*: die ZfP, die bei einer Zauberprobe übrig bleiben, nachdem alle drei Eigenschaftsproben ausgeglichen wurden. Die ZfP* können auch bei einer erleichterten Probe nie höher sein als der unmodifizierte ZfW. Wenn die Probe gelungen ist, aber nur 0 ZfP übrig geblieben sind, zählt dies immer als 1 ZfP*.

Aufrechterhalten (A): Zauber, deren Wirkungsdauer mit einem (A) markiert sind, erfordern fortwährende Konzentration. In dieser Zeit ist jeder weitere Zauber um 3 Punkte pro aufrechterhaltenem Spruch erschwert.

Regeneration von AsP: pro Ruhephase 1W6 AsP, bei gelungener IN-Probe 1W6+1 AsP. Äußere Umstände (unruhiger Schlaf, schlechte Schlafbedingungen ...) können dies nach Maßgabe des Meisters reduzieren. Der Vorteil *Astrale Regeneration* erhöht diesen Wert je nach Stufe um weitere 1 bis 3 Punkte, die jeweilige IN-Probe ist um den gleichen Wert erleichtert. Der Nachteil *Astraler Block* reduziert die Regeneration um 1 und erschwert die IN-Probe um 2. Die *ZF Regeneration I* und *II* erhöhen die Summe um je 1 Punkt, während Zauberer mit der *SF Meisterliche Regeneration* stattdessen $KL/3+3$ bzw. $IN/3+3$ AsP (plus/minus Punkte aus *Astraler Regeneration* oder *Astralem Block*) pro

Ruhephase zurückerhalten, wie immer zuzüglich des Punktes aus einer gelungenen IN-Probe.

Spontane Modifikationen (SpoMod): Veränderungen eines Details der Zauberkraft; wird zumeist durch eine Verringerung des ZfW erkaufte. Sinkt der ZfW hierbei unter 0, so ist die SpoMod nicht möglich. Wenn durch eine SpoMod der ZfW steigt, kann diese Steigerung nur zum Ausgleich von Abzügen benutzt werden. Kann nur an Zaubern vorgenommen werden, die in der eigenen Repräsentation gezaubert werden.

Erzwingen (Er): Durch freiwillige Erhöhung der AsP-Kosten können Abzüge auf den ZfW verringert werden. Abzug -1 kostet 1 AsP / -2 kostet 2 AsP / -3 kostet 4 AsP / -4 kostet 8 AsP etc. Bei Misslingen des Zaubers sind die vollständigen AsP-Kosten zu bezahlen.

Kosten (Ko): senkt die notwendigen AsP-Kosten. Pro eingesparter 10 % der Kosten (mindestens 1 AsP) ZfW -3. Kann die Kosten nicht unter 1 AsP senken.

Reichweite (Rw): Erweiterung der Reichweite und/oder des Wirkungsradius. Es gelten die Kategorien: selbst - Berührung - 1 Schritt / ZfW Spann - 3 Schritt / ZfW/2 Schritt - 7 Schritt / ZfW Schritt - 21 Schritt / ZfWx3 Schritt - 49 Schritt / ZfWx7 Schritt - Horizont - außer Sicht. Pro Kategoriesteigerung ZfW -5. Pro Kategorienenkung ZfW -3.

Technik: Der Zauber wird unter Verzicht einer wichtigen Komponente ausgeführt (Geste, Formel, Blickkontakt, Randbedingung je nach Repräsentation). Pro Komponente ZfW -7. Wenn die Komponente für diesen Zauber zentral ist ZfW -12.

Wirkungsdauer (Wd): Wirkungsdauer verdoppelt oder halbiert. Pro Verdoppelung ZfW -7, pro Halbierung ZfW -3. Veränderung von 'Aufrechterhalten' auf festen Zeitraum: ZfW -7.

Zauberdauer (Zd): Zauberdauer halbiert (aber nicht unter 1 Aktion) oder verdoppelt. Pro Halbierung ZfW -5, pro Verdoppelung ZfW +3.

Zielobjekt (Obj): ändert das mögliche Zielobjekt eines Zaubers. Selbstanwendung ('selbst' statt 'Einzelperson, freiwillig'): ZfW -2 /// mehrere Gefährten ('Personen, freiwillig' statt 'Einzelperson, freiwillig'): ZfW -3, außerdem Erschwernis von 1 pro Person /// mehrere Gegner ('Personen' statt 'Einzelperson'): kein ZfW, aber Erschwernis von höchster MR+Anzahl (wenn nicht anders gesagt)

Merkmale: Fachbereiche, denen ein Zauber zugeordnet werden kann. Erlernte Merkmalskenntnis und Begabung in Merkmalen erleichtert das Erlernen von Zaubern, die über das entsprechende Merkmal verfügen. Um einen Zauber mittels Antimagie zu bekämpfen, reicht es, eines dieser Merkmale zu bekämpfen.

Antimagie: Bekämpfung von Magie

Beschwörung: Herbeirufung einer Wesenheit aus einer anderen Sphäre

Dämonisch: Kontrolle über eine dämonische Wesenheit oder die ihr zugeschriebenen Kräfte, unterteilt in 12 Unterkategorien je nach erzdämonischer Domäne

Eigenschaften: Veränderung der Eigenschaften oder Sinne eines Lebewesens

Einfluss: Manipulation der unterbewussten Gefühle eines Lebewesens

Elementar: Kontrolle über einen Elementargeist oder über dieses Element, unterteilt in 6 Unterkategorien je nach Element

Form: Veränderung der Gestalt eines Lebewesens oder Objektes

Geisterwesen: Kommunikation mit oder Kontrolle über körperlose Geisterwesen

Heilung: Wiederherstellung der beschädigten oder in Mitleidenenschaft gezogenen Gesundheit eines Lebewesens

Hellsicht: Verbesserung der Wahrnehmung oder Entstehung eines zusätzlichen Sinnes

Herbeirufung: Herbeirufung einer Wesenheit aus dieser Sphäre

Herrschaft: Unterjochung des Willens und/oder Kontrolle über den Körper eines Lebewesens

Illusion: Vorgaukeln von Sinneswahrnehmungen

Kraft: Manipulation an Strömen von astraler Kraft

Limbus: Manipulation oder Wahrnehmung des/im Limbus

Metamagie: Verzauberung von Zaubern

Objekt: Manipulation oder Veränderung von leblosen Objekten

Schaden: physische Schädigung von Objekten oder Lebewesen

Telekinese: berührungslose Bewegung

Temporal: Manipulation der Zeit

Umwelt: Veränderung der Umgebung (Licht, Temperatur ...)

Verständigung: Aussenden von gedanklichen Botschaften

Repräsentation: Jede Tradition der aventurischen Zauberer hat eine eigene Art zu zaubern. Diese Arten werden Repräsentationen genannt. Viele Zauber liegen in unterschiedlichen Repräsentationen vor, aber kaum einer in allen. Es ist möglich, aber deutlich erschwert, Zauber in einer fremden Repräsentation zu erlernen. Jede Repräsentation verfügt über Eigenheiten, die sich als Vor- und Nachteile beim Zaubern auswirken.

Gildenmagisch (Mag): Sicht, Konzentration, Geste und Formel erforderlich. Alle Zuschläge wegen Spontanen Modifikationen halbiert.

Elfisch (Elf): Sicht, Konzentration und Geste erforderlich. Doppelte Wirkungsdauer bei elfischen Sprüchen, weitere Verdopplung kostet nur je 4 ZiP. Kann Zaubervirkungen jederzeit vorzeitig beenden. Permanente und augenblickliche Sprüche kosten 1 AsP weniger (min. 1 AsP). Sofortige Wiederholung eines misslungenen Spruchs ist um 5 Punkte erschwert. Störungen durch magische Effekte haben doppelte Auswirkung.

Druidisch (Dru): Konzentration, Sicht und Geste erforderlich, kein Kontakt mit verhüttetem Metall. Kann bei allen druidischen Zaubern Zaubervirkung erzwingen, dies zu halbem Preis. Lernt druidische Sprüche leichter.

Hexisch (Hex): Sicht, Konzentration und zumeist Geste erforderlich. Bodenkontakt ebenfalls nötig. Bei Misslingen eines Zaubers muss nur ein Drittel der Kosten aufgebracht werden. Starke Gefühle können bis zu 3 ZiP* erzeugen, Gefühlskälte 3 ZiP* kosten.

Geodisch (Geo): Konzentration, Sicht und Geste erforderlich, kein Kontakt mit verhüttetem Metall. Bei passendem Element kann ein Geode die Spontanen Modifikationen Kosten, Reichweite und Wirkungsdauer um 2 Punkte billiger durchführen.

Schelmisch (Sch): Konzentration, Sicht und Geste erforderlich. Schelme können MR leichter umgehen. Erlernen Zauber in fremder Repräsentation (außer der scharlatanischen) um 3 Spalten erschwert. Können fremde Zauber durch Imitation erlernen.

Scharlatanerie (Srl): Sicht, Konzentration, Geste und Formel erforderlich. Zauber in gildenmagischer Repräsentation sind nur um eine Spalte schwieriger zu erlernen, schelmische nur um zwei. Alle Illusionen haben doppelte Wirkungsdauer, alle Zuschläge auf Illusions-Modifikationen und -Varianten sinken um 1. Eigenschaften und Form kann nur auf sich selbst angewandt werden.

Borbaradianisch (Bor): kann ohne Probenerschwernis mit eigener L.E. zaubern; kann auch von Nicht-Zauberern erlernt werden; stark zufallsabhängige Kosten und Auswirkungen.

Achaz-Kristallomantisch (Ach): Sicht, Konzentration, Geste und Edelstein als materielle Komponente erforderlich. Alle Zauber kosten nur drei Viertel der AsP. Kann bei Zaubern mit 2 x IN einmal statt dessen KL wählen und umgekehrt.

Verbreitung: Jeder Zauber hat in den unterschiedlichen Zauberertraditionen eine gewisse Bekanntheit. Dies wird in einer Skala von 0 bis 7 gemessen. Zumeist wird dies mit einem Kürzel wie etwa Mag5 benannt, was hier heißt, dass der betreffende Spruch unter Gildenmagiern eine Verbreitung von 5 hat. Elf (Dru)3 heißt, dass der Zauber unter Elfen eine Verbreitung von 3 hat, allerdings nur in der druidischen Repräsentation. Eine Nicht-Nennung entspricht einer Verbreitung von 0.

0: Kein Angehöriger dieser Tradition beherrscht den Zauber. // 1: Einzelne Angehörige beherrschen ihn. // 2: Mitglieder einer kleinen und exklusiven Gruppe beherrschen ihn. // 3: Der Zauber hat eine gewisse Verbreitung, ist aber nicht überall bekannt. // 4: Es ist nicht schwer, jemanden zu finden, der den Zauber beherrscht. Üblicherweise kann jeder Zauberer zu Spielbeginn alle Zauber mit einer Verbreitung von 4 und mehr in seiner Repräsentation aktivieren. // 5: Die meisten Angehörigen der Tradition beherrschen ihn. // 6: Er ist Allgemeingut. // 7: Annähernd jeder beherrscht ihn.

Komplexität: die Schwierigkeit, einen Zauber zu erlernen. Je komplexer der Zauber, desto höher auch die Lernschwierigkeit: von 'A' für sehr simple Zauber bis 'F' für hochkomplexe Formeln.

Lernschwierigkeit: entspricht der Spalte in der SKT, nach der ein Zauber aktiviert und gesteigert werden muss. Ausgehend von der Komplexität des Zaubers haben folgende Faktoren Einfluss:

Hauszauber: 1 Spalte erleichtert

Merkmalskenntnis: pro Merkmal des Zaubers, von dem der Zauberer Kenntnis hat, 1 Spalte erleichtert

Begabung: pro Merkmal des Zaubers, in dem der Zauberer begabt ist, 1 Spalte erleichtert

Unfähigkeit: pro Merkmal des Zaubers, in dem der Zauberer unfähig ist, 1 Spalte erschwert

Zauber in fremder Repräsentation: 2 Spalten erschwert (in Ausnahmefällen um 1 oder 3)

Eine Erleichterung über Spalte A hinaus vermindert die Kosten für die Steigerung um je 2 Punkte (immer mindestens 1 Punkt). Eine Erschwernis über H hinaus gilt als H.

Ritual: Im Vergleich mit Zaubern brauchen Rituale eine längere Zauberdauer, sind aber oft auch wirkungsvoller. Einzelne Rituale haben keine eigenen Zauber- oder Ritualwerte, sondern ihr Gelingen wird mit der Talent *Ritualfertigkeit* der passenden Tradition überprüft. Die drei Eigenschaften für diese Probe hängen dabei von dem jeweiligen Ritual ab.