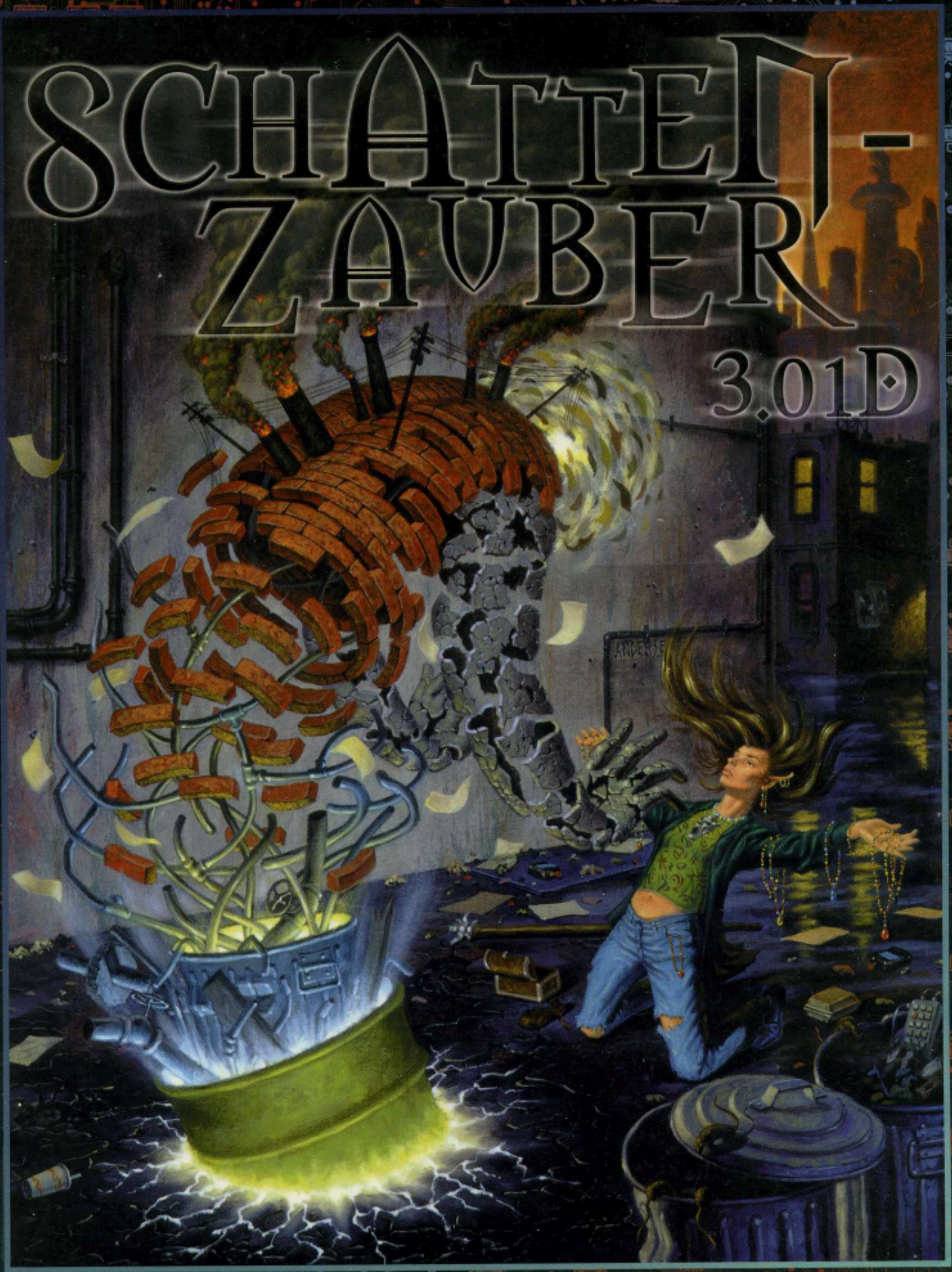
SHADOWRUN

10742

SCHATTEN-ZAUBER

3.01D

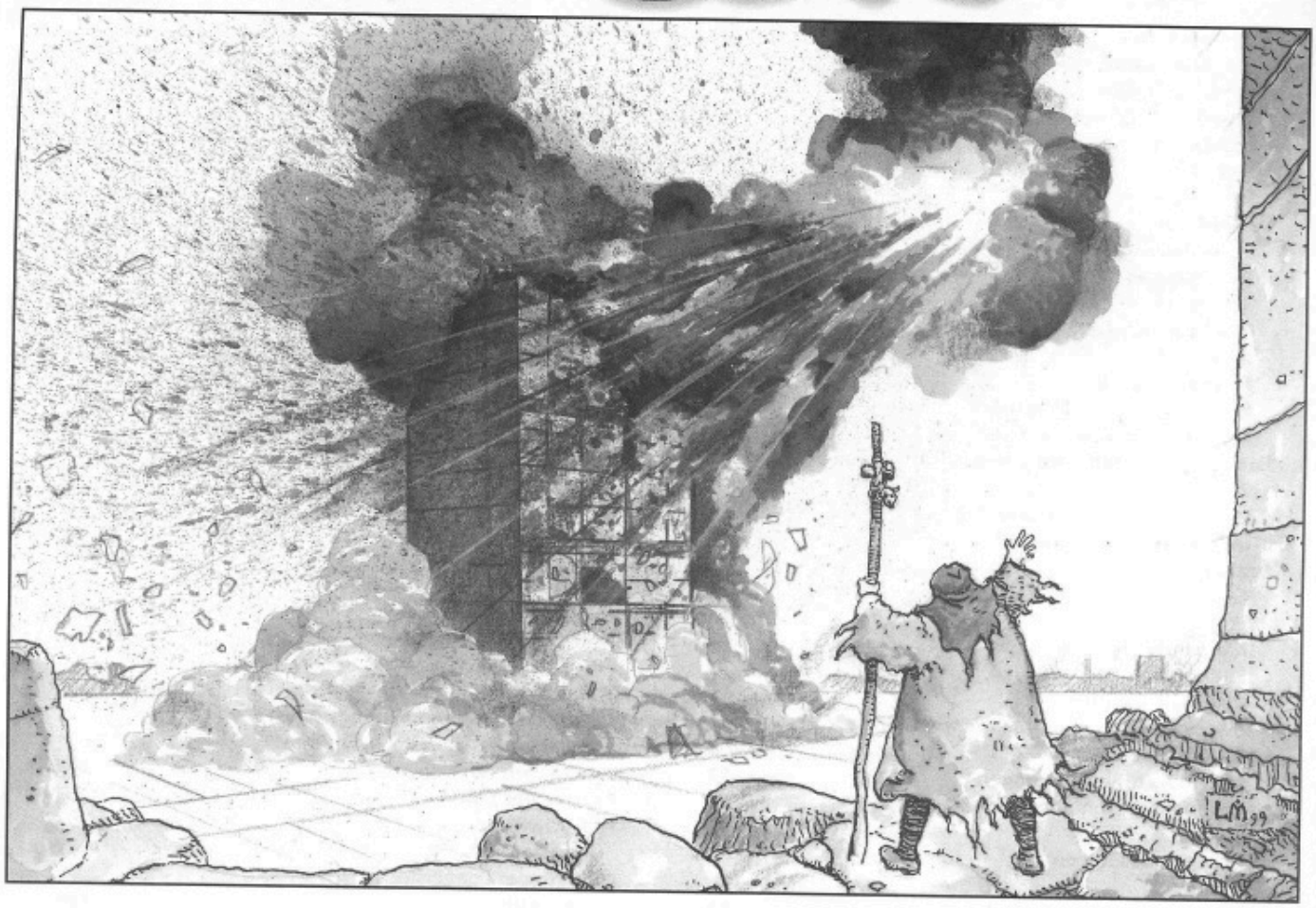


Stephen Kenson

INHALT

EINLEITUNG 6
Anmerkungen des Entwicklers 6
DIE ERWACHTE WELT 8
Das magiebegabte Kind 8
Religion 10
Recht 11
Wirtschaft 12
Medizin 13
Unterhaltungsindustrie 13
Straßenmagie 13
DIE WEGE DER MAGIE 14
Die schamanistische Tradition 16
Schamanen der Wildnis und urbane Schamanen 16
Die Geister der Elemente 16
Ahnenbeschwörer 16
Pantheismus 16
Der Weg des Magiers 17
Hermetische Schulen 17
Elementarmagier 17
Der Pfad der Wuxing 17
Wujen und Aspektmagie 19
Die Tradition des Voodoo 19
Loa-Schutzpatron 19
Honfours 19
Geister der Loa 20
Zombies 20
Voudounistas 20
Obeyifa 20
Die Magie der Pfade 20
Der Pfad des Kriegers 20
Der Pfad des Hüters 21
Der Pfad des Barden 21
Der Pfad des Druiden 21
Der Pfad des Righ 21
Wanderer und Aspektmagie 21
Der Weg des Adepten 21
Der Weg des Athleten 21
Der Weg des Künstlers 22
Der Weg des Kriegers 22
Der Unsichtbare Weg 22
Der Geisterweg 22
Der Totemweg 22
Der Weg des Magiers 22
Magische Traditionen 24
Erwachte Wunderlichkeiten 26
Psioniker 27
Wunder 27
Wahnsinn 27
DER ERWACHTE CHARAKTER 28
Erschaffung eines Erwachten Charakters 28
Prioritäten 30
Rasse 30
Erwachte Fertigkeiten 30
Magieverlust 30
Stimulanz-Patches 31
Astrale Projektion 31
Cyberware 31
Geasa 31
Entwicklung neuer Geasa 31
Wie man ein Geas erhält 32
Wie man ein Geas befolgt 33
Wie man ein Geas verliert 33
Adepten und Geasa 33
MAGISCHE FERTIGKEITEN 34
Rituelle Hexerei 34
Vorbereitung 34
Das Ritualteam 36
Durchführung des Rituals 36
Beginn des Rituals 36
Das Herstellen der magischen Verbindung 36

Die Sendung 37
Die Hexereiprobe 37
Die Spruchwiderstandsprobe 38
Die Wirkungsbestimmung 38
Der Entzugswiderstand 38
Das Aufrechterhalten Ritueller Hexerei 38
Rituelles Aufspüren 39
Verzaubern 39
Verzauberungsgerät 40
Taliskrämerei 40
Alchimie 42
Artefaktherstellung 42
Neue Foki 45
Fokusabhängigkeit 45
Einzigartige Verzauberungen 46
Analyse magischer Gegenstände 47
Entwurf von Zaubersprüchen 47
Zauberformeln 47
Erfindung neuer Zaubersprüche 49
INITIATION UND METAMAGIE 57
Initiation 57
Grade der Initiation 58
Vorzüge der Initiation 58
Karma und Initiation 58
Prüfungen 58
Magische Gruppen 61
Zweck und Ziel einer Magischen Gruppe 62
Bestimmungen 62
Individuelle Bestimmungen 62
Gruppenbestimmungen 63
Bräuche 63
Gruppenressourcen 64
Gönner 64
Wie man eine Gruppe findet 64
Wie man einer Gruppe beitritt 65
Wie man eine Gruppe gründet 65
Aufbau einer Gruppe 65
Bekannte Magische Gruppen 66
Avatare 68
Die Rolle des Avatars 69
Die Kunst der Metamagie 69
Wie man metamagische Techniken erlernt 69
Abschirmung 70
Anrufung 70
Besessenheit 70
Intensivierung 71
Maskierung 72
Reinigung 73
Spiegelung 73
Verankerung 75
Weissagung 76
Zentrierung 77
DIE EBENEN 80
Astrales Terrain 80
Bewegung durch Erde 80
Sich verirren 82
Sichtverhältnisse 82
Astrale Barrieren 82
Erzwungene Bewegung durch Barrieren 83
Hintergrundstrahlung 83
Stätten der Macht 84
Ausgerichtete Macht 85
Manaverzerrungen 85
Manastürme 86
Manastürme und Hexerei 87
Manastürme und Beschwörung 87
Wilde Magie 87
Astrale Sicherheit 88
Astralpatrouille 88
Das Täuschen astraler Barrieren 88
Hüter 88
Passive Sicherheitsoptionen 89
Die Metaebenen 91
Astralquesten 92
Der Wächter der Schwelle 92
Metaorte 92
Questenproben 93
Arten von Questen 94
Dauer einer Queste 95
GEISTER 96
Geisterregeln 96
Astrale Bewegung 96
Verdrängung 98
Spontane Erscheinungen 98
Verlängerter Elementardienst 98
Gebundene Elementarwachen 98
Heilung von Geistern 98
Geisterkräfte 98
Watcher 100
Eigenschaften von Watchern 101
Watcher und astrales Aufspüren 101
Aufgaben für Watcher 101
Geister der Loa 102
Beschwörung 102
Dienste der Loageister 102
Kräfte der Loageister 103
Serviteurs 104
Zombies 104
Große Zombies 105
Geister der Elemente 105
Domänen 105
Beschwörung 105
Kräfte 105
Ahnengeister 106
Beschwörung 106
Große Geister 106
Vorteile 107
Große Blutgeister 107
Große Elementare 107
Große Loa 107
Große Naturgeister 107
Große Geister der Elemente 107
Verbündete 107
Heimatebenen von Verbündeten 108
Kräfte von Verbündeten 108
Dienste von Verbündeten 109
Entwurf des Verbündeten 110
Die Verbündetenformel 111
Ritual der Beschwörung 111
Ritual der Wandlung 112
Verlust des Verbündeten 113
Verbannung des Verbündeten 113
Freie Geister 113
Geburt in die Freiheit 113
Motivation 114
Geisterenergie 114



Wahre Namen 114
Freie Geister und Karma 116
Kräfte der Freien Geister 116
Entwurf von Freien Geistern 118
Gespenster 120
Refugien 121
Fessel 121
Arten von Gespenstern 121
Beschwörung und Gespenster 122
Einzigartige Geister 122
Die Wilde Jagd 122
MAGISCHE BEDROHUNGEN 123
Gefahrenstufe 123
Geisterpakte 124
Toxische Schamanen 124
Toxische Totems 124
Toxische Gefahrenstufe 126
Toxische Domänen 126
Toxische Naturgeister 127
Seltene Giftschamanen 127
Insektenschamanen 127
Insektentotems 127
Insektengefahrenstufe 127
Insektengestalten 128
Beschwörung von Insektengeistern 128
Schwarminsektengeister 129
Vermehrung des Schwarmes 129
Königinnengeister 130
Solitäre Insektengeister 130
Aufbau des Nestes 132
Freie Insektengeister 132
Kräfte der Insektengeister 132
Blutmagie 133
Opferungsgeas 133
Opferung (Metamagische Technik) 133
Blutgeister 134
Die Verdorbenen 134
Petro-Ritus 135
Der Verzerrte Weg 135
Gefahrenstufe von Verzerrten 135
DAS GRIMOIRE 138
Heilzauber 140
Illusionszauber 142
Gezielte Illusionszauber 143
Indirekte Illusionszauber 144
Kampfzauber 146
Manipulationszauber 147
Elementare Manipulationen 147
Kontrollmanipulationen 148
Telekinetische Manipulationen 149
Transformationsmanipulationen 151
Wahrnehmungszauber 155
ADEPTENKRÄFTE 158
TOTEMS 164
Tiertotems 164
Naturtotems 171
Mythische Totems 172
Idole 174
Loa 176
ARKANES WISSEN 178
Adeptenkräfte 178
Zaubersprüche 179
Magische Ausrüstung 183
INDEX 187

SCHATTENZAUBER 3.01D – CREDITS

Autor
Stephen Kenson

Zusätzliches Material
Rob Boyle, Mike Mulvihill

Produktentwicklung
Michael Mulvihill

Lektorat FASA
Rob Boyle, Sharon Turner Mulvihill

Shadowrun Line Developer
Michael Mulvihill

Redaktion FASA
Donna Ippolito, Sharon Turner Mulvihill, Rober Boyle

Künsterische Redaktion
Art Director
Jim Nelson
Cover Art
Doug Andersen (Frontcover)
Mark Zug (Rückseite)
Cover Design
Fred Hooper
Jim Nelson
Projektleiter und Layout
Fred Hooper
Zeichnungen
Tom Baxa, Peter Bergting, Fred Hooper, Clint Langley, Larry MacDougall, Ian Miller, Jeff Miracola, Jim Nelson, Paolo Parente, Steve Prescott, Ron Spencer, Michael Sutfin, Mark Tedin, Mark Zug

Spieltester
Ihr habt keine Mühen gescheut – Thanks, MM
Natalie Aked, Rob Aked, Jon Bellando, Russ Bigham, Mike Bobroff, Duane Brickler, David Buehrer, Bull, David Cane, John Cary, Lisa Chemleski, Bryan Covington, Greg Davidson, Lehlan Decker, Wayne DeLisle Jr., Michael DeVita, Eric Duckworth, Daniel Ducret, Christi Ewart, Bob Farnsworth, Perry Fausett, Daniel Felts, Greg Ferguson, Flake, Tony Glinka, Rocky Goodenough, Jeremy Guillemette, Rober Habanicht, Keith Henry, Jen Helleiner, Stephen Helleiner, Jonathan Henry, Cary Hill, David Hitt, Jon Hollar, Will Jackson, Erik Jameson, Chris Jardon, James "Loki" Jones, Jeff Jones, Mara Kaehn, Craig Knefelkamp, George Kraus, Donald Larkin, Peter Leitch, Timothy Link, Craig Loos, Gregory B. Lusby, Sean Matheis, Tim Mathena, Chris Maxfield, Paul Meyer, Michael "Harpoon" Miller, Danieal Mooneyham, Neal Moss, Jon Naughton, Wes Nicholson, Joe Nuth, Chris Nye, Tarek Okail, Rich Osterhout, Scott Preston, Jamie Prill, Marvin Pringer, Adam Reeve, Max Rible, Kenna Rice, Kenneth Riehle, Asher Rosenberg, Seth Rutledge, Sandra K. Schmitz, Matt Sebrasky, Thomas Shook, Mark Somers, Paul Stevenson, Jon Szeto, Lori Tharp, John Thornton, Steve Tinner, Richard Tomasso, Malik "Runnig Wolf" Toms, Ted Turnietta, Thomas Vielkanowitz, Darren Walt, Nikki Wieleta, Sebastian Wiers, Jon Wooley, und Guido in Deutschland!

Besonderer Dank
An Steve und Rob: Ihr habt einfach alles gegeben, damit die SR-Magie funktioniert. Ich kann euch niemals genug danken.
MM

HERSTELLUNG FANPRO
Übersetzung aus dem Amerikanischen
Mario Hirdes
Teile aus dem Grundregelwerk von Thorsten Meyer

Redaktion
Frank Werschke

Lektorat
Doris Heinzmann, Frank Werschke, Florian Schauen

Satz, Layout und Covergestaltung
Frank Werschke

Besonderen Dank an
Mike Mulvihill für ausdauernden Regelfrageservice
Florian Schauen für den großartigen Index
Stefan Quast für eine gute Idee in allerletzter Sekunde

Belichtung
DTP-Studio Meyer, Düsseldorf

Druck
Druckerei Krull GmbH, Neuss

BISHER SIND BEI FANTASY PRODUCTIONS FOLGENDE SHADOWRUN-PRODUKTE ERSCHIENEN:

Shadowrun 2.01D	10700-6	Cybertechnology	10722-7
Silver Angel 2.01D	10701-4	Real Life	10723-5
Straßensamurai-Katalog	10702-2	Megakons	10724-3
DNA/DOA	10703-0	Chrom & Dioxin	10727-8
Asphaltdschungel	10704-9	Nordamerika-Quellenbuch	10728-6
Mercurial	10705-7	Harlekins Rückkehr	10729-4
Grimoire	10706-5	Schattenlichter	10730-8
Flaschendämon	10707-3	Kompendium	10731-6
Deutschland in den Schatten	10708-1	Almanach der Hexerei	10732-4
Schlagschatten	10709-X	Walzer, Punks & Schwarzes ICE	10733-2
Virtual Realities 2.01D	10710-3		
Dreamchipper	10711-1	High Tech & Low Life	10734-0
Königin Euphoria	10712-X	Handbuch Konzernsicherheit	10735-9
Handbuch der Erwachten Wesen I	10713-8	Cyberpiraten	10736-3
		Konzernkrieg	10737-0
Shadowtech	10714-6	Länder der Verheißung	10738-7
Harlekin	10715-4	Spielleiterschirm / Critter	10739-1
Die Universelle Bruderschaft	10716-2	Shadowrun 3.01D	10740-5
Rigger-Handbuch	10717-0	First Run	10741-3
Brennpunkte	10718-9	Schattenzauber 3.01D	10742-1
Seattle-Quellenbuch	10719-7	Renraku Arcology (in Vorb.)	10745-6
Kreuzfeuer	10720-0	Mensch und Maschine (in Vorb.)	10746-4
Drachenjagd	10721-9		

Es handelt sich hierbei um eine Bibliographie und nicht um ein Verzeichnis der lieferbaren Titel; es ist leider unmöglich, alle Titel ständig vorrätig zu halten. Bitte fordern Sie bei Ihrem Händler oder direkt beim Verlag ein Verzeichnis der lieferbaren Shadowrun-Produkte an. Wir bitten um Ihr Verständnis.
Sollten Sie noch Fragen zu **Shadowrun** haben, kontaktieren Sie uns unter folgender Adresse:
Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1416,
40674 Erkrath
oder unter **HTTP://WWW.FANPRO.COM/**

Shadowrun® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation.
Magic in the Shadows™ ist ein Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyright © 1999 by FASA Corporation.
Copyright der deutschen Ausgabe © 1999 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, Germany.
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, Erkrath.

ISBN 3-89064-742-1
Printed in Germany 1999

EINLEITUNG

Schattenzauber 3.01D ist ein fortgeschrittenes Magie-Quellenbuch für das *Shadowrun*-Rollenspielsystem. Dieses Werk ergänzt die Magieregeln von *Shadowrun 3.01D* (SR3.01D) und führt zusätzliche Elemente ein, die sie weiter vertiefen. Es stellt neuartige magische Konzepte vor und gibt Spielern wie Spielleitern völlig neue magische Instrumente in die Hand. Es bietet eine Vielzahl neuer magischer Traditionen, Zaubersprüche, Adeptenkräfte und Totems, und enthält darüber hinaus neue magische Sicherheitsmaßnahmen und auch Bedrohungen.

Schattenzauber 3.01D enthält auch Material aus älteren *Shadowrun*-Publikationen, die nicht mehr in den Verkaufsregalen liegen oder deren Regeln völlig veraltet sind. Die Regeln aus dem *Grimoire*, dem *Almanach der Hexerei* sowie den Quellenbüchern *Deutschland in den Schatten*, *Die Länder der Verheißung* und *Bug City* wurden völlig überarbeitet und dem neuen Spielsystem von *Shadowrun 3.01D* angepaßt. Folglich beziehen sich sämtliche Hinweise im vorliegenden Werk auf die *Shadowrun*-Grundregeln auf *Shadowrun 3.01D*.

Das Werk *Schattenzauber 3.01D* beginnt mit dem Kapitel *Die Erwachte Welt*. Es beschreibt im wesentlichen die rechtlichen, religiösen und wirtschaftlichen Folgen der Rückkehr der Magie und der Geburt der Sechsten Welt. Selbst die Popkultur hat es verstanden, die Magie für ihre Zwecke zu nutzen. In diesem Kapitel findet der Spielleiter Vorschläge für die Darstellung der Magie in seiner Kampagne und die stimmige Verschmelzung von Fantasy mit futuristischen Konzepten.

Das Kapitel *Wege der Magie* beschäftigt sich mit dem wichtigsten Aspekt der Magie – den magischen Traditionen, denen die Charaktere folgen. Es beschäftigt sich mit verschiedenen magischen Richtungen, die eine Ergänzung der klassischen Traditionen der Schamanen, Hermetiker und Adepten darstellen. So kann sich ein Spieler nun einen orientalischen Zauberer/Priester erschaffen, der dem Pfad der Wuxing folgt, einen Houngan, der den Pfad des Voodoo beschreitet oder einen Elfen, der auf dem Pfad des Kriegers wandelt. Das Kapitel unterbreitet auch zahlreiche Vorschläge für magisch aktive Charaktere aus anderen Kulturen, von Aborigines über Hexen bis hin zu hinduistischen Zauberern. Die Regeln für Druiden, Elementarmagier und neue Adepten, sowie die Einführung erwachter Wunderlichkeiten, die sich für Psioniker halten, Wunder wirken oder durch ihre Magie in den Wahnsinn getrieben wurden, bieten den Spielern mannigfaltige Möglichkeiten zur Erschaffung abwechslungsreicher magischer Charaktere.

In dem Kapitel *Der Erwachte Charakter* finden Spieler wie Spielleiter ausführliche Erläuterungen der Regeln zur Erschaffung magischer Charaktere, einschließlich einer Abhandlung über Cyberware und ihre Auswirkungen auf die Magie. Es beschäftigt sich unter anderem mit dem Konzept der Geasa, mit denen Charaktere die Folgen von Magieverlust überwinden können.

Das Kapitel *Die Magischen Fertigkeiten* beschäftigt sich zum einen mit der Rituellen Hexerei, die es Zauberern ermöglicht, mächtigere Magie zu wirken oder Gegner aus der Ferne anzugreifen. Zum anderen stellt es die Fertigkeit Verzaubern vor, die magisch begabte Charaktere zur Erschaffung von Foki und magischen Fetischen befähigt. Darüber hinaus bietet es umfassende Regeln für den Entwurf von Zaubersprüchen. Abgerundet wird das Kapitel durch zahlreiche neue Fokusarten sowie Regeln für alchemistische Prozesse und solch exotische magische Materialien wie Orichalkum.

Initiation, der Weg zu größerer magischer Macht und neuen Fähigkeiten, und Metamagie, die die Kunst der zehn höheren Kräfte, die initiierten Zauberern zur Verfügung stehen, sind untrennbar miteinander verknüpft. Das eine ist ohne das andere nicht möglich. Das Kapitel *Initiation und Metamagie* beschreibt den Ablauf und die Vorteile einer Initiation. Die Abhandlung über Magische Gruppen, seien ihre Ziele nun wohltätiger oder dämonischer Natur, erläutert, warum solche Organisationen die schnellste Möglichkeit darstellen, Einblick in magische Bibliotheken und neue Zaubersprüche zu erhalten.

Mit steigender Macht erlangt der Initiat auch die Fähigkeit, mächtigere Geister anzurufen. Das Kapitel *Geister* beschreibt die verschiedenen Bewohner des Astralraums und der Metaebenen – von einfachen Watchern, die über die Intelligenz eines treuen Hundes verfügen, bis hin zu Freien Geistern, den mächtigsten und gefährlichsten aller Geister, die ihre eigenen Herren sind und ihre Macht nach eigenem Gutdünken einsetzen. Das Kapitel enthält auch Beschreibungen der Loageister und Zombies, die von den Houngans beschworen werden, und zwei weiteren Arten von Geistern: Geister der Elemente und Ahnengeister. Schließlich bietet das Kapitel Regeln zum Beschwören von Verbündeten – vertrauten Geistern, die den persönlichen Bedürfnissen eines Charakters entsprechen.

Das Kapitel *Die Ebenen* vertieft die grundlegenden Regeln für den Astralraum aus *Shadowrun 3.01D*. Es bietet dem Spielleiter Richtlinien für astrale Bewegung, neue Hüter, fortgeschrittene astrale Sicherheitsmaßnahmen, Hintergrundstrahlung, Manaverzerrungen, Manastürme und andere magische Phänomene. Auch die Mysterien der Metaebenen werden enthüllt, einschließlich der Regeln für Astralquesten.

Nicht jeder setzt Magie für wohltätige Zwecke ein. Viele bringen mit ihrer Magie sogar großes Unheil über die Menschen und stellen eine Gefahr für das Leben auf der Erde dar. Das Kapitel *Magische Bedrohungen* beschreibt magische Gegner wie Insektenschamanen, Toxische Schamanen, Verdorbene Magier und die geheimnisvollen Blutmagier.

Das letzte Kapitel stellt eine Auflistung aller Adeptenkräfte, Zaubersprüche und Totems vor, und bietet den Spielern eine vollständige Liste der magischen Ausrüstung. Am Ende des Buches befinden sich neue Datenblätter für magisch begabte Charaktere, Verbündete, Watcher und andere gebundene Geister.

ANMERKUNGEN DES ENTWICKLERS

Ungeachtet aller phantastischen Aspekte basiert *Shadowrun* auf der Realität. Die Handlung spielt auf der Erde in der nicht allzu fernen Zukunft. Die Entstehung von Megakonzernen und die Entwicklung persönlicher ID's, die eine Person mit einem globalen Computernetzwerk verbinden, zeichnet sich bereits ab. Waffen und Technologien der Welt von *Shadowrun* sind machbar, vielleicht noch nicht heute, aber sicherlich in der nahen Zukunft. Viele Menschen halten eine solch düstere und weniger hoffnungsvolle Zukunft durchaus für wahrscheinlich.

Was die Welt von *Shadowrun* einzigartig macht, ist das phantastische Element – die Magie.

In einer reinen Fantasywelt funktioniert Magie, ohne daß sich Menschen darüber den Kopf zerbrechen. Zauberer beschwören Geister, sprechen die unterschiedlichsten Zauber, erschaffen die exotischsten magischen Gegenstände und verwandeln sogar Menschen in Wassermolche. Dabei zuckt niemand auch nur mit der Wimper und keiner stellt die Frage, auf welche Weise diese Effekte die Naturgesetze beeinflussen. Niemand beschäftigt sich mit der Interaktion von astralen Phänomenen mit der physischen Welt oder den Eigenschaften der Magie in der höheren Gaiasphäre. Eine Fantasywelt ist ein phantastischer Ort, und Magie gehört nunmal einfach dazu.

In der "realen" Welt von *Shadowrun* verlangen Spieler Antworten auf all diese Fragen. Sie können sich mit dem Konzept der Magie nicht anfreunden, es sei denn, man beweist ihnen, daß Magie auch in einer "realen" Welt funktionieren könnte, ohne sofort die Naturgesetze außer Kraft zu setzen. Mit diesem Gedanken im Hinterkopf begannen wir an der vollständig neuen Fassung des Magiesystems von *Shadowrun*.

Magie war schon immer das größte Problemfeld bei *Shadowrun*, und zwar hauptsächlich, weil man phantastische Elemente und, um ganz ehrlich zu sein, Mächte jenseits unseres Vorstellungsvermögens in eine reale Welt projiziert, die man berühren, hören und sehen kann – nämlich unsere Welt in der nahen Zukunft. Es sind genau diese Schnittstellen zwischen der realen, spürbaren Welt und den magischen Elementen, wo sich die Risse zeigen.

Schattenzauber 3.01D ist die erste Erweiterung des Magiesystems, die auf *Shadowrun 3.01D* basiert. Es macht mich glücklich, sagen zu können: So weit, so gut. Das gesamte Werk steht nicht nur gut, es zeigt auch keinerlei Risse.

Wir mußten sicher gehen, daß wir den "Reality Check", dem wir die Grundregeln mühsam unterzogen haben, auch bei sämtlichen fortgeschrittenen Magieregeln konsequent fortsetzen. Als wir uns die Regeln unter dem Gesichtspunkt der Entscheidungen betrachteten, die wir bei der Entwicklung von *Shadowrun 30.1D* trafen, wurde uns schnell bewußt, daß einige Regeln völlig veraltet waren, wohingegen andere Abschnitte der Regeln nur einer geringen Korrektur bedurften. Einige Aspekte der Magie, beispielsweise die Initiation, die Metamagie und der Spruchentwurf, wurden so sehr verändert, daß man sie womöglich gar nicht mehr wiedererkennt. Andere Elemente, etwa die Rituelle Hexerei, die Geasa und die Magischen Bedrohungen, mußten nur ein wenig logischer strukturiert und in einigen Bereichen revidiert werden.

Nach welchen Gesichtspunkten sollten wir also einen großen Teil der Regeln radikal verändern? Nun, zunächst einmal verglichen wir die existierenden Regeln mit den Mechanismen von *Shadowrun 3.01D* und paßten sie den neuen Magieregeln an. Wir mußten aber zugleich dafür Sorge tragen, daß diese Mechanismen auch der realistischen Natur der Welt von Shadowrun entsprechen.

Die Initiation ist ein hervorragendes Beispiel für die Art und Weise, wie wir dieses Problem angingen. Bereits auf den ersten Blick wurde deutlich, daß sie das Spielgleichgewicht zerstörte, indem sie den Charakteren zu schnell zu viel Macht gab, ohne wirkliche Nachteile zu bringen. Als wir denselben Maßstab für ein realistisches Regelsystem anlegten, den wir auch bei der Entwicklung der neuen Grundregeln herangezogen hatten, wurde uns sehr schnell klar, daß die alte Form der Initiation zu unrealistisch war für eine "reale Welt" wie die von *Shadowrun*.

Also sahen wir uns genau an, wie die Initiation funktionierte. Mit Grad 0 erhielt der Initiat sechs metamagische Techniken, Zugang zu den Metaebenen und die Möglichkeit, lästige Geasa loszuwerden. Der Zauberer beschleunigte innerhalb eines Augenblicks von 0 auf Mach 1. Ein wenig unrealistisch für eine Welt mit einem realistischen Rahmen. Kein Wunder, daß jeder zuerst den Magier geeken wollte!

Während wir es zuvor geschafft hatten, die neuen Grundregeln für alle Arten von Charakteren ausgeglichen zu gestalten, und zwar vom fokusgierigen Magier bis hin zum mit Cyberware hochgezüchteten Straßenmagier, führten die alten Initiationsregeln genau zu der Art von Machtmißbrauch, dem wir bei der Entwicklung der neuen Grundregeln erfolgreich entgegenwirken konnten.

Um das phantastische Element der hohen Metamagie zu bewahren, es aber gleichzeitig realistischer zu gestalten, unterzogen wir die Initiation einigen einfachen, und doch einschneidenden Änderungen. Das eigentliche Problem war nicht die Initiation an sich, sondern der "Alles-oder-Nichts"-Ansatz beim Erwerb der metamagischen Fähigkeiten. Unter Berücksichtigung dieser Erkenntnis betrachteten wir uns noch einmal genauer, welche Vorteile eine Initiation dem Charakter einbrachte. Zunächst bekam er einen zusätzlichen Magiepunkt. Darüber hinaus erhielt er alle metamagischen Fähigkeiten, Zugang zu den Metaebenen und die Möglichkeit, eventuell vorhandene Geasa zu entfernen. Nun, an sich war gegen diese Fähigkeiten nichts einzuwenden, sie schienen allesamt einzuleuchten. Das Spielgleichgewicht wurde also nicht durch die Art der Fähigkeiten zerstört, die ein Initiat erhielt, sondern durch die Art und Weise, wie er sie erwarb.

Mit Grad 0 erhielt der Initiat all diese Fähigkeiten, aber keine Steigerung der Magie. Bei jeder folgenden Initiation erhielt er Magiepunkte, aber keine zusätzlichen Fähigkeiten. Dies führte dazu, daß sich alle Zauberer glichen, selbst nachdem sie sich einer Initiation unterzogen hatten. Ein Bärenschamane von Grad 4 hatte die gleichen magischen Fähigkeiten wie Hermetiker oder Houngans mit entsprechenden Initiationsgraden. Die einzig logische Konsequen zwar, den Initiationsprozeß zu verlangsamen und den Spielern die Kontrolle über die Richtung ihres Charakters zu verschaffen.

Die Lösung war die sogenannte "schrittweise Initiation". Mit der ersten Initiation (der Charakter beginnt nun mit Grad 1, und nicht mehr mit Grad 0) erhält der Charakter zwei "freie Fähigkeiten": Zugang zu den Metaebenen und gesteigerte Fähigkeiten im Astralraum (erhöhte Reaktion und Zugang zum sogenannten Astralpool). Darüber hinaus muß er eine Wahl treffen. Entweder er hebt seine Magiestufe um einen Punkt an und erwirbt eine einzelne metamagische Fähigkeit, oder er verändert seine astrale Signatur. Die zweite Möglichkeit führten wir ein, weil die *Shadowrun 3.01D*-Regeln den Feinden eines Charakters jede Menge Möglichkeiten boten, ihn vermittels seiner astralen Signatur dranzubekommen. Es erschien uns nur konsequent, daß Initiaten sich gegenseitig lehren, ihre astrale Signatur zu verändern, um nicht anhand der Signatur aufgespürt zu werden. Während diese Veränderung nicht groß genug ist, um als metamagische Fertigkeit zu gelten, handelt es sich dennoch um eine fortgeschrittene magische Technik, und sollte daher auch nicht jedem zugänglich sein, der in der Lage ist, einen Zauberspruch zu schleudern.

Um die Möglichkeiten einer Initiation zu erhöhen, verdoppelten wir die Anzahl metamagischer Fähigkeiten und unterwarfen die Geasa größeren Nachteilen. Das Ergebnis ist mehr als befriedigend. Ein Bärenschamane von Grad 4 (mit einem um vier Punkte erhöhten Magieattribut und den metamagischen Fähigkeiten Verankerung, Zentrierung, Spiegelung und Abschirmung) unterscheidet sich nun völlig von einem Hermetiker von Grad 4 (mit drei zusätzlichen Magiepunken, einem abgeschüttelten Geas, einer veränderten astralen Signatur und den metamagischen Fähigkeiten Maskierung und Reinigung), der wiederum nicht sehr viel mit einem Houngan von Grad 4 (mit zwei zusätzlichen Magiepunkten, einer veränderten astralen Signatur, zwei abgeschüttelten Geasa und der metamagischen Kraft Besessenheit) gemeinsam hat.

Das neue System sorgt nicht nur dafür, daß jeder Zauberer einzigartig ist, er gibt ihm auch einen ständigen Anreiz für weitere Initiationen. Selbst wenn ein Zauberer niemals ein Geas abschütteln müßte, bräuchte er zehn Initiationen, um alle metamagischen Fähigkeiten zu erlernen! Jetzt stellte sich nur noch die Frage, ob es auch die wichtigste aller Prüfungen besteht, nämlich die Frage, ob es einen Sinn ergibt in der "realistischen" Welt von *Shadowrun*. Die Antwort lautete: "Ja, es macht Sinn". Schließlich sollte ein Zauberer zunächst eine Fähigkeit "lernen" müssen, bevor er automatisch die nächste erhält, und der Spieler sollte die magische Entwicklung des Zauberers beeinflussen können, damit jeder Charakter einzigartig ist.

Diesem Anspruch mußten alle neuen Magieregeln genügen. Bei der Korrektur der existierenden Magieregeln wendeten wir Zeile für Zeile und Regel für Regel die Kriterien an, die wir bei der Revision der Regeln für Initiationen und Metamagie erarbeitet hatten. Am Ende warfen wir einen kurzen Blick in eine Kristallkugel, benutzten einige magischen Gegenstände und sprachen ein paar Zaubersprüche, damit auch wirklich alles funktioniert.

Habt Spaß! – Spielt Shadowrun!
Schmeißt Zauber, macht Hokuspokus und schleudert auf jeden Fall euren Juju!

Mike Mulvihill

ANMERKUNGEN DER DEUTSCHEN REDAKTION

Der aufmerksame Leser wird feststellen, daß auch dieses Buch in der deutschen Übersetzung das 3.01D-Kürzel trägt. Warum das so ist? Nun, wir haben uns bemüht, sämtliche zur Zeit erhältlichen Errata zu diesem Werk bereits einzuabeiten sowie Fehler zu korrigieren, die uns während der Produktion noch aufgefallen sind. Des weiteren finden Sie gerade im Bereich der Zauber einige – wie wir hoffen – sinnvolle Ergänzungen. So haben wir nicht nur ein komplettes Nachschlagewerk aus diesem Buch gemacht, in dem auch sämtliche Zauber, Totems und Adeptenkräfte aus dem Grundregelwerk aufgenommen wurden, sondern auch eine grundlegende Überarbeitung selbiger vorgenommen. So findet man in der Infozeile eines jeden Zaubers auf den ersten Blick die relevanten Werte und Kürzel, wie zum Beispiel die Reichweite oder ob der Zauber ein bereitwilliges Ziel erfordert.

Die größte Änderung betrifft übrigens nicht das amerikanische Original, sondern das deutsche Basisregelbuch *Shadowrun 3.01D*: Wir haben wegen der großen Verwechslungsgefahr zwischen dem Bannen eines Zaubers und dem *Ver*bannen eines Geistes entschieden, das Bannen global durch den Begriff "brechen" zu ersetzen. Ein Zauber wird in Zukunft also nicht mehr gebannt, er wird gebrochen. Ein entsprechendes Update wird aller Wahrscheinlichkeit nach in der nächsten Druckauflage von *Shadowrun 3.01D* zu finden sein, und ebenso auf unserer Homepage (www.fanpro.com).

Unterm Strich gibt es also gegenüber dem amerikanischen Original keine eigentlichen Regeländerungen, so daß dieses Werk voll kompatibel mit der deutschen wie amerikanischen Version von *Shadowrun 3* (oder *3.01D*) ist. Aber wie immer gilt auch bei den Ergänzungen und Änderungen dieses Buches: Es ist Ihr Spiel, machen Sie daraus das, was Ihnen am meisten Spaß macht.

DIE ERWACHTE WELT

Heute, in der Mitte des einundzwanzigsten Jahrhunderts, genügt eine magische Begabung nicht mehr, um jemandem einen Auftritt in einer Talkshow zu verschaffen, und mit magischen Mitteln verübte Verbrechen garantieren längst keine Schlagzeilen mehr. Magie ist seit Jahrzehnten ein fester Bestandteil des Lebens. Das bedeutet nicht, daß ein Normalbürger ihre Funktionsweise kennt, aber jeder weiß von ihrer Existenz. Die Gesellschaft hat sich an die Existenz von Magie, Metamenschen und Kreaturen aus den Mythen gewöhnt und auch weiterentwickelt, wie sie es schon immer getan hat, und die heutige Generation kann sich eine Welt ohne Magie sogar kaum vorstellen. Das Kapitel *Die Erwachte Welt* beschreibt, auf welche Weise die Gesellschaft die Magie in die verschiedenen Aspekte des Alltagslebens integriert hat.

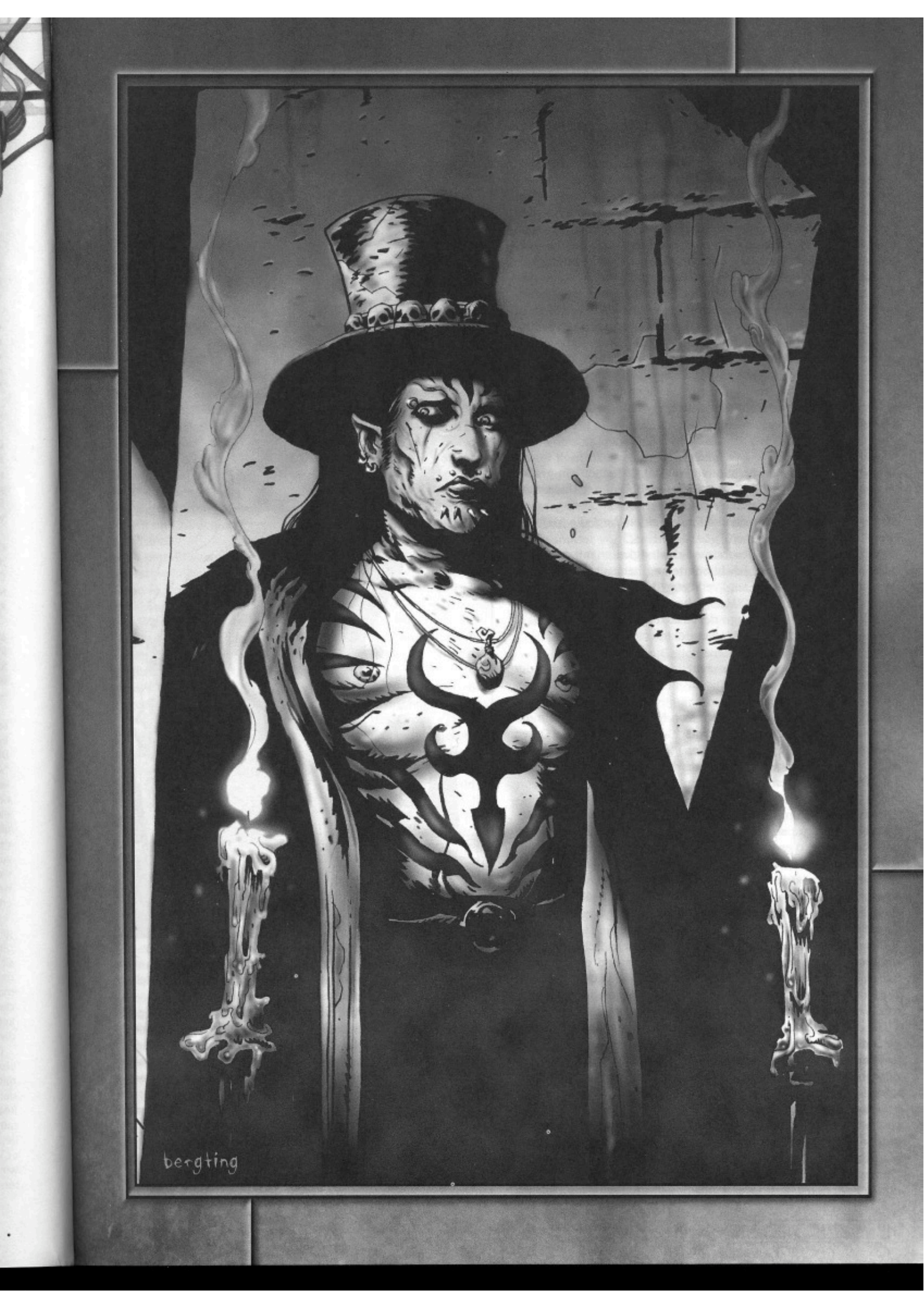
DAS MAGIEBEGABTE KIND

Eine magische Begabung manifestiert sich in der Regel kurz vor oder während der Pubertät, bei den meisten Menschen und Metamenschen also zwischen dem zehnten und zwölften, bei manchen Erwachten Rassen jedoch bereits ab dem achten Lebensjahr. Die Aura eines magisch begabten Kindes weist bereits charakteristische Zeichen auf, ist jedoch schwer zu erkennen, bis die Kraft erwacht (erforderlich sind mindestens fünf Erfolge bei einer astralen Wahrnehmungsprobe, siehe S. 172, *SR3.01D*). Ist dies erst einmal geschehen, erscheint die Aura eindeutig als die einer magisch aktiven Person, genau wie bei jeder anderen Erwachten Person.

Bei einigen magisch begabten Kindern tritt das Talent spontan unter Streß auf. Ein zorniges Kind könnte beispielsweise einen schwachen Zauber wirken oder der "unsichtbare Freund" eines anderen plötzlich sichtbar werden. Viele junge Adepten entdecken ihre Fähigkeiten bei mit Raufereien verbundenen Spielen oder Jugendsportveranstaltungen.

In den Staaten der NAN, in Konzerngemeinden und in den meisten modernen Kulturen werden Kinder aufmerksam auf frühe Anzeichen einer magischen Begabung hin beobachtet. Kinder, bei denen eine solche Fähigkeit festgestellt wird, werden gehütet wie ein Augapfel und in der Anwendung der Magie ausgebildet – in der Regel als Eleven bei Stammesschamanen oder auf Schulen und Universitäten mit Lehr- und Studiengängen in hermetischer Wissenschaft. Die Motive für die Förderung des Nachwuchses sind vielfältig. Stämme respektieren meist die magische Begabung und wollen sie in die richtige Richtung leiten, während Konzerne niemals genug Zauberer haben und darauf warten, am Ende der Ausbildung einen fähigen und loyalen Lohnmagier einstellen zu können.

Bei Straßenkindern ist es durchaus möglich, daß sie niemals von ihrem Talent erfahren. Diejenigen, die doch von ihrer Gabe erfahren, fliehen in der Regel von den Straßen und werden meist von Talentsuchern der Konzerne angeworben. Andere bemühen sich darum, von einem Straßenmagier ausgebildet zu werden, und setzen ihre Kräfte anschließend in der Gegend ein, in der sie aufgewachsen sind.


bergting

In anderen Umgebungen ist das Schicksal magisch begabter Kinder weniger gut vorhersehbar. Manche wachsen heran, ohne jemals etwas von ihren magischen Fähigkeiten zu erfahren. Anderen wird erzählt, Magie und ähnliche Phänomene der Erwachten Welt seien böse, was zur Folge hat, daß sie ihr Talent selbst unbewußt blockieren. Eine solche psychische Blockade kann es gänzlich unmöglich machen, die magischen Kräfte zu einem späteren Zeitpunkt im Leben noch zu entwickeln. Manchmal kanalisieren solche Personen ihre unterdrückten magischen Fähigkeiten auf anderem Wege als durch eine magische Ausbildung; dies kann beispielsweise durch "Wunder" oder "psychische" Phänomene geschehen (siehe *Erwachte Wunderlichkeiten*, S. 26).

In extremen Fällen haben rückständige Gemeinden schon Kinder getötet, die "unnatürliche Kräfte" zeigten, doch sind derartige Lynchmorde seltener geworden, seit die Hysterie, die unmittelbar auf das Erwachen und das Jahr des Chaos folgte, abgeklungen ist. Doch noch immer gibt es in der Sechsten Welt Orte, wo Erwachte inhaftiert oder getötet werden, wenn sie ihre Fähigkeiten einsetzen.

RELIGION

Für die meisten großen Religionen war das Erwachen ein großer Schock. Obwohl manche Kirchenführer glaubten, der Untergang der Welt stünde bevor, fanden sich die meisten Glaubensgemeinschaften mit der Situation ab und fanden einen Weg, die Magie in ihren Glauben zu integrieren.

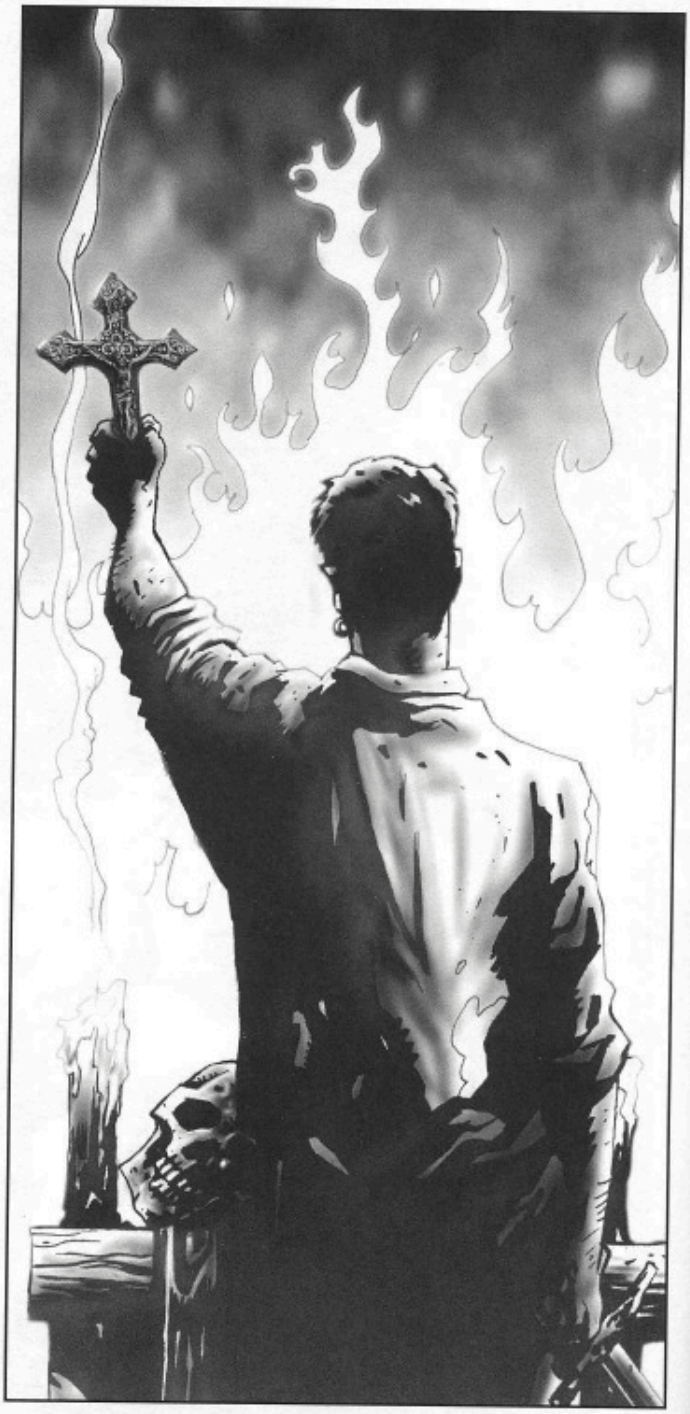
Das Christentum hatte besondere Schwierigkeiten mit dem Wiedererwachen der Magie. Jahrhundertelang hatten christliche Kirchen gelehrt, die Magie sei Werkzeug des Teufels, jedoch verkündete Papst Johannes XXV. im Jahre 2024 eine historische Enzyklika mit dem Titel *in imago dei* ("Nach dem Ebenbild Gottes"). In ihr erließ er als offizielle Kirchendoktrin:

- Metamenschen besitzen eine unsterbliche Seele und können der Erlösung teilhaftig werden. Die Diskriminierung von Metamenschen ist unchristlich.
- Magische Fähigkeiten sind nicht von Natur aus böse. Vielmehr können sie wie jede andere menschliche Fähigkeit zum Guten wie zum Bösen eingesetzt werden.
- Geister sind lebendige Manifestationen der Natur. Aus diesem Grund sind Beschwörungen für sich genommen nicht böse.

Zum letzten Punkt führte Johannes XXV. weiter aus, das Beschwören berühre so viele Fragen des Glaubens und der Lehre, daß Katholiken diese Fähigkeit nicht ohne besondere Erlaubnis der Kirche anwenden dürften. Rom erteilt diese Erlaubnis in der Regel nur Angehörigen des Klerus, und selbst das nur unter besonderen Umständen. Und so hat die katholische Kirche einen priesterlichen Orden, den Orden des Heiligen Sylvester, dessen Angehörige ausnahmslos Magier sind.

Die meisten christlichen Kirchen folgten dem Beispiel Roms, und einige Gemeinden, wie die Methodisten und die Unitarier, haben inzwischen sogar noch liberalere Positionen bezogen. Einzig einige besonders fundamentalistische Gruppierungen verurteilen weiterhin Magie, Geister und die Erwachten.

Die drei Hauptrichtungen des Judentums erkennen an, daß magische Begabung eine göttliche Gabe sein könnte. Der orthodoxe Judaismus beschränkt magische Tätigkeiten auf Heilung und die Abwehr feindlicher Magie und Geister, wobei gewisse mystische, ultra-orthodoxe Sekten – insbesondere in der Tradition der Kabbala und der wundertätigen Tzaddikim – sich jedoch nicht an diese Bestimmung halten. Das konservative sowie das reformierte Judentum erlegen ihren Anhängern keine Restriktionen in Sachen Magieanwendung auf, wenn man einmal davon absieht, daß der Einsatz von Magie am Sabbat verboten ist, was natürlich auch für den orthodoxen Judaismus gilt. Alle drei Richtungen stimmen auch



darin überein, daß der Einsatz von Magie für böse Zwecke sündhaft ist. Das Judentum propagiert ferner die volle Gleichstellung von Menschen und Metamenschen.

In der islamischen Welt rief die Rückkehr der Magie die große Zeit der maurischen Zauberkunst in Spanien und in Nordafrika in Erinnerung, als arabische Zauberer und Alchimisten die Meister ihrer Zunft waren. Heute werden die magischen Künste allgemein akzeptiert und weithin von islamischen Kindern studiert. In sunnitisch beherrschten Gebieten bestehen zwar noch immer Vorurteile gegenüber Metamenschen, diese sind jedoch eher sozial als religiös begründet.

Die eher konservative schiitische Richtung des Islam vertritt die Ansicht, der Koran verbiete die Anwendung von Magie, die in jenen Gebieten daher als Schwerverbrechen geahndet wird. Metamenschen werden kaum toleriert, und Lynchmorde und Steini-

gungen von Metamenschen oder Erwachten sind in diesen Gegenden noch immer an der Tagesordnung.

Die großen Religionen des Ostens – der Hinduismus, der Shintoismus und der Buddhismus – haben gegenüber magischen Künsten eine neutrale Haltung, doch unter den Anhängern einiger eher mystisch orientierten Glaubensgemeinden befinden sich sogar mächtige Zauberer und Adepten. Vorurteile bezüglich der Metamenschen in Asien sind eher ein soziales denn ein religiöses Phänomen. Besonders Hindus höherer Kasten und die hierarchisch denkenden Japaner hegen solche Vorurteile.

Neo-heidnische Religionen wie die Wicca ("Hexenkunst"), der Druidismus, der nordamerikanische Spiritualismus und ähnliche Glaubensrichtungen, die auf der Magie basieren, erlebten nach dem Erwachen einen erheblichen Aufschwung, jedoch traten viele Anhänger, die zu diesen Religionen konvertiert waren, wieder aus diesen Kirchen aus, als der anfängliche Run auf alles, was mit Magie zu tun hatte, langsam nachließ. Doch nicht wenige andere waren davon überzeugt, in diesen heidnischen und naturverbundenen Religionen eine neue Heimat gefunden zu haben. In zahlreichen Staaten, vor allem in England und weiten Teilen Nordamerikas, die zuvor fast ausschließlich monotheistisch orientiert waren, führte diese Entwicklung zu einer hohen Toleranz gegenüber heidnischen Religionen. Beinahe sämtliche dieser Glaubensrichtungen treten für die Rechte von Metamenschen und Erwachten ein und zählen zu ihren Gefolgsleuten nicht selten auch Öko-Aktivisten.

Mit dem Erwachen erschienen auch einige neue Religionen mit unterschiedlichen Einstellungen gegenüber der Magie auf der Bildfläche. In Nordamerika erlebte die Church of the Whole Earth, Inc. ihren Anfang – eine lockere Vereinigung von urbanen Schamanen, Wicca-Anhängern, Öko-Aktivisten und Leuten mit ähnlicher Gesinnung. Die Mitglieder dieser Gemeinschaft vertreten eine liberale, pantheistische Weltanschauung und heben besonders die Verehrung Gaias, der Muttergöttin, hervor. Ein typischer Gottesdienst stellt eine interessante Mischung traditioneller amerikanisch-protestantischer Liturgie und typisch schamanistischer Rituale dar.

Die Kinder des Drachen beten den Geist des Großen Drachen Dunkelzahn an, den sie als einen göttlichen Gesandten verehren, der auf die Erde geschickt worden war, um die Menschheit ein friedliches, harmonisches Leben zu lehren. Die Sekte wurde während der turbulenten Zeit von Dunkelzahns Wahl zum Präsidenten und seiner kurz darauf folgenden Ermordung gegründet. Ihre Anhänger engagieren sich für die Gemeindearbeit und die Hoffnung ihres Schutzheiligen auf eine vereinte und friedliche Welt.

Eine weniger wohltätige Religion war die Universelle Bruderschaft. Während sie ursprünglich versprach, jedem Mitglied die Nutzung seines maximalen Potentials zu ermöglichen, stellte sich heraus, daß die Bruderschaft in Wahrheit eine intelligente Tarnung für eine Verschwörung von Insektengeistern und Insektenschamanen war, welche die ahnungslosen Mitglieder ihrer Sekte als Wirtskörper für neue Insektengeister mißbrauchten. Die geheimen Machenschaften der Bruderschaft flogen schließlich auf, doch zuvor transformierte sie Tausende von Menschen und Metamenschen und erschuf auf der ganzen Welt Dutzende von geheimen Brutstätten, einschließlich des Nests unterhalb von Chicago, dessen Insektengeister im Jahr 2054 Chicago überfluteten. Obwohl die Bruderschaft nicht mehr existiert, lauern in den Schatten noch immer viele Insektengeister und -schamanen (siehe auch *Insektenschamanen*, S. 127).

Dies war ein kurzer Abriß der wichtigsten Folgen des Erwachens auf verschiedene Religionen. Doch wenngleich sie große Macht mit sich bringt, hat die Magie doch leider noch nichts zur Lösung solch fundamentaler religiöser Probleme wie der Frage nach einem Leben nach dem Tod, der Existenz oder Nichtexistenz eines Gottes oder mehrerer Götter oder des Problems der freien Selbstbestimmung kontra Prädestination beitragen können.

RECHT

Bereits die umwälzende Wirkung der Magie auf die Gesellschaft zwang die Legislative förmlich zu gesetzgeberischen Maßnahmen. Inzwischen haben die Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten (UCAS) wie auch die Konföderierten Amerikanischen Staaten (CAS) Gesetze erlassen, die sich mit den Folgen magischer Handlungen befassen. Gesetzesinitiativen, die sich mit der Kontrolle der magischen Kunst selbst befaßten, wurden entweder gar nicht verabschiedet oder von Gerichten als illegal und verfassungswidrig für ungültig erklärt. Inzwischen sind allerdings in den allgemeinen Rechtsgrundsätzen bestimmte zentrale Punkte fest geregelt. Ein mit magischen Mitteln verübtes Verbrechen wird als vorsätzlich eingestuft. Wer eine Person durch Magie tötet, macht sich sogar des Mordes schuldig, wenn nicht Notwehr oder andere Rechtfertigungs- oder Schuldausschließungsgründe greifen.

Für kriminelle Handlungen eines Geistes wird grundsätzlich der Zauberer zur Verantwortung gezogen, der den Geist beschworen hat, wobei es keine Rolle spielt, ob sich der Geist zur Tatzeit unter seiner Kontrolle befand oder nicht.

Da sowohl die UCAS als auch die CAS wesentliche Bestandteile der alten US-Bill of Rights (Gesetz über die Grundrechte) in ihrer Rechtsordnung beibehalten haben, sind magische Methoden wie die Zaubersprüche "Geistessonde" oder "Auren lesen" nicht als Beweismittel vor Gericht zulässig. Ein solches Vorgehen würde gegen den fünften Verfassungszusatz verstoßen, der vor Selbstbezichtigung schützt. In der Kriminaltechnik hat das Lesen astraler Signaturen (S. 172, *SR3.01D*) jedoch die gleiche Bedeutung erlangt wie die Abnahme von Fingerabdrücken oder DNA-Mustern.

Viele Gerichte verfügen über einen forensischen Magier, dessen Position der eines Gerichtsmediziners oder medizinischen Gutachters entspricht. Wann immer eine Aussage über magische Bedingungen oder Methoden als Beweismittel zugelassen wird, erstellt ein solcher vereidigter forensischer Magier ein Gutachten, das durchaus auch Beweise zum Gegenstand haben kann, die nur im Astralraum zu gewinnen sind.

Spektrale Beweise, d. h. Beweise und Aussagen von Geistern, sind vor einem Gericht nicht zulässig, und selbst die Aussage eines Magiers, den Geist eines verstorbenen Opfers beschwören und auf diese Weise den Mörder identifizieren zu können, ist vor Gericht nicht zulässig. Geister konnten den Polizeibeamten in der Vergangenheit jedoch schon bei der Entdeckung greifbarer Beweise hilfreich sein.

Die UCAS und die CAS müssen noch immer den legalen Status Erwachter Kreaturen definieren. Große Drachen gelten beispielsweise als intelligente Wesen und können Bürger werden, während die Rechte von freien Geistern, Sasquatche und Ghulen noch immer nicht berücksichtigt werden. Auf Wesen, die als gefährlich gelten, wie zum Beispiel Gestaltwandler und Giftschamanen, wurden von einigen Konzernen und Staaten sogar Kopfgelder ausgesetzt. Der jüngst gegründete Bund zum Schutz des Astralraums macht sich für diesbezügliche gesetzliche Richtlinien und Präzedenzfälle stark, doch bis jetzt wurde ihm von magiefeindlichen Gruppierungen immer ein Bein gestellt.

Verboten sind in den UCAS und den CAS gegenwärtig alle Zauber, Geister und Foki sowie jedes magische Phänomen, dessen Kraftstufe größer als 3 ist. Spezielle Lizenzen zur Ausübung fortgeschrittener Magie sind jedoch erhältlich. Gerüchten zufolge hat die Regierung der CAS eine Geheimpolizei gegründet, die sich ausschließlich mit magischen Verbrechen sowie magisch begabten Verbrechern beschäftigt. Andere Staaten haben gänzlich andere Bestimmungen hinsichtlich der Magie, und so müssen sich in Großbritannien alle magisch begabten Bürger registrieren lassen, während Tír Tairngire Freie Geister als Bürger akzeptiert.

Im Bereich des Zivilrechts tobt nach wie vor die Auseinandersetzung über das Urheberrecht an Zaubersprüchen. Nach den heute gültigen Gesetzen kann der Entwickler eines Zaubers das Urheberrecht an der Zauberspruchformel beanspruchen und das Nutzungsrecht verkaufen, was auch Lizenzen an Zwischenhändler umfaßt; ein Gesetz, das dazu dient, Personen zu belangen, die Raubkopien in großen Mengen in Umlauf bringen. Obwohl auch die Rückgewinnung eines Zauberspruches anhand technischer Daten über ihn als Verletzung des Urheberrechts gilt, ist sie in der Praxis kaum nachweisbar, da der Zauber selbst als Ausdruck der Naturgesetze gilt und daher nicht dem Patent- oder Urheberrecht unterliegt. Es existieren sogar Beispiele von Zaubersprüchen, die zeitgleich entwickelt wurden. Das beste Mittel gegen Piraterie ist vor allem im Konzernbereich die Geheimhaltung – die Spruchdaten werden einfach nicht veröffentlicht. Folglich blüht auch die Industriespionage gerade im Bereich magischer Verschlußsachen.

Der Umgang mit kriminellen Zauberern ist für viele Rechtsordnungen besonders problematisch, denn die Fähigkeiten eines Zauberers liegen weit über denen einer weltlichen Person – sie können nicht einfach "entwaffnet" werden. Es ist finanziell nicht tragbar, für jeden magisch begabten Gefangenen eine magisch begabte Wache aufzustellen, folglich mußten brauchbare Methoden gefunden werden.

Für Gefangene, die nur für eine kurze Zeit inhaftiert oder festgehalten werden, wird eine sogenannte Magiermaske eingesetzt. Dabei handelt es sich um eine über den Kopf zu stülpende Plastikkappe, die dem Häftling vollständig die Sicht versperrt und ihm durch einen integrierten Knebel die Fähigkeit zu sprechen raubt (normales Atmen ist weiterhin möglich). Zu allem Überfluß ist die Maske auch mit einem White Noise Generator ausgestattet, der ein statisches Rauschen erzeugt, was einen Mindestwurfaufschlag von +6 auf alle geistigen Aktionen zur Folge hat, die der Häftling unternimmt (einschließlich des Wirkens von Magie). Handlungen, die ein Zauberer normalerweise automatisch durchführt, wie beispielsweise astrale Projektion, erfordern eine Willenskraftprobe (10). Die Magiermaske wird zusammen mit weltlicher Ausrüstung (Handschellen und manchmal sogar Zwangsjacken) eingesetzt.

Bei Häftlingen, die für eine lange Zeit inhaftiert werden, setzen die meisten Strafanstalten Drogen oder SimSinn-Schleifen ein, um die Konzentration des Zauberers zu stören, und einige Gefängnisse implantieren sogar Datenbuchsen, um die Zauberer mit einem direkten SimSinn-Signal zu füttern. Diese Methoden erhöhen den Mindestwurf für alle Proben einschließlich jeder Art von Konzentration um 10. Fähigkeiten wie astrale Projektion erfordern eine erfolgreiche Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 14. Gefängnisse, in denen magisch begabte Kriminelle inhaftiert werden, sind in der Regel mit Hütern geschützt und liegen unterirdisch, aber auch andere magische Sicherheitsmethoden werden eingesetzt (siehe *Astrale Sicherheit*, S. 88).

Einige Staaten zerstören mit Hilfe von Drogentherapien und intensiver Chirurgie permanent die Fähigkeit des Häftlings zum Wirken von Magie. Diese Behandlungen senken das Magieattribut des Opfers auf 0 und verursachen häufig bleibende Geistige oder Körperliche Schäden. Das bedeutet, daß ein magisch begabter Charakter für jeden Magiepunkt, den er auf diese Weise verliert, ein Körperliches oder Geistiges Handicap im Wert von 1 Punkt (siehe S. 24ff., *SR Kompendium*) erleidet. Bürgerrechtsbewegungen protestieren heftig gegen solche Methoden, denn diese Behandlung ist im Strafmaß nur unwesentlich unter der Todesstrafe einzuordnen. Es existieren Gerüchte über Konzerne und Regierungen, die Abkommen mit magischen Kriminellen treffen, die ihre Freiheit zurückerlangen, wenn sie dafür für eine lange Zeit in ihre Dienste treten, und nicht selten wird mit Cortexbomben oder ähnlichen Implantaten dafür gesorgt, daß sich der Kriminelle an die Abmachung hält.

WIRTSCHAFT

Magie findet nur in extremen Bereichen des geschäftlichen Lebens direkte Anwendung. Zum einen ist sie eine Stütze von vergleichsweise trivialen Branchen wie der Unterhaltungs- und Modeindustrie. Dies sind zwar unter Umständen durchaus große und ertragreiche Märkte, doch die Anwesenheit eines Zauberers in einem Schönheitssalon oder sein Mitwirken bei der Herstellung von Spezialeffekten bei Industrial Light & Magic™ sorgt eben nicht gerade für eine Umwälzung der Weltwirtschaft. Am anderen Ende des Spektrums ist Magie Bestandteil der heikelsten und teuersten Forschung an Prototypen, die man im Bereich hochtechnologischer Forschung und Entwicklung überhaupt antreffen kann. Die Rituale, die dabei durchgeführt werden, erfordern eine hochkomplizierte Verschmelzung aus Magie und okkulter Wissenschaft, die nur eine Handvoll theoretischer Okkultisten verstehen und noch weniger anwenden können. Es dürfte niemanden überraschen, daß diese Experten erstrangige Kandidaten für gezielte Angriffe sind. Und offen gesagt: Ein Unternehmen kann seinen Vorstandsvorsitzenden leichter ersetzen als einen dieser talentierten Angestellten.

Sei es nun positiv oder negativ, Magie ist jedenfalls kein Massenprodukt. Sie ist eine Kunst, die Talent und unglaublich viel Übung verlangt. Es gibt keine Fließbänder, die magische Spielzeuge ausspucken. Der Markt für magische Produkte bleibt klein. Taliskrämer oder Verzauberer arbeiten allein, in kleinen Gruppen oder Zweckgemeinschaften, um ihre Waren herzustellen. Für den Massenmarkt bestimmte "magische" Güter sind in der Regel harmlose magisch wirkende Gegenstände oder Fälschungen, um die Leichtgläubigen zu täuschen.

Den größten Einfluß auf das wirtschaftliche Leben übt die Magie im Bereich der Konzernsicherheit aus. Genauso wie die Entwicklung der Matrix-Technologie zu einem eskalierenden "Wettrüsten" zwischen Deckern und Datensicherheits-Spezialisten führte, mußten Unternehmen sich der Dienste von Zauberern versichern, bevor "durchgedrehte Öko-Freaks und dem Establishment feindlich gesinnte NAN-Sympathisanten" sich gut genug organisierten, um ihnen Schaden zufügen zu können.

Der Erfolg ganzer Konzerne und einzelner Manager, die sich mit Magie nach oben gekämpft haben, ist ebenfalls ein Beweis für die Vorzüge magischer Macht. Aztechnology ist ein herausragendes Beispiel dafür, wie weit magische Potenz und rücksichtslose Geschäftspraktiken einen Konzern bringen können, und nun setzen immer mehr Konzerne Magie für ihre Zwecke ein.

MEDIZIN

Im medizinischen Sektor wird seltener Magie eingesetzt, als die meisten Leute denken – und das aus zwei Gründen. Zum einen wären da die Beschränkungen der Magie und der hohe Preis, den Zauberer häufig für Heilungsmagie zahlen müssen. Zum anderen ist der hartnäckige Widerstand der Medizinergemeinde gegen Veränderung und Entwicklung von außen zu nennen.

Der erste Erlaß in puncto Magie, den die American Medical Association 2016 verabschiedete, verbot allen Medizinern den Einsatz von Magie. Die Kammer unterstützte auch die Verfolgung magischer Heiler wegen rücksichtsloser Gefährdung ihrer Patienten und Einsatzes von Medizin ohne Lizenz – obwohl nicht wenige Patienten durch die Behandlung vollständig geheilt wurden. Erwachte Gruppierungen stellten sich hinter die verurteilten Heiler und forderten einen fairen Umgang mit den neuen Heilmethoden, während das konservative Lager magische Behandlungsmethoden als gefährlich und primitiv bezeichnete.

Erst als um 2030 die ersten Akkreditierungsverfahren anliefen, begann sich die Einstellung der Medizinergemeinschaft gegenüber der Magie zu ändern. 2032 verabschiedete die AMA strenge Richtlinien für die Zulassung magisch begabter Heiler. Solche Heiler mußten noch immer einen medizinischen Abschluß vorweisen, um zugelassen zu werden. Dabei konnte es sich um ein abgeschlossenes Studium der Medizin oder ein Examen als Krankenpfleger, Hebamme oder medizinisch-technischer Assistent handeln, wobei die zulässigen Behandlungsmethoden genau in der jeweiligen Lizenz aufgeführt wurden. Verfechter der Verschmelzung von traditionellen medizinischen Methoden mit magischer Heilung feierten diese Regelung als einen Sieg, wenn auch nur als kleinen. Heiler, die sich diesen Bestimmungen nicht unterwerfen wollten (oder es aufgrund ihrer magischen Disziplin nicht konnten), waren gezwungen, ihre Profession in den Native American Nations auszuüben, wo Stammesheiler und Schamanen bereits seit über einem Jahrzehnt anerkannt waren, andernfalls setzten sie sich der Gefahr einer Haftstrafe aus.

In den folgenden Jahren wurden die strengen Richtlinien nach und nach gelockert. Das Zulassungsverfahren wurde vereinfacht und in ein Zertifikat für "medizinische Erste Hilfe" umgewandelt, welches dem Besitzer ermöglicht, bei einem Notfall magische Erste Hilfe anzuwenden. Viele Krankenhäuser und Konzerne wie Doc-Wagon™ haben in ihren Ärztestab magische Heiler integriert. Die Notfallteams der meisten großen Krankenhäuser verfügen heutzutage auch über einen Heiler, doch nach Meinung der meisten traditionellen Mediziner besteht noch immer die Notwendigkeit, jede Art von magischer Heilung zu kontrollieren.

UNTERHALTUNGSINDUSTRIE

Magie oder, genauer gesagt, die Vorstellung von Magie bedeutet für die Unterhaltungsmaschinerie ein großes Geschäft. Da sich die Öffentlichkeit für echte Magietheorie nicht mehr interessiert als für Teilchenphysik, bereitet es den Machern ein wenig Mühe, Magie für den einfachen Bürger interessant und unterhaltsam zu gestalten. Mit reichlich kreativer Freiheit haben sie Magie in Trideo-Serien wie "Geschichten über Atlantis" eingeführt, mit großzügigen magischen Kulissen und unglaublichen Spezialeffekten ausgestattet. Oder "Tyee!", die Serie auf dem Native American Broadcasting Network, in der die Heldentaten der amerindianischen Freiheitskämpfer und die weisen alten Schamanen gepriesen werden, von denen sie während des Großen Geistertanzes beraten wurden.

Erwachte Charaktere in der Unterhaltungsindustrie gibt in drei Varianten: gut, böse und lustig. Ob auf dem Bildschirm oder auf der Bühne, die Erwachten erscheinen stets größer als im wirklichen Leben, sei es als romantische Helden, als schreckliche Bösewichter oder als Comic-Charaktere. Autoren, die eine "echte magische Geschichte" erzählen wollen, müssen in ihre Vorschläge notgedrungen dramatische magische Duelle oder witzige fehlgeschlagene Zaubersprüche einbauen, andernfalls bekommen sie keinen Fuß in die Tür. Einige Trideo-Programme beschäftigen magische Ratgeber, und verschiedene Dokumentarsendungen bieten einen objektiveren Blickwinkel, doch im allgemeinen wird die Magie stark überzeichnet.

Selbst in der Modewelt gibt es magische Trends. Mit einem erlesenen Mantel von Etienne Duchamps ist man bereit für eine Nacht in der Stadt, und zwar bei jedem Wetter, und die gestickten magischen Symbole sorgen für den gewissen mysteriösen Touch, der andere glauben läßt, man habe das gewisse Etwas. Betont man dieses Image mit einem stilvollen Stab und oder einem schmucken Amulett, erhält man das perfekte magische Outfit, und zwar besonders, wenn man sich für den ägyptischen Schmuck und die Accessoires von LeCroix entscheidet. Wer es ein wenig förmlicher haben möchte, bevorzugt einen neugotischen Umhang von Vashon Island, und moderne Stammeskleidung für den weltgewandten Schamanen von heute, komplett aus Leder, mit falschen Fetischen und Totemschmuck, ist genauso erhältlich wie Kleidung im hermetischen Stil mit entsprechenden Symbolen – für den überängstlichen Clubbesucher. Schick ist in letzter Zeit der ägyptische Look mit zahlreichen Ankhs, Skarabäen und Motiven für Personen mit einer Neigung zur Todessymbolik. Zu nennen wäre da noch der Stil der "Konzernmagier". Er besteht aus sorgfältig geschneiderten Mänteln oder Jacken und den richtigen magischen Accessoires, um der Redewendung "dressed to kill" eine völlig neue Bedeutung zu verleihen.

Auf die Musikindustrie hatte die Magie einen geringeren Einfluß, als man annehmen könnte. Der Skandal von 2048, als Tony Li und seine Band "The Eight Immortals" verhaftet wurden, weil sie ihr Publikum durch Magie dazu brachten, ihren Auftritt zu mögen, hat vielen Leuten die Lust auf magisch begabte Musiker verdorben. Es gibt zwar einige magische Rockbands, von denen Til Es Hault und Shield Wall am bekanntesten sind, und auch einige Solokünstler, von denen vor allem Loreli Angel und Enoch Ian Keys zu nennen wären, doch die meisten magisch begabten Musiker verfügen einfach nicht über genügend Zeit, um beide Künste zu perfektionieren.

STRASSENMAGIE

Das Erwachen beeinflußte alle sozialen Schichten, und so gibt es unter den SINlosen Bewohnern der Barrens und in den vergessenen Gegenden der Sprawls genauso viele Erwachte wie in den leuchtenden Konzerntürmen und den Stammesgebieten. Da sie nicht ständig auf Anzeichen für eine magische Begabung hin untersucht werden, ahnen viele Menschen und Metamenschen von der Straße nichts von ihrem magischen Potential, bis ihr Talent durch irgend ein traumatisches Ereignis geweckt wird und sie mit einem Schlag geradezu gewaltsam Erwachen. Andere entdecken ihre magischen Fähigkeiten auf weniger nervenaufreibende Weise.

Viele SINlose werden von Konzernen und Regierungen angeworben, die ständig einen hohen Bedarf an magischen Talenten haben. Die Versprechungen von Sicherheit, Ausbildung und einem großzügigen Gehaltsscheck locken viele Magiebegabte aus ihrer urbanen Heimat in die Konzernenklaven oder Regierungsprogramme zur Ausbildung von Magiern, wo sie sich dann endgültig von ihrer Freiheit verabschieden können. Andere Zauberer und Adepten, die auf der Straße zur Welt kamen, beschließen, ihre Begabung auf heimischem Gebiet einzusetzen. So suchen sie oft nach einem Straßenmagier, der sie ausbildet, oder unterrichten sich selbst mit Raubgrimoires und durch reine Inspiration. Andere arbeiten am Rande der Schatten – sie werden von kriminellen Organisationen rekrutiert oder schließen sich Gangs an. Andere wiederum sind sozial eingestellt und setzen ihre Gabe zum Wohle der Menschen in ihrer Nachbarschaft ein. Nur der kleinste Prozentsatz entscheidet sich für eine Laufbahn als Shadowrunner.

DIE WEGE DER MAGIE

Was ist Magie?

Fragen Sie zehn Zauberer, was für sie das Wesen der Magie ausmacht, und Sie erhalten dreizehn unterschiedliche Antworten. Magie ist eine äußerst persönliche und individuelle Kunst, genau wie Zeichnen oder Musik. Jede Person, die Magie erlernt und anwendet, übt sie in einem einzigartigen Stil aus – genau wie alle Musiker dieselben Noten lernen und doch jeder seine eigene Musik macht. Der eigene Stil wird zwar beeinflußt von dem persönlichen Hintergrund, der Kultur, der Ausbildung und der Tradition, er ist jedoch letztendlich immer ein Ausdruck der höchstpersönlichen Beziehung des einzelnen zur Magie. Es existieren so viele Anschauungen über die Magie wie Anwender dieser Kunst.

Die Sechste Welt kennt Hunderte von magischen Traditionen, doch auf einer grundlegenden Ebene ist Magie bei *Shadowrun* stets das gleiche. Alle Zauberer setzen dieselben magischen Fertigkeiten ein. Der Feuerball, den ein amerindianischer Schamane wirkt, funktioniert spieltechnisch auf die gleiche Weise wie der Feuerball eines urbanen Straßenmagiers, eines keltischen Druiden oder eines taoistischen Hexers, selbst wenn die Rituale zum Wirken des Zaubers und die äußere Form unterschiedlich sein mögen. Unterschiedliche Traditionen beschwören unterschiedliche Geister, doch alle Geister folgen den gleichen Regeln in bezug auf die Interaktion zwischen dem Astralraum und der physischen Welt. Adepten mögen verschiedene Kräfte besitzen, doch ihnen allen stehen die gleichen Fähigkeiten zur Auswahl.

Innerhalb des Regelsystems bleibt jedoch genügend Raum für beinahe unendlich viele Variationen. Die Spieler definieren den jeweiligen Stil, der Ausdruck dieser Regeln ist. Welche Rituale verwendet ein Zauberer, um Magie zu wirken? Welche Fetische und Foki setzt ein Charakter ein und wie sehen sie aus? Wie sieht seine Medizinhütte oder sein Hermetischer Kreis aus? Welches Totem hat ein Schamane und in welcher Beziehung steht er zu ihm? Wie manifestiert sich die Maske des Schamanen? Welche Texte enthält die Hermetische Bibliothek eines Magiers? Wie bleibt ein Adept in Form? All diese Aspekte beschreiben den Unterschied zwischen einem einfachen "Schamanen", "Magier" oder "Adepten" und einem einzigartigen Individuum, dessen Magie auf eine Art und Weise lebendig ist, die ein Regelsystem niemals erfassen könnte. Der Abschnitt *Magische Traditionen* auf S. 24 bietet eine kurze Beschreibung der Vorstellungen verschiedener Kulturen über die Magie. Weitere Beispiele finden Sie in bereits veröffentlichen *Shadowrun*-Publikationen.

Das Kapitel *Die Wege der Magie* gibt Ihnen verschiedene Möglichkeiten an die Hand, einen Erwachten Charakter der spezifischen Sichtweise unterschiedlicher magischer Schulen anzupassen. Neben der hermetischen und der schamanistischen Tradition beschreibt dieses Kapitel einige neue magische Traditionen wie die der Wujen und der Houngans und eine Reihe von neuen Pfaden und Wegen für Aspektzauberer und Adepten. Mit diesen Optionen können Sie jede der beinahe zahllosen unterschiedlichen magischen Traditionen einführen, die man in der Sechsten Welt antrifft. Den Magiestil eines Charakters im Spiel einzigartig und lebendig zu gestalten macht die wirkliche Magie des Rollenspiels aus.

DIE SCHAMANISTISCHE TRADITION

Da die Magie eines Schamanen hauptsächlich von dessen Kultur und seiner magischen Ausbildung abhängt, haben Schamanen verschiedener Kulturen sehr unterschiedliche Einstellungen gegenüber Totems, Naturgeistern und der Magie selbst. Ein keltischer Druide praktiziert seine Magie völlig anders als etwa ein amerindianischer *Kachina*-Tänzer, als ein *Angakok* der Inuit, ein shintoistischer *Miko*, ein sibirischer *Saman* oder ein nordischer *Seidr*.

Genauso unterscheiden sich Naturgeister stark in ihrer Gestalt und ihrer Einstellung, je nachdem, wo und von wem sie beschworen werden. Ein Sturmgeist im Herzen der amerikanischen Prärie könnte als mächtiger Thunderbird erscheinen, während sich ein Sturmgeist in Norwegen als ein Riese manifestieren könnte, dessen Haar aus Wolken besteht und der in seinen Händen fürchterliche Blitze als Waffen führt. Ein orientalischer Sturmgeist könnte als ein von Regenwolken umgebener gewundener Drache erscheinen, und bei einem ruhigen Waldgeist der Wildnis des pazifischen Nordwestens erinnert nur wenig an die extrem territorial gesonnenen Waldgeister von Amazonien. Die Geister des Menschen manifestieren sich entsprechend den verschiedenen Traditionen, denen Menschen wie Metamenschen aller Kulturen folgen.

Neben den hauptsächlich amerindianischen Tiertotems (siehe S. 163–166, *SR3.01D*) folgen manche Schamanen auch Totems, die in ihrer Kultur eine besondere Bedeutung haben. Diese Totems verkörpern in der Regel die natürliche Welt, die Kräfte der Natur, mythische Kreaturen, Archetypen und so weiter. Schamanen, die menschenähnlichen Gestalten aus den Legenden folgen, nennen ihre Totems Idole (siehe *Totems*, S. 164).

Da alle Schamanen den gleichen Magieregeln folgen, verleihen gerade die regionalen und kulturellen Besonderheiten dem *Shadowrun*-Spiel mehr Tiefe und Farbe. Obwohl ein *Seidr* vielleicht Runen zitiert und die Edda intoniert, um Magie zu wirken, während hingegen ein hawaiischer *Kahuna* einen Hulatanz aufführt und Lieder der Eingeborenen singt, verwenden doch beide Schamanen das gleiche Regelsystem zum Wirken von Zaubersprüchen und Beschwören von Geistern. Doch all diese feinen Unterschiede, mit denen Spieler ihren Charakteren einen eigenen Stil verleihen, können mit Hilfe solcher Spielelemente wie den Geasa (S. 31) und Zentrierungsfertigkeiten (S. 77) zum Ausdruck gebracht werden. Genau wie die Wahl des Totems sind auch alle anderen Entscheidungen des Spielers hinsichtlich des Magiestils seines Charakters von Dauer und im Laufe des Spieles nicht mehr zu ändern.

SCHAMANEN DER WILDNIS UND URBANE SCHAMANEN

Einige Schamanen spezialisieren sich auf eine Heimatdomäne, indem sie die Fähigkeit opfern, mit Geistern außerhalb dieser Domäne in Verbindung zu treten. Ein typisches Beispiel dafür sind Wildnisschamanen und urbane Schamanen.

Ein Schamane der Wildnis kann Geister des Landes, des Himmels und des Wassers bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang beschwören, was immer als letztes eintritt. Ein Schamane der Wildnis kann also einen dieser Geister für eine Nacht und einen Tag lang in seinen Dienst stellen (oder einen Tag und eine Nacht). Der Preis für diese Fähigkeit ist jedoch hoch: Ein Schamane der Wildnis kann keine Geister des Menschen beschwören. Wildnisschamanen sind häufig in naturorientierten Kulturen anzutreffen, wie bei den amerindianischen Stämmen Nordamerikas, den Druiden und Weisen Frauen in Europa.

Ein urbaner Schamane kann Geister des Menschen und Geister des Himmels für einen Tag und eine Nacht (oder umgekehrt) beschwören. Dafür ist er aber nicht in der Lage, Geister des Landes und des Wassers anzurufen. Einige Straßenschamanen entscheiden sich für diese Spezialisierung, weil sie glauben, es gäbe außerhalb ihrer städtischen Heimat keine Geister, die es wert wären, von ihnen beschworen zu werden.

Wildnisschamanen und urbane Schamanen können zwar alle Arten von Geistern verbannen. Es ist ihnen jedoch nur möglich, die Kontrolle von Geistern zu übernehmen, die zu beschwören sie auch fähig sind.

DIE GEISTER DER ELEMENTE

Einige Schamanen sind in der Lage, eine Art Naturgeist zu beschwören, der ein Element der Natur verkörpert. Meistens können diese Schamanen Geister der Hitze und des Feuers beschwören, die bekannt sind als Salamander oder Geister der Flammen (siehe S. 105). Es existieren Berichte von Schamanen, die Geister des Bodens (Gnome), des Windes (Sylphen), der Wellen (Undinen) und sogar des Holzes (Manitous) herbeigerufen haben. Diese Geister entsprechen *nicht* den Elementargeistern, die von Magiern herbeigerufen werden.

Ein Schamane kann nur eine Art von Geistern der Elemente beschwören, und für diese Fähigkeit gibt er die Macht preis, Geister des Menschen zu beschwören. Die Art des Geistes sollte der magischen Tradition des Charakters angemessen sein. Flammengeister sind beispielsweise an Orten üblich, an denen typischerweise große Hitze und Feuer vorkommen, so etwa zum Beispiel in der Nähe aktiver Vulkane, aber auch in Kulturen, in denen das Feuer besonders verehrt wird, wie es etwa bei den *Kahunas* auf Hawaii oder den Wanderern der mystischen Elfenpfade von Tír na nÓg (S. 20) der Fall ist.

Zur Verfügung steht diese Möglichkeit ausschließlich Vollzauberern und Aspektzauberern, die der Tradition des schamanistischen Beschwörers folgen.

AHNENBESCHWÖRER

Die Ahnenverehrung ist ein Phänomen, das in Kulturen überall auf der Welt auftaucht, besonders häufig aber in Westafrika und Asien. Die Schamanen dieser Kulturen beziehen ihre Macht von ihren Vorfahren, nicht von den allgemeineren Geistern des Menschen (siehe *Ahnengeister*, S. 106). Ahnenbeschwörer können Ahnengeister beschwören, aber keine Geister des Menschen. Andere Naturgeister beschwören sie auf normale Art und Weise. Eventuelle Totemvorteile für Geister des Menschen gelten statt dessen für Ahnengeister.

Ahnenbeschwörer sind Vollzauberer. Auch Aspektzauberer wie Schamanisten und schamanistische Beschwörer können Ahnengeister beschwören. Schamanisten können aber nur dann Ahnengeister beschwören, wenn ihr Totem ihnen Vorteile für das Beschwören von Geistern des Menschen verleiht; ihre Fähigkeit im Umgang mit Geistern des Menschen und der sich daraus ergebende Beschwörungsbonus wird dann für Ahnengeister verwendet. Schamanistische Beschwörer, die sich für die Schule der Ahnenbeschwörung entschieden haben, können die gleichen Geister beschwören wie Ahnenbeschwörer, opfern dafür jedoch ihre Fähigkeit, mit Geistern des Menschen in Kontakt zu treten.

PANTHEISMUS

Während die meisten Schamanen einem einzigen Totem folgen, haben die pantheistischen Schamanen einen weniger engen Bezug zu einem bestimmten Totem, denn sie verehren mehrere unterschiedliche Totems. Dadurch erhalten sie zwar eine beachtliche Handlungsfreiheit, sind aber einer größeren Gefahr ausgesetzt, das Mißfallen der Geister zu erregen.

Spieltechnisch hat dies zur Folge, daß pantheistische Schamanen keine direkten Nachteile oder Vorteile von einzelnen Totems beziehen, dafür jedoch mit jedem Mondlauf (das entspricht ei-

nem Zeitraum von achtundzwanzig Tagen) einen besonderen Vorteil erhalten. Jeder Pantheist beginnt das Spiel mit einem Vorteil von +2 Würfeln auf eine beliebige Zauberkategorie (Heilung, Illusion, Kampf, Manipulation oder Wahrnehmung) und +2 Würfeln für eine Art von Naturgeistern (Land, Menschen, Wasser oder Himmel). Mit jedem anbrechenden Mondzyklus wählt der Spielleiter eine weitere Zauberkategorie und eine neue Naturgeisterkategorie. Dieser Vorgang spiegelt die verschiedenen Richtungen wider, die der Pantheist erkunden muß, um das Wohlwollen der Totemgeister nicht zu gefährden. Spieltechnisch betrachtet sucht der Spielleiter die neuen Vorteile so aus, daß sie in etwa dem aktuellen Streben des Charakters entsprechen.

Mit der Freiheit steigt aber auch die Verantwortung, die der Charakter trägt. Jeder Pantheist muß sich selbst eine Reihe von Verhaltensregeln auferlegen, die widerspiegeln sollen, auf welche Weise der Charakter mit Hilfe dieser Vorteile beabsichtigt, den Totemgeistern zu dienen. Da diese Charaktere so manchen Spieler zum Mißbrauch verführen könnten, sollte der Spielleiter seinen Spieler dazu anhalten, eine hinreichend genaue Beschreibung seines pantheistischen Charakters zu geben, die es dem Spielleiter ermöglicht zu bestimmen, ob der Schamane seinem persönlichen Pfad auch tatsächlich folgt. Wenn ein Pantheist von seinem Pfad abweicht, rauben die Totemgeister dem Charakter einen Magiepunkt, um ihrem Mißfallen Ausdruck zu verleihen. Zur Rückgewinnung des Magiepunktes sind viele Rituale der Entschuldigung und der Reue erforderlich.

Wann immer ein pantheistischer Schamane eine Astrale Queste (siehe S. 92) auf sich nimmt, muß er alle vier schamanistischen Metaebenen besuchen, wo er die verschiedenen Geister um Rat und Hilfe bitten kann. Versagt er auf einer der Metaebenen, so mißlingt die gesamte Astrale Queste, und er muß von vorne beginnen.

Da sich Pantheisten nicht auf ein Totem festlegen, gibt es auch keine pantheistischen Schamanisten. Andere pantheistische Aspektzauberer sind jedoch durchaus denkbar.

DER WEG DES MAGIERS

Die hermetische Sichtweise der Magie wird häufig als "wissenschaftlicher Ansatz der Magie" bezeichnet. Sie wird erlernt durch das Studium akademischer Texte und Kommentare und folgt bestimmten Regeln und Gesetzen. Wenngleich die hermetische Schule in gewisser Hinsicht strukturierter und einheitlicher ist als die schamanistische Tradition, sind nicht alle Magier in der Sechsten Welt aus demselben Holz geschnitzt. Die Macht eines Magiers leitet sich ab aus einem komplexen System von Theorien über die Interaktion des Mana bzw. des Astralraums mit der physischen Welt. Und obwohl jeder Magier solche Theorien anwendet, so nutzen doch nicht alle die gleichen Theorien. Gelehrte streiten sich noch immer über das Wesen der Magie und des Astralraums, und viele Magier haben ihre eigene Ansicht über die besten Methoden zum Wirken von Magie.

So wie der Stil eines Schamanen von seinem jeweiligen kulturellen Hintergrund abhängt, so existiert auch bei Magiern ein weites Spektrum kultureller Symbole und Ideen. Das Ritual eines kabbalistischen *Tzaddik* unterscheidet sich stark von dem Ritual eines englischen Druiden, eines deutschen Mystikers, eines europäischen Hexers, eines ägyptischen *Heka*-Zauberers oder eines urbanen Chaosmagiers. Die folgenden Abschnitte enthalten einige Vorschläge, wie man einen Zauberer einzigartig gestalten kann.

HERMETISCHE SCHULEN

Die Grundregeln von *Shadowrun* gehen von einem "allgemeinen Magier" aus, der ein breitgefächertes Wissen der verschiedenen Methoden und Techniken hermetischer Magie besitzt. Manche Magier entscheiden sich auch für eine engere Sichtweise der Magie, woraus sich ganz eigene Vorteile und Einschränkungen für den Charakter ergeben. Die hermetische "Schule" (auch bekannt als Stil, Technik oder Theorie) beschreibt, welches Verständnis ein bestimmter Magier von der Wechselwirkung zwischen astraler und physischer Ebene hat und wie er seine Magie wirkt.

Wenn ein Magier einer bestimmten hermetischen Schule folgt, erhält er einen Bonus für die Anwendung der Symbole und Rituale dieser Schule. Setzt er einen Hermetischen Kreis ein, der nach den Bestimmungen dieser Schule gezeichnet wurde, oder eine Hermetische Bibliothek, die sich auf die Rituale dieser Schule stützt, so erhält er einen zusätzlichen Würfel für magische Aktionen. Der Nachteil einer solchen Spezialisierung ist, daß der Magier einen Würfel abgezogen bekommt, wenn er Hermetische Kreise oder Hermetische Bibliotheken verwendet, die nicht auf den Theorien seiner Schule basieren. Dies hat zur Folge, daß es Magiern einer bestimmten Schule schwer fällt, mit Magiern anderer Schulen zusammenzuarbeiten. Dadurch wird die Tendenz bestärkt, sich ausschließlich mit gleichgesinnten Magiern abzugeben.

ELEMENTARMAGIER

(Nicht zu verwechseln mit den Elementaristen in *SR3.01D*, S. 160)

Die meisten Magier haben eine ausgewogene Sichtweise der vier Elemente Erde, Luft, Feuer und Wasser. Andere verbünden sich dagegen mit einem Element und werden so zu sogenannten Elementarmagiern. Diese erhalten zwei zusätzliche Würfel für Zauber und Geister ihres Elementes. Nachteil einer solchen Affinität zu einem Element ist, daß der Elementarmagier bei Zaubern und Geistern des entgegengesetzten Elementes einen Würfel abgezogen bekommt. Ein Feuer-Elementarmagier beispielsweise würde zwei Zusatzwürfel für Kampfzauber und Feuerelementare erhalten, dafür jedoch bei Illusionszaubern und Wasserelementaren einen Würfel verlieren.

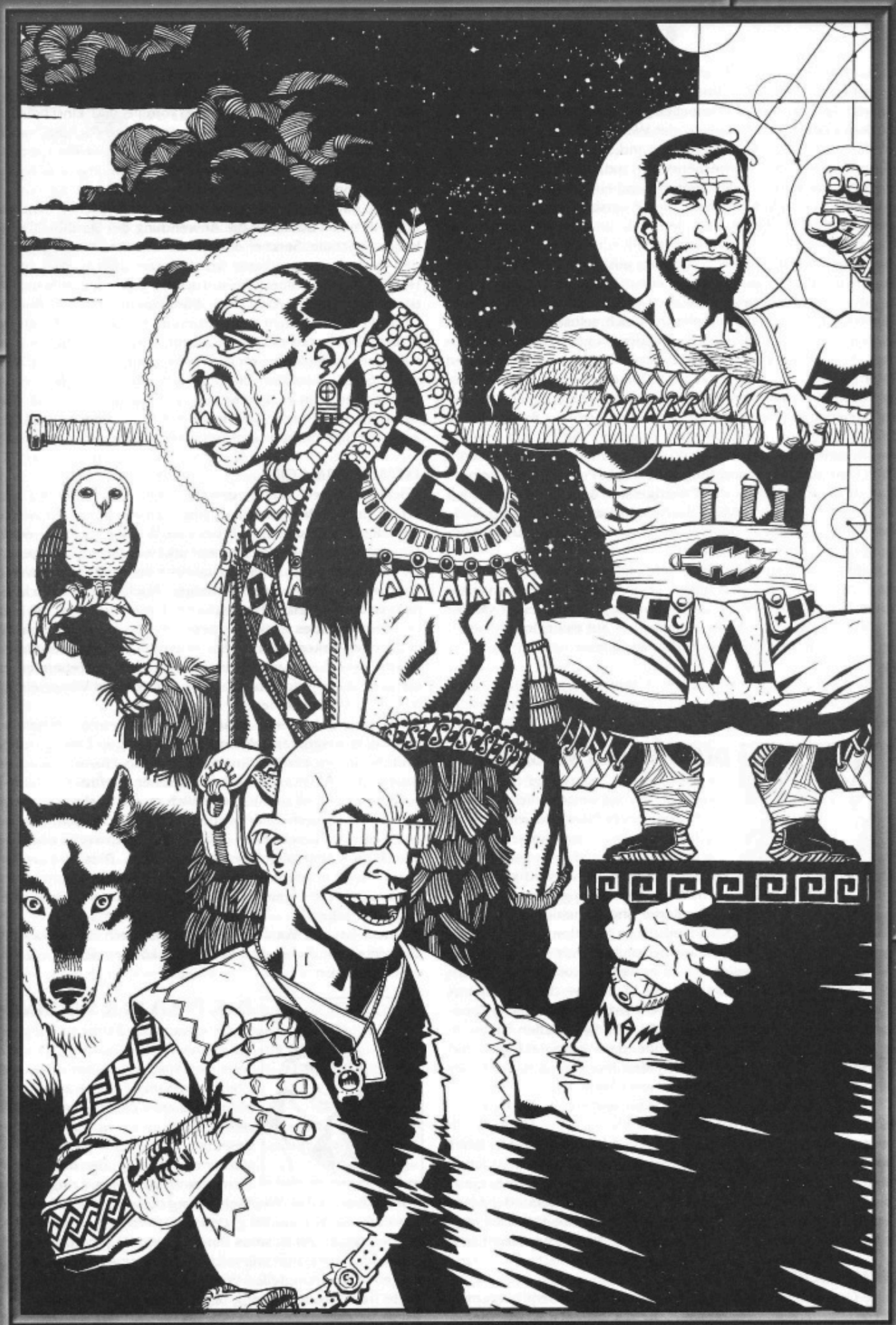
Häufig sind bei Elementarmagiern bestimmte Charakterzüge besonders ausgeprägt, die mit dem jeweiligen Element assoziiert sind. So gelten etwa Erdmagier häufig als charakterfeste, materialistische und pragmatische Menschen. Luftmagier sind nicht selten intellektuell und nachdenklich, manchmal sogar ein wenig abgehoben. Feuermagier werden als leidenschaftlich, willensstark und aggressiv beschrieben, während Wassermagier eher einfühlsam, intuitiv und gefühlsbetont erscheinen. Dies sind zwar in gewisser Hinsicht Stereotpye, aber bis zu einem bestimmten Grad kann man diese Eigenschaften als charakteristisch für Elementarmagier ansehen.

Genau wie die Wahl eines Totems ist auch die Auswahl eines Elementes von Dauer. Nur Vollmagier können sich für diese Option entscheiden.

DER PFAD DER WUXING

Viele asiatische Zauberer folgen der schamanistischen Tradition, so zum Beispiel die *Miko* im Shintoismus und die sibirischen *Saman*. Einige asiatische Zauberer – genannt Wujen – folgen einer Tradition, die zum einen auf dem Konzept des Chi ("Lebenskraft") und zum anderen auf den Wuxing, den fünf mystischen Elementen Holz, Feuer, Erde, Metall und Wasser, basiert. Die Wechselwirkung dieser Elemente erzeugt die Dynamik von Yin und Yang, den negativen und positiven Kräften, die den gesamten Kosmos durchziehen. Wujen nutzen ihr tiefes Verständnis dieser ursprünglichen Kräfte, um durch Magie Änderungen in der materiellen Welt zu bewirken.

Die Tradition der Wuxing umfaßt sowohl hermetische als auch schamanistische Elemente. Wujen haben keine Totems und un-



terliegen keinen Totemmodifikatoren, statt dessen rufen sie die Kräfte der Natur an, die in dem Chi, den Wuxing und den Prinzipien von Yin und Yang verkörpert sind. Die fünf Elemente entsprechen den fünf Zauberkategorien wie folgt: Holz (Wahrnehmung), Feuer (Kampf), Erde (Heilung), Metall (Manipulation) und Wasser (Illusion).

Wujen beschwören Geister der Elemente (S. 105) *und* Geister des Menschen auf die gleiche Weise, wie Schamanen Naturgeister herbeirufen (s. 186, *SR3.01D*). Diese Geister manifestieren sich meist als *Shen*, die Kreaturen des Bodens, der See und der Luft (häufig drachenähnliche Geister), sowie als Ahnengeister und Dämonen (*Kuei* bzw. Geister des Menschen). Viele Wujen beschwören lieber Ahnengeister (siehe S. 106) als Geister des Menschen. Elementargeister können sie weder beschwören noch beherrschen, und auch Geister des Landes, des Himmels und des Wassers können sie nicht beschwören.

Wujen verwenden Bibliotheken und Kreise, keine Hütten (S. 167, *SR3.01D*). Einige Wujen setzen Techniken ein, die im wesentlichen von einer "Richtung" abgeleitet wurden, die den Pfaden bestimmter hermetischer Schulen (S. 17) ähneln.

Wujen nutzen auch häufig die sogenannten Feng Lung, die mitunter auch "Drachenlinien" genannt werden. Hierbei handelt es sich um natürliche Manaströme und Stätten der Macht (siehe S. 84). Wujen besitzen oft detaillierte Karten regionaler Drachenlinien und kennen die besten Orte und Zeiten, um die magische Macht der Ströme anzuzapfen.

WUJEN UND ASPEKTMAGIE

Auch einige Aspektzauberer (S. 160, *SR3.01D*) folgen dem Pfad der Wuxing. Wujen-Beschwörer können die gleichen Geister wie "uneingeschränkte" Wujen beschwören, jedoch keine Hexerei einsetzen.

Umgekehrt nutzen Wujen-Hexer die Fertigkeit Hexerei genau wie herkömmliche Wujen, sind aber nicht der Beschwörung mächtig. Es gibt zwar keine Wujen-Elementaristen oder Wujen-Schamanisten, es gibt dafür aber Aspektzauberer, die sich einem der fünf Wuxing widmen. Diese sogenannten "Wu Fa" (was man in etwa mit "Der Weg des Wu" übersetzen könnte) können nur Zauber wirken und Geister beschwören, die einem der Wuxing entsprechen. Ein Wu Fa, der sein gesamtes magisches Streben dem Element Holz widmet, kann also nur Wahrnehmungszauber sprechen und Geister des Holzes beschwören. Ein auf Metall spezialisierter Wu Fa könnte Manipulationszauber wirken und Geister des Windes (Sylphen) beschwören.

DIE TRADITION DES VOODOO

Voodoo ist eine schamanistische Tradition, die den als *Loa* bekannten Geistern folgt. Die Loa ähneln zwar Totems, gleichen aber doch eher Metamenschen. Voodoo entwickelte sich aus den Stammestraditionen von Afrikanern, die als Sklaven nach Amerika verkauft wurden. Sie übernahmen einige Konzepte amerindianischer Magie, und zusammen mit aus dem katholischen Symbolismus entliehenen Elementen brachten sie so eine wirklich einzigartige Tradition hervor. In der Sechsten Welt werden verschiedene Formen des Voodoo praktiziert.

Voodoo bezieht seine Magie aus der Macht der Loa und ihrer verbündeten Geister. Eine einzigartige Möglichkeit des Voodoo ermöglicht es den Houngans, ihre Körper von Geistern in Besitz nehmen zu lassen und auf diese Weise größere Macht und Fähigkeiten zu erlangen. Der Preis ist der zeitweilige Verlust eines Großteils der bewußten Kontrolle über die eigenen Handlungen. Zum Wirken ihrer Magie setzen Anhänger des Voodoo schamanistische Techniken wie Tanzen, Singen und Trommeln ein. Berüchtigt sind auch ihre Voodoopuppen und ähnliche stoffliche Verbindungen zum Zwecke ritueller Magie (S. 34).

"Voodoo" ist ein Oberbegriff für alle Traditionen, die sich unter Einfluß afrikanischer Bräuche entwickelten. Voudoun ist die Tradition, die in Haiti und New Orleans praktiziert wird. In lateinamerikanischen Gebieten wird sie Santeria genannt. In einigen Gebieten Amazoniens wird Voodoo als Camdomble praktiziert. Die Regeln in diesem Kapitel können für alle regionalen Spielarten und alle anderen Traditionen verwendet werden, die den Loa folgen. Männliche Anhänger des Voudoun werden *Houngans* genannt, weibliche Anhänger sind als *Mambos* bekannt. In der Tradition des Santeria heißen männliche Anhänger *Santero*, die weiblichen *Santera*. Die Bezeichnung Houngan bezieht sich in diesem Regelwerk auf alle Anhänger des Voodoo, gleich welcher Richtung sie folgen.

Houngans sind Vollzauberer (siehe S. 160, *SR3.01D*). Sie können ausschließlich Loa beschwören (siehe unten); sie haben keine Macht über Naturgeister, Geister der Elemente oder Elementare.

LOA-SCHUTZPATRON

Genau wie ein Schamane bezieht auch ein Houngan seine Macht aus der Welt der Geister, die er selbst *les invisibles* nennt. Der Houngan folgt einem sogenannten Loa-Schutzpatron, der als *maittete* bezeichnet wird (was wörtlich soviel bedeutet wie "Herr des Kopfes"). Der Loa-Schutzpatron erwählt den Houngan auf die gleiche Weise wie ein Totem einen Schamanen. Er verkörpert für den Houngan ein Ideal, d. h. ein Houngan wird stets versuchen, seinem Loa-Schutzpatron möglichst gerecht zu werden, andernfalls trägt er die Konsequenzen (weitere Informationen hierzu finden Sie unter *Rollenspiel des Totems*, S. 163, *SR3.01D*).

Auswahl des Loa-Schutzpatrons

Der Spieler eines Houngan-Charakters kann sich den Loa-Schutzpatron seines Charakters aussuchen, sollte aber stets darauf achten, daß er eine Loa wählt, mit der er sich wohl fühlt und mit der er auch zurechtkommt. Genau, wie es Schamanen mit ihren Totems ergehen kann, können auch Houngans das Mißfallen einer Loa auf sich ziehen, wenn sie deren Idealen nicht folgen. Die Wahl des Schutzpatrones bringt gewisse Einschränkungen für das Verhalten des Houngan mit sich und bietet im Gegenzug einige Vor- und Nachteile, wie dies auch bei einem Totem der Fall ist (siehe S. 163, *SR3.01D*). Diese werden auch genau wie bei einem Totem angewendet.

Rollenspiel des Houngan

Wenn ein Houngan nicht dem Pfad seines Loa-Schutzpatrons folgt, wird er das Mißfallen der Loa erregen – meist in Form einer Einschränkung seiner magischen Fähigkeiten. Kleine Verstöße haben den Verlust irgendeines Vorteils zur Folge, den die Loa gewährt. Schwerwiegendere Verstöße können in dem Verlust eines Magiepunktes resultieren; es ist auch durchaus denkbar, daß die Loa Besitz von dem Houngan ergreift.

Der Schlüssel zu einem guten Rollenspiel ist der Respekt gegenüber den Loa und ihrer Macht. Den Loa und ihren Geistern befiehlt man nicht; der Houngan ruft sie an, umwirbt sie und buhlt um ihre Gunst, um sich Gefälligkeiten zu verdienen. Ein Houngan, der den Geistern keinen Respekt entgegenbringt, wandelt auf einem gefährlichen Pfad, der zu dem Verlust seiner gesamten magischen Macht und zu endgültiger Korrumpierung führen kann.

HONFOURS

Houngans verwenden eine Art schamanistische Hütte, die *Honfour* genannt wird (in der Tradition des Santeria wird sie auch *Casa* genannt). In der Regel sind Honfours kreisrunde Hütten, die um einen *poteau-mitain* (Mitteipfosten) herum errichtet sind, der die

kosmische Achse oder auch eine mystische Kreuzung repräsentiert. Zur Durchführung großer Rituale sind die Honfours mit *Vevers* dekoriert, den Symbolen und Darstellungen der Loa, die mit Mehl oder Asche auf den Boden gezeichnet werden. Für Honfours gelten die gleichen Regeln wie für Medizinhütten (siehe S. 167, *SR3.01D*).

GEISTER DER LOA

Eine der mächtigsten Kräfte eines Houngan ist die Fähigkeit, die Geister der Loa zu beschwören. Dies sind Geister, die mit einer bestimmten Loa assoziiert sind und deren Kräfte repräsentieren. Sie können nur von Houngans beschworen werden und haben einzigartige besondere Fähigkeiten. Weitere Informationen finden Sie unter *Geister der Loa* in dem Kapitel *Geister* (S. 102).

ZOMBIES

Die berüchtigtste Fähigkeit der Voodoo-Zauberer ist die Erschaffung von Zombies, also von belebten Leichen, die ihrem Beschwörer dienen. Einzelheiten finden Sie unter *Zombies* in dem Kapitel *Geister* (S. 104).

VOUDOUNISTAS

Voudounistas sind Aspektzauberer, also Schamanisten (siehe S. 160, *SR3.01D*) der Voodoo-Tradition. Sie können ausschließlich Zauber wirken, für die sie einen Totembonus erhalten, und nur er beschwören, die mit ihrem Loa-Schutzpatron assoziiert sind. Sie sind der astralen Wahrnehmung mächtig.

Auch andere Aspektzauberer können der Voodoo-Tradition folgen. Voodoo-Hexer folgen den gleichen Regeln wie schamanistische Hexer. Voodoo-Beschwörer können ausschließlich Loageister beschwören. Beide erhalten die normalen Modifikatoren ihres Loa-Schutzpatrons und unterliegen den gleichen Regeln und Einschränkungen wie andere Aspektzauberer (S. 160, *SR3.01D*).

OBEYIFA

Der Pfad des Obeah stammt aus der Karibik und Westafrika. An anderen Orten ist er nur selten anzutreffen. Obeyifa sind Aspektzauberer, die Naturgeister beschwören und sie in eigens für diesen Zweck angefertigten Fetischen binden.

Um einen Naturgeist zu beschwören, muß der Obeyifa zunächst einen speziellen Obeahfetisch, genannt *Gris-Gris*, herstellen; dieser Gris-Gris unterstützt den Obeyifa jedoch nicht bei der Beschwörung. Zur Berechnung des Zeitaufwands, der Kosten und der Schwierigkeit der Herstellung eines Gris-Gris verwenden Sie die Werte für den Verbrauchsfetisch, der auch als Fetischfokus bekannt ist (siehe *Verzaubern*, S. 39). Der Naturgeist wird entsprechend den normalen Regeln beschworen, mit der Ausnahme, daß die Kraftstufe des Geistes nicht höher sein darf als die Stufe des Gris-Gris.

Ein in einen Gris-Gris gebannter Geist gehorcht ausschließlich seinem Beschwörer. Er bleibt gefangen, bis all seine Dienste verbraucht sind, und verschwindet nicht wie andere Naturgeister bei Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang. Solange er gefangen ist, kann der Geist transportiert und außerhalb seiner Domäne gerufen werden (in diesem Fall kann er jedoch keine domänenspezifischen Kräfte einsetzen). Er bleibt selbst dann in dem Gris-Gris, wenn der Beschwörer bewußtlos ist (wenn der Beschwörer stirbt, wird er jedoch frei). Die Höchstzahl der Geister, die ein Obeyifa gleichzeitig binden kann, entspricht seinem Charismawert.

Obeyifa können ausschließlich Naturgeister beschwören, und auch dies ist ihnen nur mit Hilfe eines Gris-Gris möglich. Ein Gris-Gris kann nur von dem Beschwörer verwendet werden, der ihn hergestellt hat; da jeder Obeyifa seine eigenen Gris-Gris anfertigt, existiert kein Markt für Gris-Gris. Ein Gris-Gris kann jeweils nur einen Geist aufnehmen und ist nur dann im Astralraum aktiv, wenn ein Geist in ihm wohnt. Wenn die Dienste des Geistes aufgebraucht sind oder der Geist auf andere Weise den Gris-Gris verläßt, wird der Gris-Gris inaktiv und muß wieder verzaubert werden, bevor er wieder für eine Beschwörung genutzt werden kann. Ein Geist in einem Gris-Gris kann von anderen Zauberern verbannt, aber nicht kontrolliert werden.

Obeyifa stehen alle Möglichkeiten des Verzauberns (S. 39) offen, sie sind jedoch nicht der Hexerei mächtig. Genau wie andere Aspektzauberer verfügen auch Obeyifa über die Fähigkeit zur Astralen Wahrnehmung.

DIE MAGIE DER PFADE

Die Elfen von Tír na nÓg praktizieren eine Magie, die auf spirituellen Wegen und Pfaden basiert. Es gibt fünf Pfade, die jeweils mit einem bestimmten Element der Natur, einem Aspekt der Gesellschaft des Tír und einer Provinz von Tír na nÓg assoziiert sind. Ein Großteil des Adels von Tír na nÓg, der Danaan-Familien, sind Initianden dieser einzigartigen magischen Tradition.

Die Pfadmagie beinhaltet Aspekte der schamanistischen und der hermetischen Tradition. Sie verbindet rituelle Strukturen der hermetischen Magie mit der Improvisationskunst und der Naturverbundenheit, die dem Schamanismus zu eigen sind. Diese Tradition ist in fünf Pfade untergliedert, die jeweils einen Teil der Großen Reise auf dem Rad des Lebens widerspiegeln, das ein integraler Bestandteil der Metaphysik des Tír ist. Die Vor- und Nachteile der verschiedenen Pfade entsprechen den Totemmodifikatoren, die einem Schamanen auferlegt werden. Wenn nicht etwas anderes gesagt wird, sind die Vorteile eines Pfades kumulativ. Unter idealen Bedingungen verfügt der Wanderer eines Pfades über große magische Macht, doch meistens sind seine Vorteile nicht ganz so effektiv wie die eines Totems. Genau wie die Wahl eines Totems endgültig ist, so ist auch ein Wanderer sein Leben lang an seinen Pfad gebunden, wenngleich die Philosophie der Danaan davon ausgeht, daß jeder Wanderer in jedem darauffolgenden Leben einen weiteren Pfad meistert, bis er schließlich den Pfad des Königs beschreitet.

Sofern nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist, folgen Wanderer der Pfade den gleichen Regeln wie hermetische Vollmagier. Ihr Zauberstil ist eine Verschmelzung schamanistischer und hermetischer Elemente. Wanderer der Pfade beschwören meist Elementare, wenngleich jeder Pfad (mit Ausnahme des Rígh) einen bestimmten Elementar nicht anrufen kann; statt dessen können die Wanderer eine bestimmte Art von Naturgeist oder einen Geist der Elemente beschwören, abhängig von dem jeweiligen Pfad (siehe unten). Zum Beschwören von Elementaren verwenden Wanderer der Pfade einen Hermetischen Kreis, obwohl solche Kreise häufig innerhalb eines Kreises aus großen Steinen gezeichnet werden. Für das Beschwören von Naturgeistern (S. 184, *SR3.01D*) und Geistern der Elemente (S. 105) gelten die normalen Regeln. Wanderer der Pfade können alle Geister verbannen, jedoch nur die Kontrolle über Geister übernehmen, die zu beschwören sie auch in der Lage sind.

Die Vor- und Nachteile eines Pfades werden genau wie Totemmodifikatoren angewendet.

DER PFAD DES KRIEGERS

Viele Krieger sind Adepten. Sie erhalten keine speziellen Vorteile oder Nachteile für ihren Pfad (abgesehen von der Mitgliedschaft in einer Magischen Gruppe, in der sie initiiert und in die Mysterien der Metamagie eingeweiht werden). Viele Adepten entscheiden sich für Geasa, die ihrem Pfad angemessen sind – in der Regel Beschränkungen auf ihre Heimat und die heiligen Orte und Zeiten ihres Pfades (siehe *Geasa*, S. 31).

Krieger erhalten die folgenden Vor- und Nachteile:

Beschwörung: Krieger können keine Luftelementare beschwören. Statt dessen können sie Geister des Landes in ihren Dienst stellen.

Vorteile: +1 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für das Beschwören von Geistern des Landes.

Wanderer des Pfades des Kriegers erhalten unter den folgenden Umständen einen zusätzlichen Würfel zum Wirken von Kampfzaubern: im Winter; innerhalb von 72 Stunden vor oder nach Imbolc (dem 2. Februar); wenn sie sich in der irischen Provinz Ulster aufhalten; wenn sie sich in Berg- oder Hügelgegenden befinden.

Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber. Wanderer dieses Pfades müssen zumindest eine Nahkampffertigkeit auf Stufe 4 oder höher besitzen.

DER PFAD DES HÜTERS

Hüter sind die Sachwalter der physischen Welt und nehmen sich all der verschiedenen Bedürfnisse an, die mit dem Leben in dieser Welt einhergehen. Sie sind Meister der Politik, der Verhandlung und der Etikette.

Beschwörung: Hüter können keine Erdelementare beschwören. Statt dessen können sie mit Geistern des Himmels in Kontakt treten.

Vorteile: +1 Würfel auf Heilzauber, +2 Würfel für das Beschwören von Geistern des Himmels.

Hüter erhalten unter den folgenden Umständen einen zusätzlichen Würfel zum Wirken von Heilzaubern: im Frühling; innerhalb von 72 Stunden vor oder nach Beltane (dem 1. Mai); wenn sie sich in der irischen Provinz Leinster aufhalten; wenn sie sich in der Luft befinden (beispielsweise im Flugzeug oder beim Levitieren).

Nachteile: –1 Würfel auf Manipulationszauber. Hüter müssen zumindest eine Charismafertigkeit auf Stufe 4 oder höher besitzen.

DER PFAD DES BARDEN

Barden sind Meister der Grazie und der Kunst. Sie unterrichten, sorgen für Unterhaltung und bereichern die Welt mit ihrer Kunst.

Beschwörung: Barden können keine Wasserelementare beschwören. Statt dessen können sie Flammengeister beschwören.

Vorteile: +1 Würfel auf Kontrollmanipulationen; +2 Würfel für das Beschwören von Flammengeistern.

Barden erhalten unter den folgenden Umständen einen zusätzlichen Würfel zum Wirken von Kontrollmanipulationen: im Sommer; innerhalb von 72 Stunden vor oder nach Lugnasad (dem 1. August); wenn sie sich in der irischen Provinz Munster aufhalten; wenn sie sich näher als vier Meter und in Sichtlinie eines Feuers befinden, das mindestens so groß wie ein Lagerfeuer ist.

Nachteile: –1 Würfel auf Heilzauber. Hüter müssen zumindest eine künstlerische Wissensfertigkeit (beispielsweise ein Musikinstrument oder eine visuelle Kunstform) auf Stufe 4 oder höher besitzen.

DER PFAD DES DRUIDEN

Druiden des Tir sind Hüter des Wissens und die Schützer des Gesegneten Landes. Sie sind Gelehrte, Richter und Historiker ihres Volkes.

Beschwörung: Druiden können keine Feuerelementare beschwören. Statt dessen rufen sie Naturgeister des Wassers an.

Vorteile: +1 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für das Beschwören von Geistern des Wassers.

Druiden erhalten unter den folgenden Umständen einen zusätzlichen Würfel zum Wirken von Illusionszaubern: im Herbst; innerhalb von 72 Stunden vor oder nach Samhain (dem 2. November); wenn sie sich in der irischen Provinz Connaught aufhalten; wenn sie sich im oder auf dem Wasser befinden.

Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber. Druiden müssen zumindest eine angemessene Wissensfertigkeit (wie zum Beispiel Geschichte, Kräuterkunde, Gesetz) auf Stufe 4 oder höher besitzen.

DER PFAD DES RÍGH

Der Pfad des Königs kann nur von den spirituell fortgeschrittensten und erleuchtetsten Elfen beschritten werden. Dieser beinahe unermeßliche Grad spiritueller Reife steht nur Nichtspielercharakteren offen, und selbst unter diesen ist er äußerst selten anzutreffen. Nach der Philosophie der Pfadmagie hat ein Rígh den Zenit seiner spirituellen und magischen Entwicklung erreicht.

Vorteile: +4 Würfel beim Wirken aller Zauber; +1 Würfel für das Brechen von Zaubern; +1 auf alle Zauber, die er in der irischen Provinz Meath beschwört. Rígh können Geister aller Kategorien beschwören (gemeint sind Elementare, Naturgeister und Geister der Elemente).

WANDERER UND ASPEKTMAGIE

Ein Aspektzauberer (S. 160, *SR3.01D*) kann einem Pfad folgen, ähnlich wie ein Schamanist seinem Totem folgt. Der Wanderer kann dann ausschließlich Zauber wirken und Geister beschwören, für die Wanderer seines Pfades Vorteile erhalten. Ein Wanderer des Pfades des Barden könnte beispielsweise nur Kontrollmanipulationen wirken und Flammengeister beschwören. Genau wie andere Aspektzauberer besitzen auch sie die Fähigkeit zur astralen Wahrnehmung; astrale Projektion beherrschen sie aber nicht.

DER WEG DES ADEPTEN

Anstatt auf das Erlernen magischer Fertigkeiten konzentrieren Adepten ihr magisches Potential auf die Steigerung Körperlicher und geistiger Fähigkeiten. Die Kräfte eines Adepten sind zwar magischer Natur, doch sie sind zugleich auch permanente Änderungen seiner Fähigkeiten und können nicht einfach wie ein Zauber gebrochen werden.

Ein Aurenleser, der zwei oder mehr Erfolge bei einer Auren lesen-Probe schafft, erhält einen gewissen Einblick in die Natur und das Ausmaß der Kräfte, über die der Adept verfügt. Jeder Erfolg nach dem zweiten enthüllt eine Kraft oder die genaue Stufe einer Kraft, die der Adept besitzt.

Von allen Erwachten Charakteren haben Adepten das größte Spektrum persönlicher Stile. Jeder Adept hat einen eigenen Fokus zur Verbesserung von Körper und Geist, den er als seinen Weg bezeichnet. Die typischsten Adeptenwege werden weiter unten beschrieben, doch es existieren zahlreiche weitere kulturelle und individuelle Abwandlungen.

DER WEG DES ATHLETEN

Einige Adepten kanalisieren ihre Fähigkeiten in herausragende athletische Leistungen. Genau wie Athleten in der Vergangenheit streben sie danach, in ihrer sportlichen Disziplin zu glänzen – abgesehen von der Tatsache, daß ihr Streben von der Macht der Magie unterstützt wird.

Athletenadepten befinden sich im einundzwanzigsten Jahrhundert in einer schwierigen Situation. Ihre Fertigkeit in ihrer erwählten Sportart ist fast immer der Mittelpunkt ihres Lebens, und doch hindern moderne Vorurteile über Magie viele Adepten daran, in ihrem Bereich wirklich hervorzustechen, manchmal sogar an Wettkämpfen überhaupt teilzunehmen. Die Adeptenkräfte werden von vielen Leuten als magisches "Schummeln" angesehen, das es den Adepten erlaubt, besser zu sein, als sie eigentlich sein "sollten". Diese Ansicht war ausschlaggebend für die Entscheidung des Olympischen Komitees von 2032, Adepten von der Teilnahme an den Olympischen Spielen auszuschließen. In manchen Sportarten, wie Football, die umfangreiche kybernetische Modifikationen erlauben, sind auch Adepten willkommen. Doch selbst dort werden Adepten häufig von Managern, Trainern und Fans unfair behandelt oder ignoriert. Aus diesem Grund entscheiden sich viele

Adepten auf dem Weg des Athleten, ihren Lebensunterhalt in den Schatten zu verdienen.

DER WEG DES KÜNSTLERS

Adepten dieses Weges konzentrieren sich auf die Entwicklung künstlerischer Fähigkeiten, oftmals in körperlichen Ausdrucksformen wie etwa Tanzen. Manche Adepten fokussieren ihre Kräfte auf die Fähigkeit, die Welt so zu sehen, wie sie wirklich ist, und bringen ihre einzigartigen Visionen mit Skulpturen, Gemälden, Webarbeiten oder ähnlichen Werken zum Ausdruck. Wieder andere sind außergewöhnliche Sänger oder Musiker und erinnern an die Barden aus den Legenden.

Ein Vorteil künstlerischer Adepten ist der intensive innere Fokus, den ihnen ihre Kunst verleiht. Ihnen fehlt es niemals an Möglichkeiten, sich zu zentrieren, denn das Ausüben ihrer Kunst bietet ihnen eine Zentrierungsfertigkeit, die sie dann als Initiaten magisch nutzen können (siehe *Zentrierung*, S. 77).

DER WEG DES KRIEGERS

Der Weg des Kriegers prägt die Vorstellung, die viele Leute von einem Adepten haben. Kriegeradepten gibt es in vielen Ausprägungen. Das Spektrum reicht von Meistern des waffenlosen Kampfsports über Schwertkämpfer und Zen-Bogenschützen bis hin zu denen, die ein fast schon unheimliches Geschick im Umgang mit modernen Feuerwaffen besitzen.

Kriegeradepten haben häufig eine aggressive Natur, was es ihnen ermöglicht, ihr Talent in erhöhter Kampfkraft zu bündeln. Dieser Fokus macht nicht aus allen Kriegeradepten gleich blutlüsterne Irre, doch all diese Adepten widmen ihre Energie zur Entwicklung ihrer Kampffähigkeiten.

Nicht wenige Kriegeradepten stellen ihre Fähigkeiten in den Dienst von Militär, Sicherheitsfirmen und Konzernen, während andere ihren Lebensunterhalt als Söldner oder Straßenkämpfer bestreiten.

DER UNSICHTBARE WEG

Während sich der Kriegeradept auf die Konfrontation und den Konflikt spezialisiert, versuchen Adepten des Unsichtbaren Weges, solchen Situationen möglichst aus dem Weg zu gehen. Diese Adepten geben hervorragende Diebe, Spione und Jäger ab. Ihre Kräfte ermöglichen es ihnen, sich beinahe unbemerkt zu bewegen. Adepten des Unsichtbaren Weges sind Meister der Heimlichkeit. Manche können durch eine Menschenmenge gehen, ohne gesehen zu werden, oder über Schnee und Sand laufen, ohne Spuren zu hinterlassen. Sie gelangen an Orte, die auf andere Weise nicht zugänglich sind; die meisten dieser Adepten sind ausgezeichnete Kletterer und Athleten sowie außergewöhnlich begabt in den Bereichen Täuschung und Fingerfertigkeit.

DER GEISTERWEG

Manche Adepten tauchen so tief in die Mysterien des Astralraums ein, wie es sonst nur Zauberer tun. Adepten, die dem Geisterweg folgen, besitzen die Fähigkeit zur Astralen Wahrnehmung. Sie ist ihr "Fenster" in das Astrale und die Grundlage ihres Weges.

Geisteradepten sind in Stammeskulturen häufig anzutreffen. Einige Stämme sehen praktisch kaum einen Unterschied zwischen Adepten, die dem Geisterweg folgen, und Schamanen. Für diese Stämme ist es die Fähigkeit, die Geisterwelt zu sehen und mit ihr zu interagieren, die einen Schamanen ausmacht, und nicht Spruchzauberei oder irgendwelche anderen magischen Kräfte.

Anhänger dieses Weges sind häufig Experten im Umgang mit den Bewohnern des Astralraums. Sie finden Arbeit als Geisterjäger, Aurenleser und als magische Bodyguards, die ihre Klienten vor astralen Gefahren schützen.

DER TOTEMWEG

Einige Adepten folgen genau wie Schamanen einem Totem, doch ihre Verbindung zu dem Totem ist einzigartig. Der Totemadept sieht in seinem Totem eine Art Ideal, ein Vorbild, dem er nachzufolgen und das er nachzuahmen sucht. Adepten, die einem Totem folgen, schränken ihre Fähigkeiten häufig durch Geasa ein, die den Totemmodifikatoren von Schamanen entsprechen (siehe *Geasa*, S. 31). Sie befolgen außerdem alle Verhaltensmaßregeln und Einschränkungen ihres Totems.

Anhänger des Totemweges können als Prüfung für ihre Initiation eine Astrale Queste wählen (siehe *Initiation*, S. 57). Obwohl ein Adept nicht die Fähigkeit zur astralen Projektion besitzt und auch nicht zu den Metaebenen reisen kann, öffnet das Totem dem Adepten für diese Prüfung das Tor zu seiner Metaebene und geleitet ihn sicher zurück, sobald er die Prüfung beendet hat. Der Adept kann nur für eine Astrale Queste auf die Metaebenen reisen.

DER WEG DES MAGIERS

Anstatt all ihre Zeit dem Studium magischer Fertigkeiten zu widmen, kanalisieren Magieradepten einen Teil ihrer Magie genau wie andere Adepten in die Steigerung ihrer Körperlichen Fähigkeiten, während sie den Rest ihres Talents für magische Fertigkeiten wie Hexerei und Beschwören verwenden.

Bei der Charaktererschaffung wird für Magieradepten Magie auf Priorität A gesetzt, ansonsten werden sie wie normale Adepten behandelt: Der Charakter gibt entsprechend den regulären *Shadowrun*-Regeln Kraftpunkte zum Kauf von Adeptenkräften aus, *muß* jedoch mindestens eine Stufe der Kraft Magietalent erwerben (siehe unten).

Magietalent

Kosten: 1 pro Stufe

Mit dieser Kraft kann ein Adept die magischen Fertigkeiten Hexerei und Beschwören mit einer effektiven Magiestufe in Höhe der Kraftstufe einsetzen. Folgen Sie den Standardregeln für den Einsatz magischer Fertigkeiten und entscheiden Sie sich entweder für die schamanistische oder die hermetische Tradition.

Bei der Charaktererschaffung erhält der Charakter mit jedem Kraftpunkt auch sechs Spruchpunkte, mit denen er Zaubersprüche, Geister und so weiter kaufen kann (siehe S. 54, *SR3.01D*).

Nachtpirscherin ist eine Magieradeptin. Sie wendet vier Kraftpunkte auf, um die Adeptenkräfte Gesteigerte Heimlichkeit, Kampfsinn, Gesteigerter Waffenloser Kampf und Todeskralle zu kaufen. Die übrigen zwei Punkte gibt sie für die Kraft Magietalent aus, was ihr für magische Fertigkeiten eine effektive Magiestufe von 2 verschafft. Wenn sie einen Zauber wirkt, dessen Kraft über 2 liegt, würde sie Körperlichen Entzugsschaden riskieren.

Wenn ein Magieradept Magieverlust erleidet (S. 160, *SR3.01D*), werden die verlorenen Magiepunkte als erstes von der Kraft Magietalent abgezogen, erst dann gehen die anderen Kräfte verloren. Wenn der Magieverlust die Kraft Mageitalent auf 0 reduziert, verliert der Charakter automatisch die Fähigkeit, magische Aktionsfertigkeiten zu benutzen. Der Charakter kann zwar noch immer die verschiedenen Grade der Initiation erreichen und neue Kräfte kaufen, er kann jedoch nie wieder die Kraft Magietalent einsetzen. Von diesem Zeitpunkt an ist er ein normaler Adept.

Magieradepten setzen ihre magischen Fertigkeiten innerhalb des Rahmens der Tradition ein, für die sich der Spieler bei der Charaktererschaffung entschieden hat. Schamanistische Magieradepten folgen Totems, und genau wie bei Schamanen gelten auch bei ihnen die entsprechenden Totemmodifikatoren. Alle Magieradepten kaufen und nutzen Adeptenkräfte auf die gleiche Weise, ungeachtet ihrer Tradition.

Genau wie andere Adepten können auch Magieradepten ihrer Kraft Magietalent Geasa auferlegen (siehe *Geasa*, S. 31). Solche Geasa senken zwar die Kosten der Kraft, machen es dem Adepten aber unmöglich, magische Fertigkeiten einzusetzen, wenn sie gebrochen werden.

Magieradepten beginnen das Spiel ohne Zugang zum Astralraum. Sie können die Kraft Astrale Wahrnehmung kaufen und entsprechend den normalen Regeln einsetzen; die Fähigkeit zur astralen Projektion können sie jedoch nie erlangen.

Magieradepten setzen Zentrierungsfertigkeiten auf die gleiche Weise ein wie andere Adepten. Und wie andere Adepten können sie Zentrierungsfertigkeiten auch für andere Fertigkeiten kaufen (siehe *Zentrierung*, S. 77).

Magieradepten können Foki binden und einsetzen. Die zusätzlichen Magiepunkte, die ein Charakter durch einen Kraftfokus erhält, erhöhen nur die effektive Magiestufe für den Einsatz magischer Fertigkeiten, nicht jedoch die anderen Adeptenkräfte. Der Fokus gibt dem Charakter also keine zusätzlichen Kraftpunkte.

Magieradepten können Kraftpunkte nicht mit Karma kaufen, wie dies bei anderen Adepten der Fall ist (S. 168, *SR3.01D*). Wenn ein Magieradept sich einer Initiation unterzieht, muß er sich entscheiden. Entweder er bekommt einen zusätzlichen Kraftpunkt *oder* er erlernt eine metamagische Technik. Magieradepten können alle metamagischen Techniken erlernen.

MAGISCHE TRADITIONEN

Mit den folgenden magischen Traditionen kann der Spielleiter die Magie in seinem Spiel mit einer Vielzahl interessanter kultureller Einflüsse bereichern. Die unterschiedlichen Stilrichtungen verwenden alle die gleichen *Shadowrun*-Regeln, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes gesagt wird. Jeder Eintrag enthält eine Beschreibung der häufigsten Traditionen und bietet dem Spielleiter Hinweise für den Einsatz von Geasa, Fetischen und so weiter. Beachten Sie jedoch immer, daß in der chaotischen Welt von *Shadowrun* selbst die obskursten Traditionen Anhänger haben und daß diese Liste keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

Die Magie der Aborigines

Die australischen Ureinwohner habe eine reichhaltige Mythologie und eine Kultur, deren Anfänge Zehntausende von Jahren zurückreichen. Ihre Kultur umfaßt großes Wissen, das sie mündlich von Generation zu Generation weitergeben. In der Sechsten Welt weiß man, daß der überwiegende Teil dieses Wissens aus früheren Zeitaltern der Magie stammt. Die Traumzeit der Aborigines ist ein Reich ohne Zeit, voller Magie und kreativer Macht, genau wie die Metaebenen. Schamanen der Aborigines sind überaus begabte Astralreisende und besitzen großes Wissen über die verschiedenen Mächte, die man in den höheren Ebenen antrifft. Die Tatsache, daß Australiens magisches Outback zur Zeit außer Kontrolle ist, ist eine direkte Folge der aussterbenden Kultur der Aborigines, denn es gibt beinahe niemanden mehr, der die Macht der Natur lenken und kanalisieren könnte.

Traditionen: Zauberer der Aborigines sind fast ausschließlich Schamanen, die Totems wie Dachs, Krokodil, Skorpion, Hai und Schlange folgen. Einige von ihnen folgen auch Naturtotems, zum Beispiel Sonne, Mond, Meer und Berg. Viele Magiebegabte der Aborigines sind Wildnisschamanen (siehe S. 16).

Materialien und Symbolismus: Die Magie der Aborigines wird häufig mit Trommeln und Gesang gewirkt. Quarzkristalle sind wichtige magische Werkzeuge, zusammen mit Opalen und anderen Steinen. Der Regenbogen und verschiedene Totemtiere sind typische Symbole.

Ägyptische Magie

Die alten Ägypter glaubten an ein komplexes magisches System, das die Seele in viele Teile untergliedert, und studierten darüber hinaus die Bewegung von Planeten und Sternen. Magie ging von einer Kraft namens Heka aus, die modernen Zauberern als Mana bekannt ist. Mit der Rückkehr der Magie beschritten manche Zauberer wieder die uralten Pfade der ägyptischen Magie.

Traditionen: Heka-Zauberer sind pantheistische Schamanen, die die Götter des alten Ägyptens verehren, jedoch keinem einzelnen Gott folgen. Ihre Hexerei ähnelt aber eher der hermetischen Tradition. Der Spielleiter kann Heka-Pantheisten für das Beschwören von Wüstengeistern zwei Zusatzwürfel gewähren, ihnen dafür aber beim Beschwören aller anderen Geister des Landes zwei Würfel abziehen.

Materialien und Symbolismus: Heka-Zauberer verwenden ägyptische Symbole wie das Ankh und das Auge des Horus. Im Gegensatz zu der weitverbreiteten Ansicht machen sie nicht Gebrauch von der "Macht der Pyramiden" oder ähnlichen okkulten Techniken, die mit dieser Theorie verbunden werden. Andere typische Elemente sind Sand, Schlangen, Skarabäen und brennende Kräuter oder Weihrauch.

Aztekische Magie

Der überwiegende Teil der aztekischen Magie in der Sechsten Welt ist eine Wiederbelebung von Traditionen, die mit Hilfe unvollständiger historischer Aufzeichnungen rekonstruiert wurden. Besonderes Augenmerk wurde dabei auf die Götter und Totems der alten Aztekenkultur gerichtet. Tier- und Menschenopfer sind vorherrschende Motive; und so überrascht es kaum, daß Blutmagie bei den Initiaten keine Seltenheit ist. Diese Praxis hat den aztekischen Magiern den Ruf eingebracht, böse und verdorben zu sein, den sie jedoch größtenteils nicht verdient haben.

Traditionen: Aztekische Zauberer sind schamanistisch; häufige Totems sind Fledermaus, Adler, Jaguar, Eidechse, Mond, Gefiederte Schlange, Puma, Schlange und Sonne.

Materialien und Symbolismus: Aztekische Zauberer verwenden elaborierte zeremonielle Gewänder für rituelle Magie sowie einen gefiederten Kopfschmuck und traditionelle Messer aus Vulkanglas für Blutopfer. Sie machen auch starken Gebrauch von der Astrologie, um in die Zukunft zu blicken und günstige Tage für ihre Rituale zu bestimmen.

Chaosmagie

Chaosmagie begann als eine okkulte Bewegung, die nach der Erschaffung eines "reinen" magischen Systems strebte, das frei von allen Dogmen ist, die in den verschiedenen Glaubenssystemen am Werke sind. Das System sollte alle anderen magischen Systeme übertreffen. Chaosmagie ist eine höchst eklektische postmoderne Richtung, die Symbole und Ideen vieler unterschiedlicher Kulturen vereint.

Traditionen: Chaosmagier sind in der Regel Hermetiker, auch wenn sie auf Astralquesten mit vielen verschiedenen Geistwesen und Totems zu tun haben.

Materialien und Symbolismus: Chaosmagier verwenden Symbole und Konzepte aus vielen verschiedenen Quellen. Der Hermetische Kreis eines Chaosmagiers könnte aus kabbalistischen Symbolen, Runen oder sogar schamanistischen Elementen bestehen. Chaosmagier sind häufig technophil und setzen auch bei ihrer Magie nicht selten Technologie ein (CD-Player für die Hintergrundmusik, auf LCD-Bildschirme "gezeichnete" Symbole und so weiter).

Christliche Magie
Das Christentum hat eine äußerst lange magische Tradition, die bis zu den Gnostikern im ersten Jahrhundert zurückreicht. Folglich überrascht es auch nicht, daß viele Christen versucht haben, nach dem Erwachen einen Teil ihres magischen Erbes wiederzubeleben. Der Katholizismus und andere christliche Richtungen richten die Magie sorgfältig nach den Grundsätzen ihres Glaubens aus. Insbesondere das Beschwören von Geistern wird streng überwacht, damit die Gläubigen durch solche Praktiken nicht zur Sünde verführt werden. Es gibt einen katholischen Orden, der ausschließlich aus magischen Priestern besteht, den Orden des Heiligen Sylvester. Seine Mission ist die Erforschung magischer Angelegenheiten für die Heilige Kirche.

Traditionen: Die meisten *Theurgisten* folgen strengen hermetischen Methoden und gehören verschiedenen hermetischen Schulen an (siehe S. 17). Einige liberale Richtungen und "Erweckungskirchen" bringen schamanistische Zauberer hervor, und manche Katholiken behandeln auch verschiedene Schutzheilige als Idole (beispielsweise den Heiligen Georg oder Michael, die sie als Drachentöter verehren). Einige der eher konservativen Gruppierungen betrachten Magie noch immer als ein Werkzeug des Bösen, was zu dem Phänomen führt, daß einige christliche Zauberer nicht glauben, daß sie überhaupt "Magie" praktizieren.

Materialien und Symbolismus: Die christliche Magie verwendet Symbole aus der kirchlichen Liturgie, also die Bibel, das Kreuz, das Kruzifix oder den Rosenkranz. Weihwasser ist ebenfalls üblich. Der Name Gottes, seines Sohnes Jesus Christus und der verschiedenen Schutzheiligen wird häufig angerufen. Es existieren Berichte über Schamanen, die Sprachen verwendeten oder Geister beschworen, die engelhafte Züge hatten.

Druidische Magie
Druiden waren vor langer Zeit keltische Priester, Schamanen und Philosophen. Unglücklicherweise ist nur wenig über ihre Praktiken und ihren Glauben bekannt, und so wurde ein Großteil der druidischen Kunst der Sechsten Welt rekonstruiert – aus verläßlichen und weniger verläßlichen Quellen. Moderne Druiden werden unterteilt in keltische Schamanen, die verschiedenen Tiertotems folgen, und englische Druiden, die das Bild eines weisen Philosophen, Astronomen und Wissenschaftlers verkörpern. Die neue druidische Bewegung besitzt in England beträchtliche politische und soziale Macht.

Traditionen: Keltische Druiden sind Wildnisschamanen (S. 16), die vielen unterschiedlichen Totems folgen, einschließlich Bär, Adler, Pferd, Schlange, Wildkatze, Wolf und Wyrm. Naturtotems wie Sonne, Mond und Eiche kommen häufig vor, und auch die Idole Wilder Jäger und Große Mutter sind nicht selten. Englische Druiden sind dagegen Hermetiker.

Materialien und Symbolismus: Druiden setzen Pflanzen wie Stechpalmen, Mistelzweige und Eiche als heilige Symbole ein, nicht zu vergessen die fast schon obligatorische goldene Sichel. Anstatt Medizinhütten verwenden sie Steinkreise an malerischen Orten in der Natur.

Hawaiische Magie
Die Huna-Tradition wird von den Kahunas praktiziert. Sie sind die Wächter des Wissens und der Weisheit auf Hawaii. Diese Tradition erlebte im zwanzigsten Jahrhundert eine Art Renaissance, sowohl in Hawaii als auch in anderen Teilen Amerikas. Im einundzwanzigsten Jahrhundert betrachten hawaiische Kahunas fremde Anhänger der Huna-Tradition jedoch bloß noch als Heuchler.

Traditionen: Kahunas sind Schamanen, die meist den Totems Fisch, Gecko, Gans, Hai, Schildkröte und Wal folgen. Viele Kahunas besitzen die Fähigkeit, Salamander anstatt Geistern des Menschen zu beschwören (siehe S. 106).

Materialien und Symbolismus: Kahunas verwenden Meeresmuscheln, die Schale der Kokosnuß, einheimische Pflanzen und Zähne von Haien als rituelle Materialien. Ihre Magie ist stark mit Gesang, Tanz und ähnlichen Ritualen verbunden, einschließlich des Hulatanzes. Für das Wirken von Zaubersprüchen und Rituale wie das Zentrieren benutzen die Kahunas eine Geheimsprache.

Hexenkunst
Wicca, die Kunst der Weisen, existiert sowohl in hermetischer als auch in schamanistischer Ausprägung. Einige Hexen folgen der Naturmagie. Andere (in der Regel Briten und Amerikaner) sind Magier, die zwar die religiösen Gebote der Wicca in ihr Leben und ihre Magie einflechten, deren Magie jedoch deutlich von der hermetischen Tradition des Englands des neunzehnten Jahrhunderts beeinflußt ist.

Traditionen: Hermetisch oder schamanistisch, ja nach Hintergrund der Hexe. Typische Totems sind Große Mutter, Mondin und Der Gehörnte.

Materialien und Symbolismus: Magische Materialien der Wicca sind häufig Dolche (Athame), Kelche, Pentakel, Stab, Kessel und Besen. Bei ihrer Ritualmagie richten sich Hexen meist nach dem Mondzyklus.

Hinduistische Magie
Das Indien der Sechsten Welt ist ein Land voller Mysterien, dessen unfaßbare Bevölkerungszahl durch mehrere VITAS-Wellen dezimiert wurde. Indien ist nun die Heimat von Yogis und Derwischen, die über seltsame mystische Kräfte (viele von ihnen sind Adepten) und großes esoterisches Wissen verfügen, das von dem geheimnisvollen Sanskrit (das von vielen als die mystischste aller Sprachen betrachtet wird) bis hin zur Magie des Tantrasex und den Thugee-Sekten der Todesgöttin Kali reicht.

Traditionen: Hinduistische Zauberer sind oft pantheistische Schamanen, die kein einzelnes Schutztotem haben, obwohl manche von ihnen besonders populären Idolen wie Vishnu (dem Himmelsvater) oder Kali (einer weiblichen Inkarnation des Großen Jägers) folgen.

Materialien und Symbolismus: Gebete, Meditation und Rituale (einschließlich Tanz und brennender Weihrauch) sind typische Bestandteile der hinduistischen Magie. Sanskrit ist die Standardsprache für das Wirken von Zaubersprüchen, und manche Sekten praktizieren Rituale mit Tantrasex und Menschenopfern.

Islamische Magie
Genau wie bei den Christen versuchen viele Gläubige des Islams, an die Ära ihrer Vorfahren anzuknüpfen, in der die islamischen Hexer in der Welt als führend galten. Islamische Magier sind vertraut mit den unterschiedlichsten magischen Formeln und Gleichungen und geben hervorragende Forscher und Gelehrte ab. Die islamische Magie betrachtet das Beschwören in gewisser Hinsicht als nicht ganz ungefährlich, doch ungeachtet dieser Tatsache beschwören islamische Magier Dschinns und Ifrits (Elementare).

Traditionen: Islamische Magier sind Hermetiker und folgen in der Regel einer bestimmten hermetischen Schule (siehe S. 17).

Materialien und Symbolismus: Arabisch ist die Sprache der Wahl für Zaubersprüche, und Verse aus dem Koran werden gerne zitiert. Elementare manifestieren sich bei islamischen Magiern als Genie (Flaschengeister) in verschiedenen Arten – "Kreaturen aus Feuer ohne Rauch". Sie nehmen meist humanoidere Formen als andere Elementargeister an, manche von ihnen sind wunderschön, andere grauenhaft anzusehen.

Kabbalistische Magie
Die Kabbala ist ein hebräisches System mystischer Beziehungen, das als Wegweiser zur Weisheit und zur Erleuchtung in Hinsicht

auf die Geheimnisse des Universums führen soll. Viele magische Traditionen haben wesentliche Elemente des Werkes übernommen und nutzen die Kabbala als "Psychokosmos" (Modell des Universums). Kabbalisten verwenden den Symbolismus und die Lehre der Kabbala zum Wirken von Magie.

Traditionen: Kabbalisten sind Hermetiker. Bestimmte ultra-orthodoxe Sekten der Kabbala folgen ihrer eigenen Schule (siehe S. 17).

Materialien und Symbolismus: Zauber werden im alten Hebräisch gesprochen, und kabbalistische Diagramme und Symbole werden beim Gebrauch von Foki und zum Zeichnen Hermetischer Kreise eingesetzt. Mit Hilfe der kabbalistischen Geheimlehre erschaffen Kabbalisten Golems, Geisterverbündete, die einen Lehmkörper bewohnen (siehe S. 108).

Nordische Magie

Nordische Magie kommt in zwei Arten vor: Galdor, der Verwendung von Runen, und Seidr, schamanistischen Techniken zum Erreichen von Trancezuständen und astraler Projektion. Nordische Zauberer folgen den Aesir (den nordischen Göttern) und setzen bei ihrer Magie häufig Runen ein.

Traditionen: Nordische Zauberer sind Schamanen, die den Idolen Odin/Wotan als Himmelsvater und Wildem Jäger, Thor als Drachentöter, Freya als Großer Mutter, Loki als Schwindler und Tyr als dem Weisen Krieger folgen. Manche nordischen Zauberer sind Pantheisten, die allen Aesir zugleich dienen. "Berserkeradepten" kommen bei nordischen Magiebegabten häufig vor.

Materialien und Symbolismus: Die nordischen Futhark-Runen werden gezeichnet, geschnitzt, gesprochen und gesungen, um Magie zu wirken. Trancezustände und Astralquesten sind weit verbreitet, genau wie die Verwendung von Runen zum Prophezeien. Typische Elemente eines Rituals sind Trance, Zittern oder Tanzen und das Opfern von Met oder Blut sowie der Gebrauch von Kerzen.

Rastafarianische Magie

Mit dem Begriff Rastafari werden die Menschen bezeichnet, die als Erfinder der Reggaemusik gelten und Marihuana rauchten. Ob dies nun der Wahrheit entspricht oder nicht, die Rastafari sind jedenfalls eine äußerst religiöse Gruppierung mit einem einzigartigen Glauben und außergewöhnlichen magischen Praktiken. Der grundlegende Glauben der Rastas basiert auf einem äthiopischen König, der sich den Namen Ras Tafari gab. Sie glauben, daß Jamaica die Hölle und Äthiopien das gesegnete Land ist und daß sie eines Tages dorthin und damit ins Paradies zurückkehren werden.

Traditionen: Rastas sind Schamanen.

Materialien und Symbolismus: Musik und Tanz sind die typischen Elemente dieser magischen Richtung (besonders Trommeln). Rauchen spielt bei bestimmten Ritualen ebenfalls eine Rolle, doch der Spielleiter entscheidet, ob er solche Elemente in sein Spiel integrieren möchte.

Schwarze Magie

Ungeachtet des schlechten Rufes, den diese Zauberer bereits durch die Bezeichnung ihrer Tradition genießen, sind die meisten schwarzmagischen Gruppen nicht wirklich "böse". Die meisten folgen Ansichten, die zwar zum Teil faschistisch und zum Teil hedonistisch sind, sie sind jedoch in erster Linie Verfechter der absoluten Freiheit ohne die Zwänge, die einem von der "normalen" Gesellschaft auferlegt werden. Meist haben sie aber auch einen gewissen Willen zur Macht. Schwarzmagische Gruppen sind von christlicher, hermetischer und heidnischer Symbolik beeinflußt und sind meist recht friedlich in ihren magischen Ansichten. Wenn der Spielleiter will, kann er auch den stereotypischen Schwarzmagier einbringen, mitsamt Menschenopfern und so weiter (siehe *Die Verdorbenen*, S. 134), doch die meisten dieser Gruppen lassen sich nicht in das Klischee pressen, das Hollywood von ihrer Tradition zeichnet.

Traditionen: Hermetische Schwarzmagier sind oft sehr entschlossen und diszipliniert. Schamanistische Schwarzmagier folgen oft Idolen wie dem Widersacher, dem Gehörnten oder der Verführerin.

Materialien und Symbolismus: Verschiedene "umgedrehte" christliche Symbole (umgekehrtes Kreuz, schwarzes Meßgewand und so weiter), das Pentagramm und eine Schwäche für komplizierte Rituale. Blutopfer sind nicht typisch für Schwarzmagier, der Spielleiter kann sie jedoch in sein Spiel einbauen, um wirklich "böse" Magier zu erschaffen.

Shintoistische Magie

Die japanische Religion des Shintoismus basiert stark auf der Verehrung von Ahnen und Geistern der Natur. Die Kami repräsentieren alle Arten von Geistern, von einfachen Naturgeistern über Geisterwesen bis hin zu mächtigen Freien Geistern, die der shintoistische Miko besänftigen muß. Die japanische Kaiserfamilie spielt im Shintoismus eine große Rolle, und der Kaiser wird als Kami aus eigener Macht betrachtet, der von der Sonnengöttin Amaterasu abstammt. Vielleicht war es einem Kami während des letzten magischen Zeitalters möglich, sich mit einem Menschen zu vermählen – eine Verbindung, aus der eine Dynastie mit großer magischer Begabung entstand. Das gleiche könnte überall auf der Welt an anderen Orten geschehen sein, was als Erklärung für die vielen Legenden der Menschen über übersinnliche Abkömmlinge mit magischen Gaben dienen würde.

Traditionen: Miko sind traditionell Schamanen. Einige haben Kami-Schutzpatrone als Totems, während andere Naturtotems wie Sonne oder Berg und wiederum andere auch Tiertotems folgen.

Materialien und Symbolismus: Übliche Elemente shintoistischer Zeremonien sind Meditation, Gebete, Tanz, brennender Weihrauch und kleine Papierglücksbringer, die aufbewahrt oder verbrannt werden (hierbei könnte es sich um Fetischfoki handeln). Naturgeister manifestieren sich als Gestalten aus der alten japanischen Mythologie.

Zigeunermagie

Zigeunermagie wird von den Stämmen der Roma in Europa praktiziert. Die traditionell nomadischen Zigeunerfamilien haben sich im Laufe der Jahrhunderte überall auf der Welt verbreitet. Anhänger dieser magischen Tradition sind beinahe überall in Europa und über die Grenzen Europas hinaus anzutreffen.

Traditionen: Zigeuner praktizieren schamanistische Magie und folgen unterschiedlichen Idolen. Manche sind Pantheisten. Zigeunerschamanen erlernen fast immer Weissagung als erste metamagische Technik (siehe S. 76).

Materialien und Symbolismus: Zauberer der Zigeuner setzen bei ihrer Magie verschiedene Pflanzen und Kräuter ein. Häufig verwenden sie auch Karten, Kristalle und ähnliche Gegenstände (in der Regel eher zum Beeindrucken von Zuschauern als zum Stärken ihrer Magie).

ERWACHTE WUNDERLICHKEITEN

Es gibt nicht nur genauso viele Möglichkeiten, die Magie zu interpretieren, wie es Zauberer gibt, es gibt auch viele Leute, die ihre Gaben oder Fähigkeiten schlichtweg nicht als Magie betrachten. Diese Personen schreiben ihre Macht ihren geistigen Fähigkeiten oder Wundern zu, und manche entwickeln sogar magische Fähigkeiten, weil sie wahnsinnig sind.

PSIONIKER

Obwohl die meisten Leute in der Sechsten Welt die Existenz der Magie seit dem Erwachen anerkennen, gibt es einige wenige, die vorziehen, die Veränderungen in der Welt als Folge einer genetischen Mutation, als Einfluß des kollektiven Unterbewußtseins oder gar als psionische Manipulation elektromagnetischer Energien zu betrachten.

Ein Erwachter Charakter, der diesem Weg folgt, glaubt, daß alle magischen Fähigkeiten der entfesselten Macht des menschlichen Verstandes entspringen. Indem er sich konzentriert, ist ein Psioniker, auch Psi, Mentalist oder Mentat genannt, mittels Telepathie, außersinnlicher Wahrnehmung oder Psychokinese zu erstaunlichen Leistungen imstande (Geist über Materie).

Ein psionischer Charakter ist eine Form des Vollzauberers (S. 160, *SR3.01D*). Mit einigen Ausnahmen, die in dem Glaubenssystem des Psionikers begründet sind, hat ein Psi die gleichen Fähigkeiten und richtet sich nach den gleichen Regeln wie jeder andere Zauberer. Es sind keine psionischen Aspektzauberer bekannt. Psioniker besitzen die Fähigkeit zur astralen Projektion und können Auren sehen.

Psioniker können ausschließlich Zauber wirken, die sich in ihr psionisches Modell von der Magie als "Macht des Geistes" fügen. Kampfzauber, Wahrnehmungszauber, zielgerichtete Illusionen und verschiedene telekinetische Manipulationszauber und Kontrollmanipulationen passen in dieses Modell, doch im allgemeinen sollte stets der Spielleiter entscheiden, ob ein bestimmter Zauber von einem Psioniker erlernt werden kann. Psioniker erlernen Zauber nicht von einem traditionellen magischen Lehrer oder mit Hilfe von Zauberformeln; statt dessen müssen sie selbst "ihre Macht erkennen" (Zauber entwerfen) oder von einem anderen Psioniker ausgebildet werden (den Zauber erlernen).

Psionische Charaktere können nicht mit Magischen Gruppen zusammenarbeiten, außer mit anderen Psionikern. Rituelle Magie kann ein Psioniker beispielsweise nur dann im Team wirken, wenn er mit einer Gruppe Psioniker kooperiert – eine Konstellation, die häufig als "Psychischer Verband" bezeichnet wird. Das gleiche gilt für Psioniker, die sich einer Initiation unterziehen wollen (S. 57); eine Gruppe Psioniker zu finden ist extrem schwierig, da Anhänger des psionischen Weges sehr selten sind. Da sie entweder als Scharlatane agieren (immerhin glauben sie nicht an Magie) oder als Zauberer, die ihre wahre Natur leugnen, bewegen sich diese selbsternannten Psi am Rande einer Randkultur.

Ein Psioniker kann keine "mystischen" oder "magischen" Geasa (S. 31) wählen, was seine Entscheidung auf die Bedingungs-, Fasten- oder Meditationsgeasa einschränkt, die als Möglichkeiten zum "Klären des Verstandes" dienen, mit denen der Psioniker seine psychischen Kräfte besser kanalisieren kann.

Während psionische Charaktere zwar zur astralen Projektion und Wahrnehmung in der Lage sind, können sie keine Foki verwenden. Sie können Spruchabwehr einsetzen, Zauber brechen und Hüter ("magische Schilde") errichten.

Schließlich können sie keine Naturgeister oder Elementare beschwören und auch keine magischen Geister verbannen. Psioniker nutzen die Fertigkeit Beschwören, um "Gedankenkonstrukte" zu erschaffen, körperlose Geister, die sich in der physischen Welt als ein Abbild ihres Unterbewußtseins manifestieren.

Gedankenkonstrukte werden genau wie Naturgeister beschworen (S. 186, *SR3.01D*), und ein Psioniker kann immer nur ein Gedankenkonstrukt aktiv haben. Ein Gedankenkonstrukt bleibt 24 Stunden oder bis all seine Dienste verbraucht sind, dann verschwindet es. Sein Wirkungsradius ist nicht auf eine Domäne beschränkt, und es kann an jeden Ort gehen, an den es von seinem Beschwörer geschickt wird. Die maximale Reichweite errechnet sich dabei durch die Formel (Willenskraft + Charisma + Magieattribut) x 10 Meter.

Magietheoretiker glauben, daß Gedankenkonstrukte eine Art Geist des Menschen oder eine noch unbekannte Form eines Elementars ist, aber niemand kann Genaueres sagen. Psioniker können auch Watcher beschwören (siehe S. 100), was zu der Annahme führt, daß ein Gedankenkonstrukt eine mächtigere Variante eines Watchers ist. Gedankenkonstrukte können von anderen Psionikern oder Zauberern verbannt werden. Sie können auch zu Freien Geistern werden (siehe *Freie Geister*, S. 113) und nehmen häufig Aspekte der Psyche ihres Beschwörers an.

Gedankenkonstrukt

K	S	St	C	I	W	E	R
K+1	K+2	K–2	K	K	K	K/Z	K+1

Initiative: K + 11 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)
Angriff: (STR)M
Kräfte: Materialisierung, Psychokinese, Suche

WUNDER

Manche Zauberer glauben, ihre Magie basiere in Wirklichkeit auf der Macht ihres Glaubens. Prinzipiell ähnelt dies der Art und Weise, auf die Schamanen ihre Magie durch den Glauben an ihr Totem und ihre Verbindung mit der Natur kanalisieren. Der Unterschied ist, daß die meisten magischen Traditionen das Wirken von Magie von der Macht eines Gottes (oder mehrerer Götter) trennen. Wunderwirker glauben, ihre Fähigkeiten seien in Wirklichkeit Wunder, das Wirken höherer Mächte, und nicht "Magie". Ihre Sprüche haben die Gestalt von Gebeten, und die Geister, die sie beschwören, erscheinen häufig als Gestalten ihrer religiösen Überzeugung. Naturgeister oder Elementare erscheinen als Engel (oder Dämonen), aszendierte Meister oder gar fremdartige Geistführer. Religiöse Vorstellungen, Materialien und Rituale dienen als Geasa, Fetische und Foki.

Einige selbsternannte Wunderwirker glauben sogar, Magie sei das Werk des Bösen, und behaupten gleichzeitig, ihre eigene Macht stamme von einer anderen, höheren Quelle. Diese fehlgeleiteten Individuen denunzieren die Magie, während sie gleichzeitig selber mächtige Fähigkeiten besitzen.

Shadowrun fällt keine Werturteile über den Wert persönlicher religiöser Überzeugungen. Was die Magie der Sechsten Welt betrifft, haben alle Glaubenssätze den gleichen Wert. Es kommt weniger auf das religiöse Dogma an; es ist der Glaube des einzelnen an dieses Dogma, der es in ein effektives magisches Werkzeug verwandelt. Magisch betrachtet gibt es keine "besseren" oder "richtigen" Religionen.

WAHNSINN

Die Erfahrung des Erwachens und der Umgang mit Mächten, die weltliche Metamenschen nicht erfahren oder verstehen können, stellen eine beträchtliche Bedrohung für das innere Gleichgewicht einer Person dar. Anders ausgedrückt, bewegen sich Magiebegabte mehr oder weniger ständig auf einem schmalen Grat zwischen magischer Erleuchtung und dem Wahnsinn.

Der Magiestil eines wahnsinnigen Zauberers oder Adepten kann alle nur denkbaren Formen annehmen (und auch einige undenkbare Formen). Fremdartige Geister aus den persönlichen Wahnvorstellungen können sich manifestieren, und ein verrückter Schamane könnte einem Totem folgen, das eine seltsame Entität aus den Tiefen seiner verwirrten persönlichen Mythologie verkörpert. Wahnsinn kann zur Erkenntnis führen, und wer die Grenze überschritten hat, verfügt häufig über ein gefährliches Ausmaß an Macht. Spielercharaktere können diesen Pfad nicht beschreiten.

Weitere Informationen über verzerrte Wege, die Erwachte beschreiten können, die die Grenze zum Wahnsinn überschritten haben, finden Sie in dem Kapitel *Magische Bedrohungen*, S. 123.

DER ERWACHTE CHARAKTER

Erwachte Charaktere haben andere Anforderungen an Fertigkeiten, Magie, Karma und unterliegen anderen allgemeinen Einschränkungen als andere *Shadowrun*-Charaktere. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit verschiedenen Punkten, die Spieler beachten sollten, wenn sie einen Erwachten Charakter erschaffen oder verbessern wollen. Darüber hinaus bietet es einen Überblick über die magischen Fertigkeiten, die in diesem Buch vorgestellt werden, das Schicksal der bedauernswerten Zauberer, deren Magie schwächer wird, und ferner über die Beschränkungen, die ein Charakter seiner Magie auferlegen kann, um einem solchen Magieverlust entgegenzuwirken.

ERSCHAFFUNG EINES ERWACHTEN CHARAKTERS

Spieler können Erwachte Charaktere entweder mit dem Prioritätensystem (S. 54, *SR3.01D*) oder mit dem punktorientierten Charaktererschaffungssystem aus dem *Shadowrun Kompendium* (S. 20) entwerfen.

Magie stellt beträchtliche Anforderungen an das Karma eines Spielercharakters. Während andere Charaktere Karma sammeln, um damit Fertigkeiten zu steigern oder vielleicht das eine oder andere Attribut zu erhöhen, scheinen Erwachte einfach nichts ohne Karma tun zu können. Nach den Grundregeln von *Shadowrun* verbrennen sie Karma für neue Zauber und zum Binden von Foki, und dieses Buch ermöglicht es ihnen, noch mehr Karma auszugeben, sei es zum Beschwören mächtiger Geister, zum Wirken noch mächtigerer Zauber oder zum Vordringen in die tieferen Mysterien der Magie mittels der Initiation. Der Grund liegt in der Tatsache, daß die Entwicklung eines Zauberers auf Hingabe, Erfahrung und Glück basiert, mit anderen Worten: auf Karma. Der Karmabedarf eines Zauberers zum Praktizieren und Verbessern seiner Magie hat zur Folge, daß er selten in Bereichern außerhalb der Magie glänzt. Wer viel Karma zum Erlernen nichtmagischer Fertigkeiten aufwendet, kann auf magischer Ebene schnell zurückfallen und für das Team weniger effektiv sein.

Neben seinem höheren Karmabedarf prägen zwei weitere Aspekte die Beziehung eines Zauberers zu der ihn umgebenden Welt.

Erstens stellen Erwachte die kleinste Minderheit der Bevölkerung. Nur ein Prozent aller Metamenschen in der Sechsten Welt können Magie wirken. Ein Teil dieser Metamenschen sind Aspektzauberer, ein anderer Teil erhält niemals eine richtige Ausbildung oder wird wahnsinnig durch den Umgang mit dieser Gabe. Seltenheit macht die Erwachten wertvoll; doch es macht sie auch gefürchtet. Sie sind anders, mit einem großen A. Ein Konzern würde sich von einem Zauberer Fehltritte bieten lassen, die einen weltlichen Pinkel seinen Job kosten würden, vielleicht sogar sein Leben. Da Erwachte so schwer aufzutreiben sind, nehmen Kons (und andere Gruppierungen, einschließlich Runnern) alles, was sie bekommen. Die Kehrseite der Medaille ist, daß Konzerne ihr magisches In-

BERGTING 95

ventar immer im Auge behalten und gegeneinander ausspielen, um es so möglichst unter Kontrolle zu halten, denn Einzelgängern kann ein Konzern einfach nicht trauen.

Darüber hinaus leben Erwachte in einer Welt, die weltliche Personen einfach nicht erfassen und verstehen können. Sie nehmen Dinge wahr, die weltlichen Charakteren für immer verborgen sein werden. Ein magisch inaktiver Charakter, der sein Leben nach den Regeln eines Zauberers führen müßte, würde schnell bis zur Hutkrempe mit Tranquilizern vollgepumpt und in eine Gummizelle gesperrt werden. Mehr noch als Rigger und Decker leben Zauberer in einer Welt, die nur andere ihrer Art verstehen können, und sie rotten sich zusammen, wann immer sie können.

PRIORITÄTEN

Die Priorität, die ein Spieler bei der Charaktererschaffung der Magie zuordnet, ist maßgeblich für die Rolle, die Magie im Leben des Charakters spielt. Ein Charakter muß Priorität A auf Magie nehmen, um Vollzauberer zu sein. Charaktere mit Magie auf Priorität B sind Aspektzauberer oder Adepten. Wenn Sie wollen, daß ein Charakter ein großes Spektrum magischer Fertigkeiten besitzt, legen Sie Magie auf Priorität A. Wollen Sie, daß sich ein Charakter auf einen bestimmten Bereich der Magie konzentriert, sei es nun als Adept oder als Aspektzauberer, wählen Sie für die Magie die Priorität B. Beachten Sie hierbei, daß Adepten Magie auf eine einzigartige, hauptsächlich körperliche Weise nutzen.

RASSE

Erwachte Charaktere können allen metamenschlichen Rassen angehören, und von einigen speziellen Ausnahmen abgesehen, können Charaktere aller Rassen jeder magischen Tradition angehören.

Im allgemeinen geben Zwerge und Elfen gute Zauberer ab. Der Zwergenbonus für Willenskraft ermöglicht es ihnen, dem Entzug durch Spruchzauberei besser zu widerstehen, während sich Elfen durch den Charismabonus besser dem Entzug beim Beschwören von Geistern widersetzen können. Die Konstitution der Zwerge und die Schnelligkeit der Elfen gibt ihnen als Adept Vorteile, aber dies gilt auch für Orks und Trolle, die aufgrund ihrer höheren Körperlichen Attribute ebenfalls gute Adepten, darüber hinaus aber auch äußerst begabte (und harte) Zauberer sein können.

ERWACHTE FERTIGKEITEN

Die folgenden Beschreibungen ermöglichen einen kurzen Überblick über die neuen Fertigkeiten, die in diesem Buch vorgestellt werden. Weitere Informationen über Fertigkeiten finden Sie in dem Kapitel *Fertigkeiten* (S. 81ff) des *Shadowrun 3.01D*-Grundregelwerkes.

Taliskrämerei (Intelligenz)
Diese Wissensfertigkeit umfaßt das Hintergrundwissen für die Fertigkeit Verzaubern. Taliskrämerei wird zur Analyse, zum Sammeln und zur Herstellung magischer Materialien verwendet. Sie wird auch zum Entwurf von Foki eingesetzt. Siehe *Verzaubern*, S. 39.

Ausweichen: Intelligenz, andere magische Wissensfertigkeiten
Spezialisierungen: Analyse, Sammeln, Läuterung

Verzaubern (Willenskraft)
Diese magische Aktionsfertigkeit wird von Erwachten Charakteren eingesetzt, um magische Gegenstände zu erschaffen (siehe *Verzaubern*, S. 39). Ausschließlich Charaktere mit einem Magieattribut von mindestens 1 können diese Fertigkeit verwenden. Die Hintergrundwissensfertigkeit für Verzaubern ist Taliskrämerei (siehe unten). Beachten Sie, daß ein Kraftfokus keine zusätzlichen Würfel für diese Fertigkeit erbringt.

Ausweichen: Nicht möglich
Spezialisierungen: Alchimie (die Läuterung magischer Materialien) und Artefaktherstellung (die Herstellung von Foki)

Rituelle Hexerei (Spezialisierung von Hexerei)
Rituelle Hexerei ist eine Spezialisierung der magischen Aktionsfertigkeit Hexerei, die den Einsatz von Hexerei in Ritualteams umfaßt (siehe S. 36).

Weissagung (Willenskraft)
Mit Hilfe dieser magischen Aktionsfertigkeit nutzen Initiaten die metamagische Technik der Weissagung (siehe S. 76). Diese Fertigkeit ist fest mit einer Orakelfertigkeit (siehe S. 77) verknüpft, mit der die Methode des Prophezeiens bestimmt wird. Ein Charakter kann niemals eine höhere Stufe in seiner Fertigkeit Weissagung als in seiner Orakelfertigkeit haben. Die Fertigkeitsstufe in Weissagung ist ein Maßstab dafür, wie gut ein Charakter seine Orakelfertigkeit einsetzen kann, um zukünftige Ereignisse vorherzusehen. Nur Charaktere mit einem Magieattribut von mindestens 1 können diese Fertigkeit besitzen.

Ausweichen: Nicht möglich
Spezialisierungen: Keine

Zauberentwurf (Intelligenz)
Diese akademische Wissensfertigkeit beinhaltet die Theorie und Anwendung von Zauberformeln und wird zum Entwurf neuer Zaubersprüche benötigt (siehe S. 47).

Ausweichen: Intelligenz, andere magische Wissensfertigkeiten
Spezialisierungen: Zauberkategorie

Zentrieren (Willenskraft)
Diese magische Aktionsfertigkeit wird von Initiaten eingesetzt, um die metamagische Technik des Zentrierens zu nutzen (siehe S. 77). Die Zentrierungsfertigkeit ist fest mit einer sogenannten *kreativen Fertigkeit* oder auch *Kunstfertigkeit* (siehe S. 77) verbunden, die eine Kunstform darstellt. Zentrieren kann niemals eine höhere Stufe haben, als die zugehörige Kustfertigkeit. Die Fertigkeit Zentrieren gibt Aufschluß darüber, wie gut ein Charakter seine Kunstfertigkeit einsetzen kann, um sein Inneres zu fokussieren. Nur Charaktere mit einem Magieattribut von mindestens 1 können die Fertigkeit Zentrieren besitzen.

Ausweichen: Nicht möglich
Spezialisierungen: Keine

MAGIEVERLUST

Erwachte Charaktere können auf unterschiedliche Weise Magie verlieren (siehe S. 160, *SR3.01D*). In diesem Buch finden Sie einige weitere Möglichkeiten, wie Zauberer ihre Fähigkeiten verlieren können. Es gibt zwei Methoden, dem Verlust von Magie zu begegnen. Die erste ist die Initiation (siehe *Initiation*, S. 57), bei der ein Charakter viel Zeit (und Karma) investiert, um seine magischen Fähigkeiten zu steigern, zu erhalten oder wiederherzustellen. Dies ist ein äußerst zeitaufwendiger Prozeß, der von einem Zauberer große Hingabe verlangt. Die zweite Methode, dem Verlust von Magie entgegenzuwirken, sind Geasa (siehe *Geasa*, S. 31), Einschränkungen, die ein Charakter seiner Magie auferlegen kann, um sie zu behalten.

Endgültiger Magieverlust
Ein Charakter, dessen Magie oder Essenz auf 0 oder darunter fällt, verliert seine gesamten magischen Fähigkeiten *permanent*. Von diesem Zeitpunkt an ist der Charakter bis ans Ende seiner Tage weltlich. Er behält all sein Wissen und seine magischen Fertigkeiten, kann sie aber effektiv nicht mehr einsetzen.

Charaktere, die Magie oder Essenz verlieren und sich gegen die Initiation oder Geasa entscheiden, verlieren diese Punkte ebenfalls permanent. Diese Charaktere werden als "ausgebrannt" bezeichnet und kompensieren ihren Machtverlust häufig, indem sie sich der Cyberware zuwenden, dadurch den Magieverlust jedoch nur beschleunigen und immer weiter ausbrennen.

STIMULANZ-PATCHES

Der übermäßige Einsatz von Stimpatches kann bei Erwachten Charakteren zu Magieverlust führen (siehe S. 304, *SR3.01D*). Um dieses Risiko realistisch widerzuspiegeln, sollte der Spielleiter die Gesamtstufe aller Stimpatches, die ein Charakter innerhalb eines Zeitraums von vierundzwanzig Stunden einsetzt, notieren. Nach Ablauf der vierundzwanzig Stunden sollte der Charakter eine Magieprobe gegen diese Gesamtstufe ablegen. Erzielt der Charakter bei dieser Probe keine Erfolge, muß er anschließend auf Magieverlust würfeln.

ASTRALE PROJEKTION

Mit jeder Stunde, die ein Zauberer astral projiziert, sinkt die Essenz effektiv um einen Punkt. Sinkt die Essenz auf 0, stirbt der Charakter (siehe S. 174, *SR3.01D*). Bei Zauberern, deren Essenz kleiner als 1 ist, berechnet man die Zeit, die sie sicher astral projizieren können, indem ihre verbleibende Essenz mit 60 Minuten multipliziert wird.

Onkel Joe ist ein Cybermagier mit Essenz 0,35 und Magie 3 (er hat einige Initiationsgrade aufzuweisen). Wenn Joe astral projiziert, kann er seinen Körper (60 x 0,35) = 21 Minuten sicher verlassen. Er sollte seine Ausflüge in den Astralraum besser verdammt schnell erledigen.

CYBERWARE

Erwachte Charaktere können soviel Cyberware oder andere Implantate besitzen, wie der Spieler möchte; das gewichtigste Argument gegen die Implantation von Cyberware ist die Tatsache, daß jeder Schaden (einschließlich Chirurgie) die Essenz des Charakters reduziert und dadurch das empfindliche Gleichgewicht von Körper, Verstand und Geist stört, das so wichtig für die Manipulation von Mana ist. Nichtsdestoweniger entscheiden sich manche Erwachte Charaktere für ein wenig Cyberware, die ihnen im Alltag behilflich sein soll. Datenbuchsen und Headware Memory sind besonders häufig bei Zauberern, die oft mit Computerinformationssystemen arbeiten müssen. Und manche Adepten verfallen der Versuchung der einzigartigen Kampfverbesserungen, die ihnen manche Implantate bieten.

Magie und Decking

Ein Erwachter Charakter kann genau wie alle anderen Charaktere die Computerfertigkeit lernen und sich eine Datenbuchse implantieren lassen. Wenn es jedoch um Interaktion mit der virtuellen Welt der Matrix geht, schneiden Erwachte Charaktere in der Regel schlechter ab als weltliche.

Viele magiebegabte Charaktere (besonders Magier) benutzen Computer, manche decken sogar ein wenig nebenbei, doch nur die wenigsten lernen die tieferen Geheimnisse des Programmierens und Deckdesigns, die einen erstklassigen Decker ausmachen; denn wenn sie einen Großteil ihrer Zeit damit verbringen, phantastische Eisbrecher zu werden, vernachlässigen sie natürlich ihre magischen Fähigkeiten, und wenn die Cyberware dann langsam ihre Magie angreift und sie nicht die Zeit haben, sich einer Initiation zu unterziehen, enden sie höchstwahrscheinlich auf dem Pfad des ausgebrannten Magiers (siehe oben).

In der virtuellen Welt der Matrix funktionieren keinerlei magische Fähigkeiten, ungeachtet der magischen Tradition oder der Ausbildung. Die virtuelle Realität bietet dem Charakter keine greifbare Substanz, auf die er seine Magie wirken kann, so kann man weder Zauber sprechen noch Geister beschwören, und andere magische Handlungen sind, solange man in die Matrix eingestöpselt ist, ebenfalls nicht durchführbar. Auch Adeptenkräfte funktionieren nicht in der virtuellen Realität. Ein Zauberer kann jedoch versuchen, astral zu projizieren, während er eingestöpselt ist, wobei ihm eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 10 gelingen muß. Besteht der Zauberer die Probe, verläßt er seinen Körper, während er eingestöpselt ist, und projiziert ganz normal in den Astralraum, was eine sehr gefährliche Angelegenheit für den Körper darstellt. Ein Zauberer tritt dort in den Astralraum ein, wo sich seine fleischliche Hülle befindet. Es ist ihm jedoch unmöglich, seinen Geist in die Matrix zu projizieren.

Magie und Rigger

Magisch begabte Charaktere können natürlich auch riggen, doch die hohen Essenzkosten einer Fahrzeugsteuereinrichtung und der anderen Cyberware, die ein guter Rigger benötigt, reduzieren die magischen Fähigkeiten enorm, und während ein Charakter in ein Riggerinterface eingestöpselt ist, sind die meisten von ihnen unbrauchbar.

Zauberer können durch die Sensoren eines Fahrzeuges oder einer Drohne hindurch keine Zaubersprüche zielen, und auch astrale Wahrnehmung ist durch das Riggerinterface hindurch nicht möglich. Wenn ein Zauberer astral projiziert, während er eingestöpselt ist (wozu eine erfolgreiche Willenskraftprobe erforderlich ist, siehe oben), verliert er die Kontrolle über das Fahrzeug – eine heikle Situation.

Einige Adepten lernen, sich mit Fahrzeugfertigkeiten zu zentrieren (siehe *Zentrierung*, S. 77). Diese Adepten sind häufig zu ähnlichen Fahrzeugstunts wie Rigger in der Lage. Doch ohne eine Fahrzeugsteuereinrichtung kommen sie nicht in den Genuß der anderen Vorteile eines Riggerinterface, wie zum Beispiel den Steuerpool oder die Fähigkeit, mit den Sensoren und anderen Systemen eines Fahrzeuges zu verschmelzen.

GEASA

Der Begriff *Geas* (im Plural *Geasa*) bedeutet im Altgälischen "Band". Im Spiel ist ein Geas eine Einschränkung, der sich ein Erwachter Charakter unterwirft, um seine Magie bei einem Ereignis zu erhalten, welches normalerweise seine Fähigkeit zur Manipulation von Mana negativ beeinflussen würde, beispielsweise eine gefährliche Verletzung, ein drastischer chirurgischer Eingriff (Tödlicher Schaden), die Implantation von Cyberware oder ein Zwischenfall beim Astralkampf. Die Spielregeln definieren ein Geas als eine Einschränkung, die ein Zauberer auf sich nimmt, um einen Magiepunkt zu erhalten, den er andernfalls verlieren würde. Ein Zauberer, der, etwa bei der Implantation von Cyberware, ein Geas akzeptiert, könnte so beispielsweise zum Wirken eines Zaubers auf einmal Formeln, einen Talisman oder komplexe Rituale benötigen, wohingegen er früher dazu nicht mehr als einen einfachen Gedanken benötigte.

Wenn ein Erwachter Charakter erstmals einen Magieverlust (siehe S. 160, *SR3.01D*) erleidet, kann er sich dazu entscheiden, den Verlust mit einem Geas auszugleichen. Ein Geas ermöglicht es dem Charakter, Magie auf einer effektiveren Stufe zu wirken. Mit anderen Worten: Der Charakter verliert noch immer den Magiepunkt, doch mit Hilfe des Geas kann er Magie wirken, als hätte er diesen Magiepunkt nicht verloren. Ein Beispiel: Ein Charakter hat eine Magiestufe von 6 und verliert einen Punkt Magie – er hat nun eine Magiestufe von 5. Indem er nun ein Geas auf sich nimmt, kann er jedoch weiterhin Zauber sprechen und auch seine anderen Fähigkeiten benutzen, als hätte er noch immer eine Magiestufe von 6.

Geasa können nur verlorene Magiepunkte ausgleichen, sie können keine zusätzlichen Magiepunkte verschaffen.

ENTWICKLUNG NEUER GEASA

Die folgenden Richtlinien enthalten Vorschläge zur Entwicklung neuer Geasa. Den Richtlinien folgt dann eine kurze Liste mit typischen Geasa.

Ein Geas muß etwas sein, was *alle* magischen Fertigkeiten eines Erwachten Charakters beeinflußt, und es sollte nicht eine bereits bestehende Einschränkung sein.

Wenn das Geas eine spezielle Handlung ist, hält die Durchführung dieser Handlung sozusagen vierundzwanzig Stunden vor. Das Geas gilt also für die nächsten vierundzwanzig Stunden als erfüllt. Eine Handlung zu vermeiden kann ebenfalls ein Geas sein; das Geas gilt dann vierundzwanzig Stunden lang als gebrochen, sobald der Charakter die Handlung durchführt. Es muß sich bei dieser Handlung um etwas Gebräuchliches handeln, also um etwas, was im Leben des Charakters wirklich notwendig ist – andernfalls wäre das Geas keine Einschränkung.

Ist das Geas eine Bedingung, die bei der Anwendung von Magie erfüllt sein muß bzw. nicht erfüllt sein darf (wie etwa, daß die Sonne oder der Mond scheint, daß eine bestimmte Jahreszeit oder ein körperlicher Zustand gegeben ist usw.), so muß diese Bedingung einen sinnvollen Bezug zu der Art der gewirkten Magie aufweisen. Solche Bedingungen sollten das Geas ungefähr die Hälfte der Zeit brechen (wie es bei Bedingungen wie Tag oder Nacht der Fall wäre).

Typische Geasa

Die folgenden Beispiele für Geasa sind typische Einschränkungen, mit denen ein Charakter einen Magieverlust ausgleichen kann.

Bedingungsgeas: Der Charakter benennt eine persönliche Bedingung für seine Zauberei. Er muß, um einige Beispiele zu nennen, astrale Wahrnehmung benutzen oder unverletzt sein, im Lotussitz sitzen oder betrunken sein, was auch immer. Hält der Charakter sich nicht an die Bedingung, bricht er das Geas.

Bereichsgeas: Der Zauberer benennt eine Umgebung, in der seine Magie frei funktioniert (als Beispiele können die Domänen von Naturgeistern dienen, S. 184, *SR3.01D*). Die meisten urbanen Zauberkundigen entscheiden sich für die Stadt. In einer anderen Umgebung ist das Geas gebrochen.

Exklusivitätsgeas (nur Adepten): Eine Adeptenkraft, die mit diesem Geas eingeschränkt wird, kann nicht eingesetzt werden, wenn der Charakter eine andere magische Handlung durchführt, was auch den Einsatz anderer Adeptenkräfte beinhaltet. Setzt er gerade eine andere Kraft ein, kann die exklusive Kraft nicht aktiviert werden; während er die exklusive Kraft nutzt, kann ein Adept seine anderen Kräfte nicht einsetzen.

Fastengeas: Sobald der Charakter eine andere Nahrung oder Flüssigkeit zu sich nimmt als Wasser, ist sein Geas für die nächsten vierundzwanzig Stunden gebrochen.

Gestengeas: Um dieses Geas zu erfüllen, muß der Zauberer beim Wirken von Magie frei und sichtbar gestikulieren. Ist er gefesselt, trägt er Handschellen, ist er gelähmt oder verfügt er aus einem anderen Grund nicht über die völlige Bewegungsfreiheit von Händen und Armen, gilt das Geas als gebrochen. Tanzen ist eine besondere Form dieses Geas, das absolute Bewegungsfreiheit der Beine und des ganzen Körpers erfordert.

Inkantationsgeas: Der Charakter muß mit lauter Stimme sprechen oder singen, um Magie zu wirken. Ist er geknebelt, hat er die Stimme verloren oder kann er aus sonstigen Gründen nicht klar und deutlich artikuliert sprechen, bricht er dieses Geas, wenn er Magie wirken möchte.

Schamanengeas: Der Zauberer beschränkt sich mit diesem Geas auf die Anwendung der Magie, für die ihm sein Totem Vorteile gewährt. Ein Hundeschamane könnte zum Beispiel nur noch Wahrnehmungszauber sprechen und Feld- und Herdgeister beschwören. Jede andere Form von Magie bräche das Geas. Nur Vollzauberer können dieses Geas auf sich nehmen. Nicht erhältlich ist dieses Geas für Aspektschamanen, Nichtschamanen, Pantheisten und Schamanen mit Totems, die keine Totemmodifikatoren haben (etwa Kojote).

Talismangeas: Zum Wirken von Magie muß der Charakter einen besonderen Gegenstand, genannt *Talisman*, verwenden. Das kann ein beliebiger Gegenstand sein, einschließlich eines Fokus oder Fetisch, der durch wenigstens drei eindeutige Eigenschaften definiert ist, wie dies zum Beispiel bei einem "Kristall, der in ein Silbermedaillon eingearbeitet ist, das an einer Goldkette hängt" der Fall wäre.

Hält oder trägt der Charakter den Talisman nicht, bricht er das Geas. Geht der Talisman verloren, wird er gestohlen oder zerstört, so muß der Zauberer ihn sich zurückholen oder einen neuen besorgen, der dem Original ähnlich ist. Wählt sich ein Zauberer einen nichtmagischen Gegenstand zum Talisman, muß er ihn durch einen Gegenstand der gleichen Art ersetzen und auf die gleiche Weise an sich binden wie einen Fetisch (siehe S. 180, *SR3.01D*). Wählt sich der Zauberer einen Fokus zum Talisman, kann er ihn gegebenenfalls durch einen Fokus derselben Art und Stufe ersetzen und an sich binden.

Zeitgeas: Der Zauberer bestimmt, daß seine Magie nur zu einer bestimmten Zeit funktioniert. Versucht er, seine Magie zu einer anderen Zeit einzusetzen, ist das Geas gebrochen. Bei der Zeit könnte es sich um Tag wie Nacht oder um eine bestimmte Jahreszeit handeln (in der restlichen Zeit wäre jeder Zauberversuch ein Bruch des Geas). Schamanen, deren Vor- oder Nachteile an eine bestimmte Zeit gebunden sind, können dieses Geas nicht wählen.

WIE MAN EIN GEAS ERHÄLT

Wann immer ein Charakter einen Magiepunkt verliert, muß er sich entscheiden, ob er ein Geas wählt oder nicht. Entscheidet er sich

gegen ein Geas, kann er den jeweiligen Magieverlust nicht zu einem späteren Zeitpunkt mit einem Geas ausgleichen. Verliert er das nächste Mal einen Magiepunkt, entscheidet er sich wieder, aber nur in Hinsicht auf den neuerlichen Verlust.

Die maximale Anzahl von Geasa, die ein Charakter auf sich nehmen kann, entspricht seinem unverstärkten Willenskraftattribut, doch wird die Magiestufe durch einen Magieverlust auf 0 oder darunter gesenkt, verliert der Charakter sofort seine gesamte magische Begabung – kein Geas kann den armen Tropf jetzt noch retten.

Geasa beeinflussen nur den Einsatz von magischen Fertigkeiten.

WIE MAN EIN GEAS BEFOLGT

Wenn ein Charakter ein Geas einhält, wirkt er Magie, als umfasse sein Magieattribut noch immer den verlorenen Punkt, der durch das Geas ausgeglichen wird. Hat er mehrere Geasa, muß er sie alle einhalten, um Magie so zu wirken, als besäße er noch die mittels der Geasa ausgeglichenen Magiepunkte.

Ein Charakter, der nur eines seiner Geasa bricht, kann zwar noch immer Magie wirken, doch seine Magiestufe sinkt um die Summe dieser selbstauferlegten Beschränkungen. Darüber hinaus muß der Charakter die Mindestwürfe aller Proben auf physische und astrale magische Fertigkeiten für jedes seiner Geasa um 1 erhöhen, wenn er auch nur ein einziges Geas bricht. Dieser Modifikator spiegelt das geschwächte Selbstvertrauen wider, unter dem Zauberer leiden, die Magiepunkte verlieren.

Proben für den Astralkampf, zum Askennen und für ähnliche Handlungen unterliegen nicht den Geasa, aber da einige Geasa nicht erfüllt werden können, wenn der Charakter astral projiziert, können bestimmte Geasa den Einsatz von magischen Fertigkeiten im Astralraum einschränken.

Geasa, die eine Bewegung erfordern (beispielsweise Inkantations- oder Gestengeasa), verbrauchen keine Handlung; die entsprechenden Bewegungen sind Bestandteil der jeweiligen magischen Handlung. Der Spielleiter kann jedoch bei bestimmten Geasa entscheiden, daß die Einhaltung des Geas zusätzliche Zeit erfordert.

Nur wenn ein Geas zugleich Bestimmung einer Magischen Gruppe ist, kann der Charakter durch den Bruch eines Geas gleichzeitig gegen eine Gruppenbestimmung verstoßen.

Rikki Ratboy (Magie 6) 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. Rikki braucht nun ein Geas, um nicht den Weg ins Tal der Magielosen anzutreten. Er entscheidet sich für Gesten. Später läßt er sich in einem Augenblick der Schwäche eine Datenbuchse implantieren. Peng! Unser Rikki hat nun einen weiteren Punkt Magie verloren. Er entscheidet sich für ein weiteres Geas und wählt Bereich. Als Straßenjunge beschließt er, daß er nur in einer Stadt ungehindert zaubern kann.

Auf seinem nächsten Shadowrun gerät Rikki in ein scheußliches Feuergefecht in einem dicht bewaldeten Park (Bereich Wald) und bricht sich den rechten Arm. Nicht nur der Arm, sondern auch beide Geasa sind nun gebrochen: Rikki ist außerhalb seines Bereiches, und er kann ganz sicher nicht mehr frei gestikulieren. Seine Magie sinkt um zwei Punkte auf 4, und alle seine magischen Proben unterliegen nun einer Erschwernis von +2. Selbst wenn er es aus diesem Scheißpark zurück auf die Straßen schafft, ist sein Gestengeas noch immer gebrochen, bis ihm der Arm wieder gut genug zusammengeflickt wird, um frei damit herumzuwedeln – die zwei Magiepunkte bleiben bis dahin für Rikki so: usagen unerreichbar (um bei der Metapher zu bleiben).

WIE MAN EIN GEAS VERLIERT

Es ist zwar durchaus möglich, ein Geas loszuwerden, doch auch sehr schwierig. Einer der Vorteile der Initiation ist die Möglichkeit, ein Geas zu verlieren, indem man den verlorenen Magiepunkt, der bislang mit dem Geas ausgeglichen wurde, durch den neuen Magiepunkt ersetzt (siehe *Initiation*, S. 57).

Eine andere Methode, ein Geas loszuwerden, ist die explizite Entscheidung, diese Beschränkung nicht länger zu befolgen. Besitzt ein Charakter mehrere Geasa, muß er sie alle gemeinsam aufgeben. Gibt ein Charakter seine Geasa auf, kann er von nun an Magie nicht mehr so wirken, als besäße er noch die Magiepunkte, die er bislang mit den Geasa ausgeglichen hat; die verlorene Magie ist wirklich verschwunden, und der Charakter kann von nun an nie wieder ein Geas auf sich nehmen oder sich einer Initiation unterziehen. Diese Entscheidung führt einen Charakter auf den Pfad zum ausgebrannten Magier (siehe S. 30).

ADEPTEN UND GEASA

Die folgenden Regeln verwenden Sie für Adeptencharaktere:

Verliert ein Adept einen Magiepunkt, erlegt der Spielleiter seinen Kräften (im Wert von einem Punkt) ein Geas auf. Dadurch wird der Magieverlust ausgeglichen, und der Adept kann die entsprechenden Kräfte weiter einsetzen, solange er das Geas einhält.

Er kann eine Kraft auch freiwillig einem Geas unterwerfen, und zwar wenn er sie kauft. Jede Kraft kann nur einem Geas unterliegen, doch ein Geas kann auf mehrere Kräfte angewendet werden.

Eine Adeptenkraft, die durch ein freiwilliges Geas eingeschränkt wird, kostet nur 75 Prozent der normalen Magiekosten (runden Sie auf den nächsten Viertelpunkt auf), bei Mindestkosten von 0,25 Magiepunkten. Ein Adept, der die Kraft der Astralen Wahrnehmung (normalerweise 2 Magiepunkte) mit einem Geas erwirbt, würde beispielsweise nur 1,5 Magiepunkte (2 x 0,75 = 1,5) zahlen. Wenn die Kraft in Stufen erworben wird, wird die Kostenreduzierung auf die *Gesamtkosten* der Kraft angewandt. Wenn ein Adept die Körperbeherrschungskraft auf Stufe 3 erwirbt, würde er nur 1,25 Magiepunkte zahlen (0,5 x 3 = 1,5; 1,5 x 0,75 = 1,125, aufgerundet auf 1,25).

Spielleiter sollten die Auswirkungen eines Geas auf eine bestimmte Kraft genau überdenken, ehe sie das Geas zum Gebrauch zulassen. Wenn das Geas nach Meinung des Spielleiters die Anwendung einer Kraft nicht in irgendeiner Weise einschränkt, sollte er den Spieler auffordern, ein anderes Geas zu wählen.

Solange der Adept den Bedingungen des Geas folgt, kann er seine Kraft normal einsetzen. Wird das Geas jedoch gebrochen, hört die Kraft völlig auf zu wirken, bis die Bedingungen des Geas wieder erfüllt sind. Falls der Adept im obigen Beispiel etwa als Zeitgeas gewählt hätte, daß seine astrale Wahrnehmung nur bei Nacht wirkt, würde die Kraft bei Tag überhaupt nicht funktionieren und normal wirken, sobald die Sonne untergegangen ist. Der Bruch eines Geas bedeutet nicht automatisch den Bruch aller Geasa des Adepten, wie dies bei Zauberern ja der Fall wäre. Adeptengeasa wirken sich nur auf die Kraft bzw. Kräfte aus, für die sie gewählt wurden. Das bedeutet natürlich, daß wenn ein einzelnes Geas für mehrere Kräfte gewählt wurde, alle diese Kräfte dem Adepten nicht mehr zur Verfügung stehen, wenn er dieses Geas bricht.

Im Zuge eines Initiationsritus kann ein Adept ein unfreiwilliges Geas fallenlassen (siehe *Initiation*, S. 57), aber auch dadurch, daß er die Bedingungen des Geas einfach nicht mehr beachtet. Doch ein auf diese Weise verlorenes Geas hätte zur Folge, daß der Charakter die Kraft bzw. Kräfte, die mit diesem Geas verknüpft sind, nicht mehr einsetzen kann – die verlorene Magie ist ein für allemal futsch. Außerdem kann sich der Charakter von diesem Zeitpunkt an keiner Initiation mehr unterziehen und auch nie wieder ein Geas auf sich nehmen, er befindet sich also auch auf dem Weg des ausgebrannten Zauberers (S. 30).

Freiwillige Geasa können nicht fallengelassen werden.

MAGISCHE FERTIGKEITEN

In diesem Kapitel wird die Rituelle Hexerei vorgestellt, eine neue Anwendungsmöglichkeit der Hexerei, die es mehreren Zauberern ermöglicht, gemeinsam einen Zauber zu wirken. Es enthält ferner die Regeln für die Fertigkeit Verzaubern, mit der Magiebegabte magische Stoffe und Foki herstellen können (siehe auch unter *Erwachte Fertigkeiten*, S. 30 des Kapitels *Der Erwachte Charakter*), wie auch eine Beschreibung zum Entwurf neuer Zaubersprüche, einem Prozeß, der den Charakteren ermöglicht, ihre magischen Wissensfertigkeiten zur Erschaffung neuer Zaubersprüche einzusetzen.

RITUELLE HEXEREI

Rituelle Hexerei ist eine Form der Spruchzauberei, bei der mehrere Zauberer ihre Fertigkeiten und ihre Macht vereinen, um gemeinsam einen Zauber zu wirken. Rituelle Zauber werden allmählich aufgebaut, ein Vorgang, der sich über Stunden hinziehen kann, aber den Vorteil hat, auch Ziele beeinflussen zu können, die sich nicht in Sichtweite befinden.

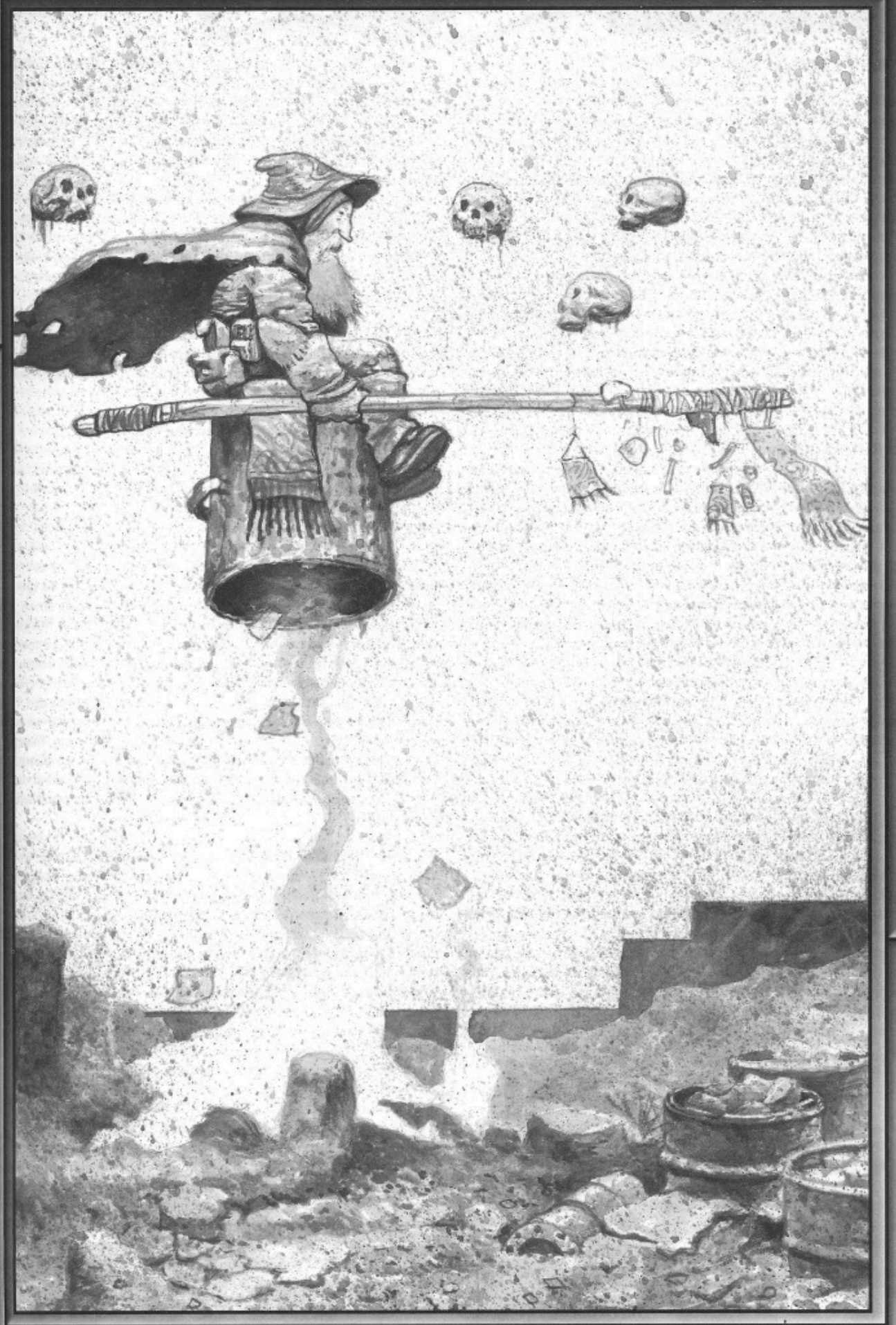
VORBEREITUNG

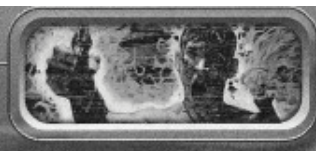
Außer elementaren Manipulationszaubern können alle Zauber mit Ritueller Hexerei gewirkt werden. Ein solches Ritual ist eine einzige exklusive Handlung.

Um Rituelle Hexerei durchzuführen, müssen alle Mitglieder des Ritualteams den entsprechenden Zauber mit der gewünschten Kraft kennen und der gleichen magischen Tradition angehören; allerdings können Schamanen mit unterschiedlichen Totems durchaus ein Ritualteam bilden. Die Höchstzahl an Mitgliedern in einem solchen Team entspricht der niedrigsten in der Runde vorhandenen Fertigkeitsstufe in Hexerei. Ein Zauberer mit Fertigkeitsstufe 4 kann beispielsweise nur mit bis zu drei weiteren Zauberern ein Team bilden.

Schamanen führen Rituelle Hexerei in Medizinhütten, Magier in Hermetischen Kreisen aus. Für beide Ritualstätten gilt, daß ihre Stufe nicht kleiner sein darf als der zu wirkende Zauber.

Zur Durchführung Ritueller Hexerei werden verschiedene Materialien benötigt, zum Beispiel Kerzen, Weihrauch, Kräuter, Mineralien und ähnliches, und diese müssen von den Charakteren auch bezahlt werden. Die Kosten entnehmen Sie der Tabelle *Magische Ausrüstung* auf S. 183. Jedoch entscheiden die Spieler, um welche Materialien es sich bei den verwendeten Gegenständen genau handelt. Ungeachtet des Ausgangs der Rituellen Hexerei werden die Materialien verbraucht.





Besonderheiten der Rituellen Hexerei
Wie bei allen anderen magischen Fertigkeiten hinterläßt auch Rituelle Hexerei eine astrale Signatur, sowohl bei dem Ziel als auch an dem Ort, wo das Ritual durchgeführt wurde. Da der Zauber eine Gruppenarbeit war, ist auch der magische Abdruck der des gesamten Teams, nicht der eines einzelnen Teammitgliedes. Um die astrale Signatur eines einzelnen Teammitgliedes zu erkennen, muß ein Charakter eine Askennenprobe ablegen. Die Anzahl der benötigten Erfolge errechnet sich, indem man zu der halben Zahl der Teammitglieder (es wird aufgerundet) die Zahl 5 addiert.

Metamagische Techniken (siehe *Initiation und Metamagie*, S. 57) können bei der Rituellen Hexerei ebenfalls eingesetzt werden. Um das Ziel zu schützen, können Abschirmung und Spiegelung eingesetzt werden, aber ein reflektierter Zauber trifft das gesamte Ritualteam. Zentrierung kann von den einzelnen Teammitgliedern verwendet werden, um dem Entzug zu widerstehen, doch nur der Ritualleiter kann durch Zentriertung zusätzliche Erfolge erzielen. Rituelle Zauber können auch intensiviert werden; für die Karmakosten kommt der Ritualleiter auf.

DAS RITUALTEAM

Zu Beginn des Rituals legen die beteiligten Zauberer ihre Hexereiwürfel zusammen und bilden so den Ritualpool. Da das ganze Ritual als eine Handlung zählt, wird dieser Pool nicht aufgefrischt. Auch ein einzelner Zauberer kann Rituelle Hexerei durchführen, sein Ritualpool entspricht dann seiner Fertigkeitsstufe in Hexerei (oder seiner Spezialisierung in Ritueller Hexerei).

Sobald das Ritual beginnt, werden alle Zauberer magisch miteinander verbunden. Jedes Teammitglied muß astrale Wahrnehmung einsetzen, folglich ist das gesamte Team für die Dauer des Rituals im Astralraum aktiv, d. h. vom Astralraum aus beeinflußbar.

Da ein Ritualzauber als eine einzige exklusive Handlung gilt, können Ritualmitglieder ihre Hexereiwürfel während des Rituals für keine anderen Aktionen einsetzen, ohne sich aus dem Ritual zurückzuziehen. Wenn sich ein Mitglied aus dem Team zurückzieht, verringern Sie die verbleibenden Würfel im Ritualpool um die Fertigkeitsstufe des Charakters in Hexerei. Sollte der Pool dabei erschöpft werden, bricht der Zauber ab, und alle Teammitglieder, einschließlich derjenigen, die sich aus dem Team zurückgezogen haben, müssen eine Widerstandsprobe gegen Entzug würfeln.

Fokus: Ein Fokus stellt seine Zusatzwürfel für das Wirken des Zaubers nur einmal zur Verfügung, also addiert ein Fokus der Stufe 3 drei Würfel für das gesamte Ritual, nicht für jede einzelne Phase.

Geister: Die Kraft Hilfshexerei kann für das gesamte Ritual von nicht mehr als einem Elementar eingesetzt werden (siehe *Hilfshexerei*, S. 187, *SR3.01D*), doch es spielt keine Rolle, welchem Teammitglied der Geist gehört. Die Würfel der Kraft Hilfshexerei werden zu dem Ritualpool addiert.

Der Ritualleiter
Eines der Teammitglieder wird zum Ritualleiter ernannt. Für alle Proben des Zaubers gelten nur seine Modifikatoren, sein Zauberpool und sein Karmapool. Die Pools werden nicht vor dem Ende des Rituals aufgefrischt.

Totemmodifikatoren: Nur die Totemmodifikatoren des Ritualleiters werden angerechnet, nicht die des Totems der Medizinhütte oder der anderen Schamanen im Team.

Der Ritualspäher
Ein Teammitglied wird als *Späher* eingesetzt. Der Späher dient dem Ritualteam als astrales Auge. Er beobachtet das Ziel, sei es nun zum Herstellen der magischen Verbindung oder zum Lenken des Zaubers (bei Zaubern, die eine Sichtlinie zum Ziel erfordern), sobald er gewirkt wurde. Der Späher steuert keine Würfel zum Ritualpool bei, doch er muß den Zauber kennen und auch eine Widerstandsprobe gegen Entzug würfeln. Nach Beginn des Rituals können Späher astral projizieren, ohne sich dadurch aus dem Ritual zurückzuziehen.

Der Späher muß im Astralraum bleiben und das Ziel im Auge behalten, bis die Sendung beendet ist. Dauert die rituelle Sendung länger, als der Späher projizieren kann, scheitert das Ritual.

Geister: Geister können nicht als Späher eingesetzt werden. Eine Ausnahme bilden Freie Geister und Verbündete (siehe S. 113, 107), die über die Fertigkeit Hexerei verfügen.

DURCHFÜHRUNG DES RITUALS

Die folgenden Schritte fassen die Sequenz eines magischen Rituals kurz zusammen. Es folgen dann nähere Ausführungen zu den einzelnen Phasen.

1. Beginn des Rituals
2. Die Herstellung der magischen Verbindung
3. Die Sendung
4. Die Hexereiprobe
5. Die Spruchwiderstandsprobe
6. Die Wirkungsbestimmung
7. Der Entzugswiderstand

BEGINN DES RITUALS

Bevor das Ritualteam den Zauber wirken kann, muß es die entsprechenden Vorbereitungen treffen: es muß sich für einen Zauberspruch und eine Kraft entscheiden, die einzelnen Mitglieder des Ritualteams auswählen, einen Ritualleiter und gegebenenfalls einen Späher ernennen, die notwendigen Materialien beschaffen und den Hermetischen Kreis bzw. die Medizinhütte vorbereiten. Sobald alle Vorkehrungen getroffen wurden, muß sich das Team versammeln und die Zeremonie durchführen, mit der es seine Hexereiwürfel zu einem Ritualpool vereint. Sollte ein Teammitglied einen Zauber, Spruchabwehr oder eine Abschirmung aufrechterhalten, läßt es diese fallen. Der Späher projiziert seinen Astralleib in den Astralraum, und das Ritualteam beginnt mit seiner Arbeit.

DAS HERSTELLEN DER MAGISCHEN VERBINDUNG

Wenn der Teamleiter das Ziel des Zaubers gemäß den Regeln für Spruchzauberei (S. 181, *SR3.01D)* sehen kann, wird die Verbindung zum Ziel automatisch hergestellt.

Der Späher könnte das Ziel auch im Astralraum ausfindig machen. Da das Team als eine im Astralraum präsente magische Einheit im Zustand astraler Wahrnehmung gilt, kann es den Zauber gegen alle physischen und astralen Ziele richten, die der Späher sehen kann; aber ein solcher Späher könnte auch eine andere Person oder ein anderes Wesen bis zu dem Ziel verfolgen. Hierbei könnte es sich um einen Partner handeln, der zu einem Treffen mit dem Ziel geht, oder um einen Geist, der die Kraft Suche einsetzt.

Das Ritualteam muß warten, bis das Ziel gefunden wurde.

Astralkampf: Wenn der Späher durch Astralkampf angegriffen wird, kann er sich zwar im astralen Nahkampf wehren; da er jedoch keinerlei Zugriff auf seine Hexereiwürfel hat, kann er keine Zauber wirken und keine anderen magischen Fertigkeiten einsetzen, einschließlich Spruchabwehr. (Viele Späher sorgen für zusätzlichen Schutz, indem sie sich von einem Geist oder einem anderen Zauberer begleiten lassen, der nicht dem Ritualteam angehört.) Wird der Späher getötet oder verliert er das Ziel, bricht das Ritual ab und alle Teammitglieder müssen eine Widerstandsprobe gegen Entzug würfeln.

Die stoffliche Verbindung

Wenn das Ziel nicht in Sichtweite ist oder nicht im Astralraum beobachtet wird, muß sich das Team unter Verwendung einer *stofflichen Verbindung* auf das Ziel einstimmen und eine Verbindung herstellen. Ist das Ziel ein lebendes Wesen, leistet eine Gewebeprobe mit dem DNA-Muster des Ziels hervorragende Dienste. Handelt es sich bei dem Ziel um ein lebloses Objekt, braucht das Team ein integrales Element des Gegenstandes. Man kann mittels eines Mauersteins eine Verbindung zu einem Gebäude herstellen, nicht aber zu einem Gemälde, das im Inneren des Gebäudes hängt.

SENDUNGSTABELLE

Zielart	Mindestwurf
Bestimmter Ort	6
Person	6
Objekt	8
Astrales Wesen	8
Zielmodifikatoren	
Ziel bewegt sich schnell*	+2
Flächenzauber	–1

* Bewegungen, die schneller als Laufen sind, beispielsweise im Flugzeug, Zug, Auto.

Der Leiter teilt für die Verbindungsprobe Würfel aus dem Ritualpool ein. Der Mindestwurf hängt davon ab, wie genau das Team den Aufenthaltsort des Zieles bestimmen kann (siehe die *Stoffliche Verbindungsproben*).

Zum Herstellen der Verbindung benötigt das Team eine Anzahl von Stunden gleich der Kraftstufe des Zaubers. Um zu bestimmen, wieviel Zeit das Herstellen der Verbindung tatsächlich benötigt, teilen Sie diesen Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge, die das Team bei der Verbindungsprobe erzielt. Erzielt das Team keinen Erfolg, scheitert das Ritual und die Teammitglieder müssen eine Widerstandsprobe gegen Entzug ablegen.

DIE SENDUNG

In diesem Stadium wird die Macht des Zaubers aufgebaut und auf das Ziel gelenkt. Der Leiter zieht Würfel aus dem Ritualpool ab und teilt sie der Sendungsprobe zu. Den Mindestwurf für die Sendungsprobe entnehmen Sie der *Sendungstabelle*.

Der Zeitraum in Stunden, den die Sendung in Anspruch nimmt, entspricht der Kraft des Spruches, geteilt durch die Zahl der erzielten Erfolge. Erzielt das Team gar keinen Erfolg, scheitert das Ritual und die Teammitglieder würfeln ihren Widerstand gegen den Entzug aus.

Die Entdeckung einer Sendung

Zu Beginn der Sendung würfelt das Ziel eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf von 10 (8, wenn das Ziel magisch begabt ist). Bei einem einzelnen Erfolg bemerkt das Ziel bereits die Sendung; es spürt dieses "kribbelnde" Gefühl drohender Gefahr. Ein Zauberer oder ein anderer Charakter, der bereits einmal das Ziel einer magischen Sendung war, erkennt dieses Gefühl als Sendung. Ziele, die zur Astralen Wahrnehmung fähig sind und die Sendung bemerken, können die Sendung askennen, um mehr über den Zauber und seine Kraft in Erfahrung zu bringen.

Während der Sendung kann jeder Beobachter im Astralraum sehen, wie sich um das Ziel das Mana aufbaut. Der Beobachter legt hierzu eine Probe auf astrale Wahrnehmung ab. Der Mindestwurf beträgt 10, abzüglich der Kraft des Zaubers, zuzüglich der Stundenzahl, welche die Sendung noch dauert. Nur ein Erfolg ist nötig, um die Sendung zu erkennen. Der Beobachter kann nun eine astrale Wahrnehmungsprobe würfeln, um mehr über den rituellen Zauber und seine Kraft zu erfahren (siehe *Astrale Wahrnehmung*, S. 171, *SR3.01D*).

Die Sendung zurückverfolgen

Es ist möglich, eine einmal entdeckte Sendung zu ihrem Ursprung zu verfolgen. Sobald das Ziel oder ein Beobachter die Sendung bemerkt, kann die Sendung mit Hilfe astraler Wahrnehmung als eine Art Faden magischer Energie im Astralraum erkannt werden, der das Ritualteam mit dem Ziel verbindet. Um der Verbindung zum Ritualteam zu folgen, verwendet der Charakter die Regeln für *Astrales Spurenlesen* (S. 176, *SR3.01D*).

Sobald der Zaubernde oder das Team aufgespürt wurde, kann er oder es im Astralraum angegriffen werden, oder wenn Zeit und Entfernung es erlauben, kann auch ein körperlicher Angriff eingeleitet werden. Die Medizinhütte oder der Hermetische Kreis gilt im Astralraum als Barriere.

Astralkampf: Die Mitglieder des Ritualteams können sich im Astralraum entsprechend den Nahkampfregeln verteidigen; ihnen steht jedoch weder astrale Projektion noch der Einsatz anderer magischer Fertigkeiten offen. Stirbt ein Teammitglied oder verliert es das Bewußtsein, ziehen Sie eine Anzahl von Würfeln gleich seiner Fertigkeit in Hexerei aus dem Ritualpool. Wird der Pool dadurch erschöpft oder verliert ausgerechnet der Leiter das Bewußtsein, gilt das Ritual als gescheitert und die verbleibenden Mitglieder würfeln eine Widerstandsprobe gegen Entzug.

Um sich und das restliche Team zu verteidigen, kann sich jedes Teammitglied (außer dem Ritualleiter) mittels einer exklusiven Komplexen Handlung von dem Ritual zurückziehen. Seine Hexereiwürfel werden dadurch dem Ritualpool entzogen. Sollte sich der Pool dadurch erschöpfen, gilt das Ritual als gescheitert. Teammitglieder, die sich von dem Ritual zurückziehen, müssen sofort eine Entzugswiderstandsprobe ablegen (siehe *Der Entzugswiderstand*, weiter unten), dürfen für diese Probe aber weder Würfel aus dem Ritualpool noch eigene Hexereiwürfel heranziehen. Sie dürfen jedoch ihren eigenen Zauberpool, Totemmodifikatoren und so weiter einsetzen.

DIE HEXEREIPROBE

Am Ende der Sendung entfaltet der Zauber seine Wirkung.

Legen Sie eine Hexereiprobe ab. Der Leiter entnimmt dem Ritualpool nach eigenem Ermessen eine bestimmte Anzahl von Würfeln. Da die Verbindung zum Ziel zu diesem Zeitpunkt bereits besteht, kommen bei dieser Probe bis auf wenige Ausnahmen keine weiteren Modifikatoren zum Tragen. Sollte der Ritualleiter jedoch von Verletzungsmodifikatoren betroffen sein, so gelten diese. Ferner sind Modifikatoren aufgrund seines Totems, Loa-Schutzpatrons oder Elfenpfades zu beachten.

Flächenzauber: Der Grundradius von Flächenzaubern ist gleich der Magiestufe des Teamleiters. Der Teamleiter kann den Radius

STOFFLICHE VERBINDUNGSPROBEN

Zielort	Mindestwurf
Stadt oder Kreis bekannt	5
Staat, Provinz oder Bundesland bekannt	7
Kontinent bekannt	9
Aufenthaltsort unbekannt	11
Zielmodifikatoren	
Ziel ist astral aktiv	–2
Ziel ist innerhalb einer astralen Barriere	+ Barrierenstufe
Ziel durch Verschleierungskraft verborgen	+ Essenz des Critters

vergrößern oder verkleinern, indem er entsprechend den Regeln für flächenwirksame Zauber (S. 181, *SR3.01D*) Würfel aus dem Ritualpool zurückhält. Flächenwirksame Zauber beeinflussen nur dann weitere Ziele innerhalb des Radius, wenn sie sich im Sichtfeld des Spähers oder des Teamleiters befinden.

DIE SPRUCHWIDERSTANDSPROBE

Das Ziel legt nun eine gewöhnliche Spruchwiderstandsprobe ab. Verbündete des Zieles können diese durch Spruchabwehrwürfel unterstützen (S. 183, *SR3.01D*), vorausgesetzt, sie sind sich der Sendung bewußt, bevor sie beendet ist.

DIE WIRKUNGSBESTIMMUNG

Die Nettoerfolge nach der Spruchwiderstandsprobe bestimmen die Wirkung des Zaubers. Die genaue Wirkung eines Zaubers entnehmen Sie den einzelnen Zauberbeschreibungen.

Wahrnehmungszauber: Wahrnehmungszauber, die mit Ritueller Hexerei gewirkt werden, erweitern ihre Reichweite bis zu dem Ziel des Rituals. Der rituell gewirkte Zauber "Individuum aufspüren" würde beispielsweise das entsprechende Individuum auf der ganzen Welt aufspüren. Ein ritueller Hellsichtzauber, der mit einer stofflichen Verbindung in Form des Teiles eines Gebäudes gewirkt wird, würde es dem Ritualteam ermöglichen, jede Stelle innerhalb des Hauses anzusehen, als sei es körperlich anwesend, und so weiter. Gelangt das Ziel in den Genuß der Vorteile eines Wahrnehmungszaubers, so entfaltet der Zauber seine normale Reichweite. Ein ritueller "Feinde erkennen", der einen Verbündeten vor Feinden warnen soll, bietet folglich die normale Reichweite von (Magie x Kraft) Metern – es gilt die Magiestufe des Ritualleiters.

DER ENTZUGSWIDERSTAND

Das Ritualteam widersetzt sich dem Entzug direkt nach der Hexereiprobe, und zwar jedes Mitglied des Teams so, als hätte es den Zauber selbst gewirkt. Der Leiter verteilt die verbleibenden Würfel aus dem Ritualpool an die Teammitglieder, um ihnen beim Entzug unter die Arme zu greifen. Einzelne Mitglieder können auch ihren persönlichen Zauberpool einsetzen, um sich gegen den Entzug zur Wehr zu setzen (außer dem Leiter, sollte er seinen bereits im Verlauf des Rituals eingesetzt haben).

Falls ein Teammitglied noch Extrawürfel durch die Verwendung von Foki erhält, die es nicht für das Ritual eingesetzt hat, kann es diese gegebenenfalls bei der Entzugswiderstandsprobe einsetzen. Schamanen, Houngans und Wanderer auf den Elfenpfaden können ebenfalls entsprechende Vorteile nutzen, die ihnen ihre Totems, Loa-Schutzpatrone oder Pfade möglicherweise für den rituellen Zauber gewähren.

DAS AUFRECHTERHALTEN RITUELLER HEXEREI

Muß der rituelle Zauber aufrechterhalten werden, kann das Ritualteam noch vorhandene Würfel aus dem Ritualpool dafür verwenden. Die Anzahl der Stunden, die ein ritueller Zauber aufrechterhalten werden kann, wird durch das Magieattribut des Leiters multipliziert mit der Anzahl der für diesen Zweck eingeteilten Würfel angegeben. Ein auf diese Weise aufrechterhaltener Zauber erfordert keine zusätzlichen Anstrengungen des Ritualteams, der Zauber wird durch das Ritual aufrechterhalten. Falls nötig, kann der Leiter den Zauber weiter lenken.

Magier können auch Elementare mit der Aufrechterhaltung des Zaubers beauftragen (siehe *Dienste von Elementaren*, S. 187, *SR3.01D*).

Die im Ritualteam vereinigten Zauberer können den Zauber auch selbst aufrechterhalten, indem sie einfach als Team vereint bleiben und sich gemeinsam auf den Zauber konzentrieren. Dadurch bleibt jedoch ein astraler Pfad erhalten, der zu dem Team zurückführt (siehe *Die Sendung zurückverfolgen*, S. 37). Teammitglieder, die auf diese Weise einen rituellen Zauber aufrechterhalten, müssen sich nicht unbedingt weiter am gleichen Ort aufhalten, aber sie können nicht anderen magischen Aktivitäten nachgehen, solange der Zauber aufrechterhalten wird. Läßt eines der Teammitglieder den Zauber fallen, endet seine Wirkung.

Vier Schamanen treffen sich, um den Zauber Gefühle beherrschen rituell zu sprechen. Ziel ist ein Konzernexec, der ein unberührtes Stück Land verseuchen will, um dort eine Konzernanlage zu errichten. Alle Schamanen haben die Fertigkeit Hexerei auf 5. Sie haben auch einige Haare von dem Exec, die ihnen als stoffliche Verbindung dienen sollen.

Nachdem sie ein kleines Feuer entfacht haben, setzen sie sich in einen Kreis und beginnen mit dem Ritual. Sie vereinen ihre Hexereiwürfel zu einem Ritualpool, der insgesamt aus 20 Würfeln besteht. Dem Ritualleiter steht darüber hinaus sein Zauberpool mit fünf Würfeln zur Verfügung. Der Leiter nennt den Zauber: Gefühle beherrschen mit Kraft 5. Sie wissen, daß sich ihr Ziel irgendwo in der Stadt aufhält, also teilt der Leiter zum Herstellen der Verbindung vier Würfel aus dem Ritualpool und einen Würfel aus seinem Zauberpool ein. Der Mindestwurf für die Probe ist 5. Der Leiter erzielt zwei Erfolge, also benötigt das Team zum Herstellen der Verbindung zweieinhalb Stunden (Kraft 5, geteilt durch 2 Erfolge).

Nun beginnt die Sendung. Das Ziel des Zaubers ist eine Person, der Mindestwurf beträgt also 6. Für die Sendungsprobe nimmt der Leiter sechs Würfel aus dem Ritualpool und erzielt dabei nur einen Erfolg. Die Sendung nimmt fünf Stunden in Anspruch (Kraft 5, geteilt durch 1 Erfolg).

Der Spielleiter legt eine verdeckte Wahrnehmungsprobe für das Ziel ab. Zu diesem Zweck würfelt er mit vier Würfeln (der Intelligenz des Ziels) gegen die Kraft des Zaubers (5). Der Exec schafft keinen Erfolg, er ahnt also nichts von seinem Glück. Der Spielleiter hält es für unwahrscheinlich, daß irgendein Erwachter Charakter den Exec bis zum Ende des Rituals sehen wird (da er zu Hause ist und schläft), also würfelt er keine weiteren Wahrnehmungsproben.

Die Sendung nähert sich ihrem Ende, und die Schamanen sind beinahe acht Stunden bei der Arbeit. Der Sonnenaufgang rückt näher, und es ist an der Zeit, den Zauber zu beenden. Für die Hexereiprobe nimmt der Leiter fünf von den zehn verbliebenen Würfeln aus dem Ritualpool. Außerdem nimmt er die vier Würfel, die noch in seinem Zauberpool sind. Insgesamt stehen ihm also neun Würfel für die Hexereiprobe zur Verfügung. Da der Ritualleiter ein Adlerschamane ist, erhält er keinen Totemvorteil für das Wirken von Manipulationszaubern. Der Mindestwurf für den Zauber Gefühle beherrschen entspricht der Willenskraft des Zieles, in diesem Fall 4. Bei der Probe fallen fünf Erfolge.

Nun legt der Exec seine Spruchwiderstandsprobe ab. Er würfelt mit seiner Willenskraft (4) gegen die Kraft des Zaubers (5). Er erzielt nur einen einzigen Erfolg. Gefühle beherrschen hat einen Schwellenwert gleich der halben Willenskraft des Zieles (in diesem Fall 2). Da der Zauber vier Nettoerfolge hat, ist er erfolgreich. Der Zauber erfüllt den Exec mit einem Gefühl tiefster Liebe zu der Natur. Er erwacht morgens nach einem anregenden Traum und ruft auf der Stelle seine Partner an, um ihnen mitzuteilen, daß ihr Bauprojekt an einem anderen Ort innerhalb der Stadtgrenzen durchgeführt wird, auch wenn dadurch erhebliche Mehrkosten entstehen.

Der Zauber ist nun vollständig, und die Schamanen müssen nun dem Entzug widerstehen. Gefühle beherrschen hat einen Entzug von +1M, also müssen alle Schamanen mit ihrer Willenskraft eine Widerstandsprobe gegen einen Entzug von 3M würfeln. Da keine der Magiestufen der Schamanen unterhalb der Kraft des Zaubers liegt, verursacht der Entzug nur Geistigen Schaden. Der Ritualleiter beschließt, für die Entzugsproben keine Würfel aus dem Ritualpool heranzuziehen. Einer der Schamanen folgt Waschbär und erhält daher zwei zusätzliche Würfel.

Der Ritualleiter verwendet die übrigen fünf Würfel aus dem Ritualpool zum Aufrechterhalten des Zaubers. Der Zauber erhält dadurch eine Dauer von (5 mal die Magiestufe des Leiters, in diesem Fall 6) 30 Stunden. Wenn die Wirkung des Zaubers endet, merkt der Exec, was er getan hat, doch bis dahin hat der Zeitplan des Bauprojektes erhebliche Verzögerungen erlitten. Dadurch konnten sich die Schamanen und ihre Shadowrunner zusätzliche Zeit erkaufen, um eine endgültige Lösung für ihr Problem zu finden.

RITUELLES AUFSPÜREN

Mit Hilfe eines Rituals können Charaktere nicht nur Zauber wirken, sondern auch einfach ein Ziel ausfindig machen. Für das Aufspürritual sind die gleichen Vorbereitungen wie bei der Rituellen Hexerei erforderlich – es wird einfach kein Zauber gewirkt. Das Aufspürritual folgt den Schritten *Beginn des Rituals*, *Das Herstellen der magischen Verbindung* und *Der Entzugswiderstand*.

Rituelles Aufspüren ist in der Regel effektiver als Rituelle Hexerei, da mehr Würfel für das Herstellen der magischen Verbindung eingeteilt werden können. Wenn eine Verbindung hergestellt wurde, erscheint ein Faden aus astraler Energie, der bis zu dem Ziel zurückverfolgt werden kann. Wenn das Team einen astralen Späher hat, folgt dieser der Verbindung gemäß den Regeln für *Astrales Spurenlesen* (S. 176, *SR3.01D*), außer daß er für seine Probe auch Würfel aus dem Ritualpool verwenden kann. Sobald das Ziel gefunden wurde, kann es von dem Team angegriffen werden, sofern es astral aktiv ist. Andernfalls kann der Späher dem Team den physischen Aufenthaltsort des Zieles nennen, damit weltliche Maßnahmen eingeleitet werden können.

Rituelles Aufspüren kann genau wie Rituelle Hexerei zurückverfolgt werden (siehe *Die Entdeckung einer Sendung* und *Die Sendung zurückverfolgen*, S. 37).

Am Ende des Aufspürrituals legt jedes der Teammitglieder eine Widerstandsprobe gegen Entzug ab. Der Mindestwurf für die Entzugswiderstandsprobe entspricht dem halben Mindestwurf für das Herstellen der magischen Verbindung (es wird abgerundet). Das Entzugsniveau ist M. Genau wie bei Ritueller Hexerei können eventuell noch vorhandene Würfel aus dem Ritualpool für die Entzugswiderstandsproben einzelner Teammitglieder eingeteilt werden.

Bis der Späher dem astralen Faden bis zu dem Ziel gefolgt ist, muß das Ritualteam die rituelle Verbindung aufrechterhalten, was eine exklusive Handlung ist. Wenn sich ein Teammitglied von dem Ritual zurückzieht und der Ritualpool durch den Verlust seiner Hexereiwürfel erschöpft wird, verschwindet der astrale Faden.

VERZAUBERN

Verzaubern ist eine Fertigkeit, die von Erwachten Charakteren eingesetzt wird, um magische Gegenstände und Materialien herzustellen. Für die Fertigkeit Verzaubern gibt es zwei Spezialisierungen: Alchimie, welche die Läuterung magischer Materialien umfaßt, und Artefaktherstellung, die Kunst der Herstellung von Foki. Verzaubern ist eine Aktionsfertigkeit, die zu dem Attribut Willenskraft gehört (S. 82, *SR3.01D*). Nur Erwachte können die Fertigkeit Verzaubern einsetzen; diese Charaktere werden in dem folgenden Kapitel *Verzauberer* genannt.

Taliskrämerei ist die korrespondierende Hintergrundfertigkeit für Verzauberer. Sie ist eine Wissensfertigkeit und umfaßt die Analyse und die Herstellung magischer Materialien und Fetische, und ihr Einsatz steht sowohl Zauberern als auch weltlichen Charakteren offen. Charaktere mit der Fertigkeit Taliskrämerei werden in diesem Kapitel *Taliskrämer* genannt.

Anders als andere Formen der Magie verursacht Verzaubern keinen Entzug. Der Verzauberer bringt die magische Energie allmählich zur Manifestation und "verankert" sie sicher im verzauberten Gegenstand. Die Belastungen, denen dieser Verzauberer dabei ausgesetzt ist, verursachen keine negativen Begleiterscheinungen, allerdings erfordert diese Tätigkeit eine Menge Karma, Zeit und Geld. Diese Anforderungen sorgen dafür, daß das Angebot an magischen Stoffen und Gegenständen auf dem Markt weit unterhalb der Nachfrage bleibt. Verzaubern ist eine Kunst, keine Technik!

Verzauberungsprozeß: Um magische Güter (von einfachen Fetischen über rituelle Materialien bis hin zu Foki) herzustellen, müssen zunächst die notwendigen Rohmaterialien gesammelt und mit Hilfe der Taliskrämerei (siehe S. 42) geläutert werden. Geläuterte Materialien werden zur Herstellung von Fetischen und rituellen Materialien verwendet. Mit Hilfe der Alchimie können sie auch zur Erzeugung von magischen Stoffen namens *Radikale* genutzt werden (siehe S. 42). Diese Radikale werden zur Artefaktherstellung, das heißt zur Erschaffung von Foki und anderen magischen Gegenständen, genutzt (siehe S. 42).

Bei jedem Arbeitsschritt wird zusätzliches Mana in das Material kanalisiert, so daß alchimistische Radikale mehr magische Energie enthalten als das gesammelte Rohmaterial, aus dem sie erschaffen sind. Je höher das magische Niveau in einem Stoff ist, desto leichter kann das Material für magische Zwecke verwendet werden. Mit anderen Worten: Radikale oder Gegenstände, die Radikale enthalten oder aus ihnen erschaffen wurden, sind leichter zu verzaubern als einfache geläuterte Materialien.

VERZAUBERUNGSGERÄT

Zur Verzauberung benötigt man eine besondere Ausrüstung, die unter den Oberbegriff "Werkzeug" fällt (S. 288, *SR3.01D*). Verzauberungsgerät findet man nur in Kisten- und Ladenform. Es existiert kein Äquivalent zur Werkstatt, da alle Arbeitsschritte mit speziellen Methoden von einer Person durchgeführt werden müssen – Verzaubern funktioniert nicht am Fließband. Ein Verzauberer, der ein spezielles Objekt kreieren möchte, könnte jedoch durchaus eine bestimmte Werkstatt benötigen, um diesen Gegenstand von Grund auf zu fertigen.

Eine Verzauberungskiste wird für Taliskrämerei und zum Sammeln von Rohstoffen 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.

Ein Verzauberungsladen wird zur 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, doch um sie auch zu benutzen, benötigt man Raum für die Aufstellung der Ausrüstung (ca. 50m²). Das gilt besonders, wenn man mit Metallen arbeitet oder Alchimie einsetzt, weil dazu Schmelzöfen und Schmieden betrieben werden müssen. Diese Arbeiten benötigen auch Energie für die Geräte und größeren Werkzeuge wie elektrischen Strom, Erdgas, Heizöl oder reichhaltige Vorräte an Holz oder Kohle. Ein Laden kann natürlich auch all das leisten, was eine Kiste bietet. Das Mieten eines Ladens kostet 100 ¥ pro Tag, zuzüglich der Kosten für die eingesetzten Materialien.

Um Rohstoffe zu sammeln oder Taliskrämerei zu betreiben, ist die Ausrüstung alles, was man benötigt. 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 Verzauberungsbibliothek, um die Fertigkeit Verzaubern einzusetzen. Beides mit einer Stufe, die mindestens der Stufe der durchgeführten magischen Operation entspricht.

Die Tabelle *Magische Ausrüstung* (S. 183) enthält die Preise für Verzauberungsgerät und schlägt auch Preise für Verzauberungsdienstleistungen vor.

TALISKRÄMEREI

Taliskrämerei bringt an sich nichts Magisches hervor. Sie befaßt sich mit dem Finden von Rohstoffen und der Fertigung von Fetischen und rituellen Materialien. Für die Taliskrämerei muß ein Charakter nicht magisch aktiv sein – alles, was ein Charakter benötigt, sind Kenntnisse der Pflanzenkunde, der Mineralogie und der jahrhundertealten Formeln für die Herstellung von Tränken, Pulvern, Duftessenzen, Glücksbringern und ähnlichen Gegenständen.

Zauberer finden es oftmals dann sehr wichtig, Rohstoffe selbst zu sammeln, wenn sie einen Fokus von Grund auf herstellen.

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, während

Metalle Erze von Eisen, Gold, Kupfer, Zinn, Aluminium und den anderen reinen Metallen sind.

Materialien sammeln

Alle Proben für das Sammeln von Materialien zum Zwecke des Verzauberns können nicht nur mit der Fertigkeit Taliskrämerei, sondern auch mit der Spezialisierung namens Sammeln durchgeführt werden (siehe *Erwachte Fertigkeiten*, S. 30).

Aufgrund des Rohstoffrausches im frühen 21. Jahrhundert ist es zum Teil keine leichte Aufgabe, ein Rohstoffvorkommen zu finden, bei dem der Verschmutzungsgrad noch nicht ein Ausmaß erreicht hat, unter dem die Magie sich entweder verflüchtigt oder gefährlich verzerrt hat. Die meisten lohnenden Flecken für das Materialiensammeln liegen in den Erwachten Landstrichen der Native American Nations, und die einheimische Bevölkerung weiß sich gegen Leute zu wehren, die sich einschleichen, um Mutter Erde die Essenz des Lebens zu entreißen. Aus diesem Grund sind Verbindungen zu Stämmen ein echter Vorteil für Taliskrämer. Der Spielleiter entscheidet, welche Gebiete geeignete Orte für das Sammeln bestimmter Verzauberungsmaterialien sind.

Der Charakter muß bestimmte rituelle Prozeduren befolgen, wenn er Rohstoffe sammelt, und dazu benötigt er eine Verzauberungskiste. Der Spielleiter könnte auch auf so nützlichen Gegenständen wie Spitzhacken, Schaufeln und Eimern bestehen. Der Einsatz schweren Baugerätes, energiebetriebener Werkzeuge und von allem, was die Umwelt verschmutzt (einschließlich Sprengstoffen), zerstört dagegen die magische Energie der gesammelten Materialien und macht sie dadurch unbrauchbar.

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

Um eine Einheit Rohstoffe zu sammeln, benötigt man einen Grundzeitraum von zehn Tagen. Dieser Zeitraum repräsentiert die Suche nach einem ausreichenden Vorkommen des richtigen Materials in der richtigen Qualität, um es für magische Zwecke zu verwenden. Das ist mehr, als einfach nur Armladungen von Sträuchern einzusammeln. Der Taliskrämer muß schon jedes Blatt genau unter die Lupe nehmen, ehe er entscheiden kann, ob es magisch nutzbar ist oder nicht. Würfeln Sie eine Taliskrämereiprü-

gegen Mindestwurf 4 und teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge, um die tatsächlich benötigte Zeit zu ermitteln. Werden keine Erfolge erzielt, verschwendet der Charakter zehn volle Tage und findet dabei nichts.

Verfügt der Charakter über eine Wissensfertigkeit, die mit dem gesuchten Stoff zu tun hat, kann er diese als Ergänzende Fertigkeit für die Taliskrämereiprobe einsetzen. Bei Metallerzen kann dies die Fertigkeit Metallurgie sein, bei Kräutermaterialien die Fertigkeit Botanik, bei Mineralen die Fertigkeiten Geologie oder Bergbau, und so weiter. Je zwei Erfolge bei dieser Probe zählen als ein zusätzlicher Erfolg bei der Taliskrämereiprobe.

Modifikatoren: Kommerziell abgebaute oder produzierte Materialien können zwar für die Herstellung eines Fokus verwendet werden, das verzauberte Objekt erhält dann jedoch nicht den Bonus für unberührte Stoffe (siehe S. 43).

Ein Schamane, der Materialien in einer zu seinem Totem passenden Gegend sucht, erhält zwei zusätzliche Würfel für seine Taliskrämereiprobe zum Sammeln dieser Materialien. Eine Waschbärschamanin würde ihren Vorteil also überall bekommen, außer in der Wüste. Ein Schlangenschamane erhält diesen Vorteil überall auf dem Land, und so weiter.

Ein Elementar vom geeigneten Typ (fast immer Erde) oder ein Naturgeist der entsprechenden Domäne kann bei der Suche nach Materialien helfen. Diese Aufgabe gilt als ein Dienst des Geistes. Addieren Sie eine Anzahl Würfel gleich der Kraftstufe des Geistes zu der Taliskrämereiprobe hinzu.

Läuterung von Stoffen

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

Für die Läuterung von Kräutermaterialien benötigt man nur eine Verzauberungskiste. Für die Herstellung von Fetischen gedachte Minerale können ebenfalls mit einer Kiste geläutert werden. Minerale, die für Foki vorgesehen sind, setzen jedoch einen Laden voraus. Für die Läuterung von Metallerzen benötigt man ebenfalls einen Verzauberungsladen.

Die Höchstzahl an magischen Einheiten eines Rohstoffes, die ein Charakter gleichzeitig bearbeiten kann, entspricht seinem Attribut Intelligenz.

Der Grundzeitraum für die Läuterung von Rohstoffen beträgt zehn Tage. Würfeln Sie eine Taliskrämereiprobe gegen Mindestwurf 4 und teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge. Wie auch beim Sammeln der Rohstoffe kann eine relevante Wissensfertigkeit als Ergänzungsfertigkeit eingesetzt werden, um den Ablauf zu beschleunigen. Erzielt der Taliskrämer keine Erfolge, hat er zehn volle Tage verschwendet. Sollten einmal alle Würfel eine Eins zeigen, so wurden die Rohstoffe ein für allemal verdorben und für magische Zwecke unbrauchbar gemacht.

Erfolge bedeuten dagegen, daß die Rohstoffe erfolgreich geläutert wurden. Aus jeder Einheit Rohstoffe, die für den Prozeß eingesetzt wurde, hat der Taliskrämer eine Einheit geläuterten Materials gewonnen. Eine Einheit geläuterten Materials wiegt halb soviel wie die zugrunde liegenden Rohstoffe: Kräuter wiegen 2.5 Kilogramm, und Metalle oder Minerale wiegen 5 Kilogramm.

Herstellung von Fetischen

Hat der Charakter die geläuterten Materialien zur Hand (ganz gleich, ob sie aus eigener Herstellung oder von einem Taliskrämer seines Vertrauens stammen), kann er aus ihnen Fetische anfertigen. Eine Einheit geläuterten Materials ergibt Fetische im Wert von 100 Nuyen. Fetische werden auf S. 180 des *Shadowrun*-Grundregelwerks beschrieben.

Um die Dauer des Herstellungsvorgangs zu bestimmen, würfelt der Spieler eine Taliskrämereiprobe gegen Mindestwurf 4 und

teilt 24 Stunden durch die Anzahl der Erfolge. Fallen keine Erfolge, hat der Charakter gerade 24 Stunden seines Lebens verschwendet. Ein Wurf aus lauter Einsen ruiniert die geläuterten Materialien.

Herstellung von rituellen Materialien
Geläuterte Materialien sind auch dazu geeignet, um aus ihnen die besonderen Materialien herzustellen, die man für Rituelle Hexerei benötigt, für das Beschwören von Geistern, die Errichtung von Medizinhütten, das Zeichnen von Hermetischen Kreisen und so weiter. Es handelt sich dabei 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 zur Anwendung kommen, außer daß jede Einheit geläuterten Materials rituelle Materialien im Wert von 500 Nuyen ergibt.

ALCHIMIE

Mittels der Spezialisierung Alchimie kann ein Charakter geläuterte Materialien zu alchimistischen Stoffen weiterverarbeiten, die Radikale genannt werden. Radikale erleichtern die Verzauberung von Foki und senken möglicherweise die Karmakosten für die Bindung.

Obschon irgendwo immer irgend jemand versucht, die legendären Produkte der Alchimie zu reproduzieren (den Stein der Weisen, das Elixier ewiger Jugend, Gold und andere Dinge), hat die Alchimie bislang nur Radikale hervorgebracht, die sich für das Verzaubern als nützlich erwiesen haben.

Herstellung von Radikalen
Für den Einsatz von Alchimie ist ein Verzauberungsladen erforderlich. Der Prozeß der Gewinnung von Radikalen erfordert 28 Tage (einen Mondzyklus), und der Zeitraum kann nicht verkürzt werden. Der Herstellungsprozeß ist äußerst schwierig, so daß der Alchimist nicht nebenbei noch studieren oder andere magische Tätigkeiten oder ähnliches ausführen kann.

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

Der Alchimist verbringt den gesamten Zeitraum damit, den alchimistischen Prozeß, die sogenannte *Zirkulation*, zu überwachen. Am Ende der 28 Tage würfelt er seine Verzauberungsprobe. Der Mindestwurf ist gleich der Anzahl der Einheiten geläuterter Stoffe, die verarbeitet werden. Die Anzahl der gewonnenen Radikale entspricht der Anzahl der Einheiten, mit denen der Prozeß begonnen wurde, multipliziert mit der Anzahl der Erfolge. Wenn die Probe scheitert, muß der Alchimist den Prozeß weitere 28 Tage fortsetzen und am Ende dieses Zeitraums eine weitere Verzauberungsprobe ablegen. Ein Ergebnis aus lauter Einsen bedeutet, daß die Materialien zerstört wurden.

Unterbrechung der Arbeit: Entfernt sich der Charakter während der Zirkulation für eine längere Zeit von dem Laden, muß er eine Verzauberungsprobe gegen einen Mindestwurf ablegen, der durch die Anzahl der Stunden angegeben wird, welche 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, doch der zweite Alchimist muß die Fertigkeit Verzaubern mindestens auf derselben Stufe wie der Charakter haben.

Peter Puffer setzt eine Zirkulation in Gang, um Eisenradikale zu gewinnen. Er steckt drei Einheiten geläutertes Eisenerz in seinen alchimistischen Schmelzofen und beginnt mit seinem Vorhaben. Nach vier Wochen mit nur kurzen Nickerchen, kurzen und dürftigen Mahlzeiten und viel gutem Zureden, damit die bockige Ausrüstung die heiklen Schritte der Zirkulation übersteht, bricht er den versiegelten Behälter mit dem Material auf. Peter hat die Fertigkeit Verzaubern auf Stufe 5, also wirft er fünf Würfel. Sein Mindestwurf beträgt 3, da er mit drei Einheiten Material begonnen hat. Er erzielt 1, 3, 3, 4, 5, also vier Erfolge. Puffer strahlt über das ganze Gesicht, als er die geschmolzene Masse aus dem Behälter in das Abkühlbad gießt. Aus drei Ausgangseinheiten hat er durch seine vier Erfolge insgesamt zwölf Einheiten Eisenradikal gewonnen.

Orichalkum: Nach der Legende waren es die Priesterkönige des alten Atlantis, die als erste das Orichalkum entdeckten. Ob diese Legende nun den Tatsachen entspricht oder nicht, jedenfalls widerspricht diese orange-goldene Legierung allen chemischen und metallurgischen Gesetzmäßigkeiten und kann nur vermittels Alchimie gewonnen werden. Orichalkum ist für die Herstellung von Foki von unermeßlichem Wert und äußerst vielfältig einsetzbar.

Eine Einheit Orichalkum wiegt nur 10 Gramm.

Für die Gewinnung von Orichalkum ist eine spezielle Zirkulation erforderlich, die wie folgt durchgeführt wird: Man kombiniert je eine Einheit der Radikale von Kupfer, Gold, Silber und Quecksilber miteinander. Die eigentliche Zirkulation verläuft auf die übliche Weise. Am Ende der Zirkulation würfelt der Alchimist eine Verzauberungsprobe. Der Mindestwurf beträgt 10 minus das Magieattribut des Alchimisten. Die Anzahl der Erfolge gibt an, wie viele Einheiten Orichalkum erzeugt wurden. Fällt gar kein Erfolg, muß die Zirkulation weitere 28 Tage fortgesetzt werden, gefolgt von einer weiteren Verzauberungsprobe. Fallen nur Einsen, wurden die Rohstoffe unwiederbringlich zerstört.

ARTEFAKTHERSTELLUNG

Für die Fertigung von Foki kann die Spezialisierung Artefaktherstellung herangezogen werden (siehe S. 189, *SR3.01D*). Die Artefaktherstellung erfordert einen Verzauberungsladen sowie den zu verzaubernden Gegenstand oder die Materialien, aus denen der Gegenstand noch angefertigt werden soll. Der Charakter beginnt, indem er eine Fokusformel entwickelt, verzaubert anschließend den Gegenstand, der als Fokus dienen soll (das Telesma), und bindet ihn dann unter Einsatz von Karma.

Die Formel
Eine Fokusformel ähnelt einer Zauberformel (siehe *Zauberformeln*, S. 47), ist jedoch durch Art, Stufe und Form gekennzeichnet. Die materielle Basis, also die Form des Fokus (siehe S. 43), ist Bestandteil der Formel. Eine Formel könnte also folgende Komponenten enthalten: Kraftfokus Stufe 2 (Holzstab). Dieselbe Formel ermöglicht jedoch die Herstellung eines Fokus unter Verwendung weltlicher Materialien, unberührter Stoffe, alchimistischer Materialien (und so weiter).

Charaktere können entweder eine bereits existierende Formel erwerben oder eine eigene entwickeln. Da die Form des Fokus Teil der Formel ist, entscheiden sich jedoch die meisten Zauberer dafür, ihre eigene Formel zu entwickeln, um einen bestimmten Gegenstand zu verzaubern – weil er einzigartig oder bereits verfügbar ist oder schlicht und einfach, um ihm ein besonderes originelles Aussehen zu geben.

Der Grundzeitraum für den Entwurf einer Fokusformel hängt von der Art des Fokus ab und kann der Tabelle *Fokus-Entwurf* entnommen werden. Um eine Fokusformel zu entwerfen, würfelt der Charakter eine Probe auf Verzauberung mit der Stufe des Fokus als Mindestwurf. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge. Wird kein Erfolg erzielt, ist die Formel unvollständig. Der Zauberer zerbricht sich den ganzen Grundzeitraum über den Kopf darüber, an welcher Stelle er den Fehler gemacht hat, und kann anschließend einen erneuten Versuch unternehmen.

Sobald die Formel vollständig vorliegt, kann jeder, der über die Fertigkeit Verzaubern verfügt, sie benutzen, um damit diese bestimmte Art von Fokus herzustellen.

Die Zeit der Formelentwicklung kann ohne Nachteile unterbrochen und jederzeit fortgesetzt werden.

Fokusformeln sind zu komplex, um sie sich zu merken. Es existieren sowohl schamanistische als auch hermetische Formeln. Die Übersetzung einer Formel von einer Tradition in die andere ist vergleichbar mit der völligen Neuentwicklung einer Formel und unterscheidet sich im Verfahren nur durch den um 2 niedrigeren Mindestwurf für die Probe auf Verzaubern.

Weltliche Charaktere: Obwohl sie keine Foki herstellen können, sind weltliche Charaktere mit der Fertigkeit Taliskrämerei durchaus dazu in der Lage, Fokusformeln zu entwickeln. Ein Charakter, der die Fertigkeit Taliskrämerei anstelle der Fertigkeit Verzaubern einsetzt, um eine Fokusformel zu entwickeln, erleidet einen Mindestwurfaufschlag von +2.

FOKUS-ENTWURF

Fokusart	Grundzeitraum
Verbrauchb. Verankerungsfokus	10 Tage
Fetischfokus	10 Tage
Spezifischer Zauberfokus	10 Tage*
Zauberspeicher	10 Tage
Zentrierungsfokus	20 Tage
Homunculus	20 Tage
Spruchabwehrfokus	20 Tage
Wiederverw. Verankerungsfokus	30 Tage
Abschirmungsfokus	30 Tage
Zauberkategoriefokus	30 Tage
Geisterfokus	30 Tage
Kraftfokus	60 Tage
Waffenfokus	60 Tage

* setzt auch die entsprechende Zauberformel voraus (siehe S. 47)

Die materielle Basis

Der Gegenstand, den der Charakter verzaubern möchte, stellt die materielle Basis des Fokus dar, auch Telesma genannt. Jedes leblose Objekt kann als Telesma dienen: ein Holzstab, ein edelsteinbesetzter Anhänger, eine Waffe, ein Auto, seltsam geformte Steine und so weiter. Da der Objektwiderstand den Mindestwurf der Verzauberungsprobe beeinflußt, gilt: Je natürlicher ein Gegenstand ist, oder je mehr eigene Arbeit ein Charakter auf seine Herstellung verwendet hat, desto leichter ist das Telesma zu verzaubern (siehe *Objektwiderstandstabelle*, S. 182, *SR3.01D*) und desto geringer sind die Karmakosten für die Bindung.

Telesma kommen in drei Varianten vor: weltliche, selbstgefertigte und unberührte Telesma.

Weltliche Telesma sind bereits angefertigte oder kommerziell hergestellte Gegenstände, wie etwa ein Schwert von der Stange, ein gekauftes Amulett oder Musikinstrument.

Selbstgefertigte Telesma sind Gegenstände, die der Zauberer aus gekauften Gegenständen selbst hergestellt hat. Einige Beispiele für selbstgefertigte Telesma sind selbstgestrickte Wollschale, eine selbstgemachte Perlenkette, eine selbstgebaute Violine. Zur Herstellung eines solchen Gegenstandes ist eine entsprechende Fertigkeit erforderlich (häufig Bauen/Reparieren).

Unberührte Telesma wurden von einem Zauberer angefertigt, der die notwendigen Rohstoffe selbst gesammelt hat und den Gegenstand von Grund auf anfertigt (verwenden Sie die Regeln für *Taliskrämerei*, S. 40). Ein Charakter könnte beispielsweise einen Wollschal von Grund auf anfertigen, indem er das Schaf selbst schert, die Wolle wäscht und spinnt, mit dem Faden einen Schal strickt und dem Schal schließlich selbst den letzten Feinschliff gibt. Die Herstellung unberührter Telesma erfordert entsprechende Bauen/Reparieren-Fertigkeiten oder handwerkliche Fertigkeiten für Gegenstände wie etwa Waffen. Unberührte Telesma haben eine magische Affinität zu ihrem Erschaffer.

Exotische Materialien: Spielleiter können die Herstellung von Foki interessanter und schwieriger gestalten, indem sie in ihrem Spiel exotische Materialien einführen, die möglicherweise für die Verzauberung eines Fokus erforderlich sind. Einige Beispiele für exotische Materialien finden Sie in der entsprechenden Tabelle (siehe unten), doch der Spielleiter wird dazu angehalten, seiner Phantasie bei der Auswahl möglicher exotischer Materialien freien Lauf zu lassen. Die Einführung exotischer Materialien eröffnet Möglichkeiten für vorzügliche Abenteuerplots.

Um exotische Materialien in den Verzauberungsprozeß einzubauen, würfeln Sie nach der Fertigstellung der Formel 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 in diesem Fall 6 von der Stufe ab und würfeln Sie erneut. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der gewünschten Fokusstufe minus 6, so erfordert der Fokus einen weiteren exotischen Stoff. Ziehen Sie wieder 6 ab und würfeln erneut mit 1W6. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der errechneten Zahl, ist ein dritter exotischer Stoff erforderlich. Fahren Sie in dieser Weise fort, bis die Stufe auf 0 oder darunter reduziert ist.

Für jedes erforderliche exotische Material würfeln Sie mit 2W6 und konsultieren die Tabelle *Exotische Materialien*. Sie können sich auch einfach ein exotisches Material aus der Tabelle aussuchen oder ein eigenes einführen. Sollte das benötigte exotische Material zur Unterstützung des Verzauberungsvorgangs dienen, wie dies zum Beispiel bei alchimistischen Radikalen 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. Die Erfordernis exotischer Stoffe kommt zu allem hinzu, was der Zauberer schon von sich aus freiwillig in den Prozeß der Fokusherstellung steckt.

Charaktere, die den Entschluß fassen, sich nicht um die Erfordernisse zu scheren, können einfach eine völlig neue Formel entwickeln und dabei inständig hoffen, beim nächsten Versuch leichter erhältliche oder weniger exotische Materialien beschaffen zu müssen.

EXOTISCHE MATERIALIEN

W6	Material
2	Ein Körperteil eines soeben getöteten Drachen
3	10 Einheiten Kräuter aus dem hintersten Winkel eines anderen Kontinents
4	Eine Einheit eines alchimistischen Metallradikals
5	Feinste Juwelen im Wert von 1W6 x 10.000 ¥
6	Ein Liter Blut eines Erwachten Critters
7	Eine Haarlocke (oder Federn oder Schuppen) eines Erwachten Critters
8	Eine Einheit eines alchimistischen Kräuterradikals
9	Ein wertvolles Metall im Wert von 1W6 x 10.000 ¥
10	Ein Souvenir von einer Astralqueste
11	10 Einheiten Minerale aus dem hintersten Winkel eines anderen Kontinents
12	Etwas Körperflüssigkeit oder Gewebe von einem lebenden Drachen

Elie der Verzauberer beschließt, einen Waldgeisterfokus mit Stufe 8 herzustellen. Da 8 über 6 liegt, benötigt der Fokus automatisch einen exotischen Stoff. Er zieht 6 von der 8 (der gewünschten Stufe des Fokus) und erhält einen Mindestwurf von 2, Elie würfelt nun mit 1W6. Bei einem Resultat von 1 oder 2 benötigt er einen zweiten exotischen Stoff. Er würfelt eine 2. Während Elie noch stöhnt, setzt ihn der Spielleiter davon in Kenntnis, daß der Geisterfokus eine Einheit Blätter eines seltenen Baumes benötigt, der nur in den tiefsten Dschungeln Amazoniens wächst, und

darüber hinaus die Locke eines Leshy. Damit stehen Elies nächste Abenteuer fest.

Alchimistische Materialien: Die Einbindung alchimistischer Radikale (einschließlich Orichalkum) in das Telesma oder die Verwendung von Radikalen während des Herstellungsprozesses erleichtert dem Zauberer den Verzauberungsvorgang und reduziert zusätzlich die Karmakosten des Fokus.

Verwendet der Zauberer für das Ritual eine Anzahl Einheiten eines Radikals in Höhe der Stufe des Gegenstandes, wird der Mindestwurf der Verzauberungsprobe entsprechend der Tabelle *Verzauberung* gesenkt. Stammen die Radikale alle von dem gleichen Material, erhält er den Bonus für *einen Stoff*. Verwendet er Radikale von zwei oder drei unterschiedlichen Ausgangsmaterialien, so erhält er den Bonus für *zwei Stoffe* respektive *drei Stoffe*.

Ein Beispiel: Elie der Verzauberer stellt einen Kraftfokus mit Stufe 3 her (in Form einer Stoffpuppe). Er verwendet bei der Herstellung der Puppe drei alchimistische Radikale: ein Radikal Kräuter, um das Gesicht zu bemalen, ein Radikal eines Minerales, um die Augen anzufertigen, und ein metallisches Radikal, das als Gewicht für den Torso dient, damit die Puppe stabil steht. Er hat eine Anzahl Einheiten Radikale eingesetzt, die der Kraftstufe des Fokus entspricht, und hat dabei drei unterschiedliche Materialien verwendet, also wird der Mindestwurf für die Verzauberungsprobe um 4 gesenkt.

Der Einsatz von Radikalen bei der Herstellung eines Fokus senkt auch die Karmakosten zum Binden (siehe *Erste Bindung*).

Jede Einheit Orichalkum, die zur Herstellung oder Verzauberung eines Fokus verwendet wird, senkt den Mindestwurf der Verzauberungsprobe und reduziert auch die Karmakosten der Bindung um 1.

Ganz gleich, auf welche Weise die Radikale bei der Herstellung des Fokus eingesetzt werden, sie sind auf jeden Fall an den Fokus gebunden und gelten als verbraucht.

VERZAUBERUNG

Fokusart	Mindestwurf
Fetischfokus	3
Verbrauchb. Verankerungsfokus	4
Spezifischer Zauberfokus	4
Zauberspeicher	4
Homunculus	5
Wiederverw. Verankerungsfokus	6
Abschirmungsfokus	6
Zauberkategoriefokus	6
Spruchabwehrfokus	6
Geisterfokus	6
Zentrierungsfokus	6
Waffenfokus	6
Kraftfokus	8

Modifikatoren

Stufe des Fokus	+ Stufe
Materielle Basis	+ Objektwiderstand (S. 182, *SR3.01D*)
Selbstgefertigtes Telesma	–1
Unberührtes Telesma	–2
Alchimistische Radikale	
Ein Stoff	–1
Zwei Stoffe	–2
Drei Stoffe	–4
Orichalkum (pro Einheit)	–1

Die Verzauberungsprobe

Sobald der Zauberer sein Telesma gekauft oder hergestellt hat, kann er zur eigentlichen Verzauberung übergehen. Dieses Ritual erfordert Zeit und Konzentration. Während des gesamten Rituals kann sich der Zauberer nur mit alltäglichsten Aufgaben befassen, die zum Überleben notwendig sind. Der Verzauberer widmet sich voll und ganz dem Ritual. Abhängig von seiner Tradition ist er fortlaufend damit beschäftigt, astrale Energie durch das Telesma zu leiten, den jeweiligen Stand von Sonne und Mond zu beachten, zu singen, zu tanzen, zu beten, zu meditieren und so weiter.

Um ein Telesma zu verzaubern, benötigt ein Magier eine Verzauberungsbibliothek und ein Schamane eine Medizinhütte (jeweils von mindestens derselben Stufe wie die des Fokus).

Der Grundzeitraum des Rituals beträgt 30 Tage. Entnehmen Sie den Mindestwurf für die Probe der Verzauberungstabelle und wenden Sie die entsprechenden Modifikatoren an. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der erzielten Erfolge. Eine gescheiterte Probe bedeutet, daß der Verzauberer das Ritual weitere 30 Tage fortsetzen muß und am Ende dieses Zeitraums eine weitere Verzauberungsprobe würfeln kann. Zeigen alle Würfel Einsen, bricht das Ritual ab und die Stoffe gehen verloren.

Die Verzauberung mehrerer Telesma: Ein Verzauberer kann normalerweise jeweils nur ein Telesma zu einer Zeit verzaubern. Eine Ausnahme von dieser Regel bildet die Herstellung von Fetischfoki. Von diesen kann ein Verzauberer mehrere gleichzeitig herstellen. Die Höchstzahl, die ein Zauberer gleichzeitig herstellen kann, wird durch seine Stufe in Intelligenz angegeben. Ein Zauberer mit Intelligenz 4 kann demzufolge mit einem einzigen Verzauberungsritual vier identische Fetischfoki herstellen. Wenn diese magischen Accessoires beispielsweise Stufe 3 haben, werden alle Proben, Karmakosten und so weiter berechnet, als handele es sich um einen einzelnen Stufe-3-Fokus

Erste Bindung

Nachdem der Fokus hergestellt und verzaubert wurde, muß der Zauberer Karma einsetzen, um die Verzauberung zu vervollständigen. Fehlt ihm das nötige Karma, bricht die Verzauberung ab und der Fokus ist nicht zu gebrauchen. Die Materialien sind verschwendet.

Das zur Vervollständigung der Verzauberung aufgewendete Karma bindet den Fokus, entweder an den Hersteller oder an eine andere Person, die der Hersteller bestimmt. Wird der Fokus an eine andere Person gebunden, so muß diese bei der "ersten Bindung" anwesend sein. Die mit dem Fokus verbundene Person kann einen Teil des nötigen Karmas oder das gesamte Karma aufwenden, während der Hersteller nur den verbleibenden Rest investieren muß.

Um die Karmakosten für die erste Bindung zu reduzieren, kann der Hersteller nach der Beendigung des Herstellungsprozesses auch eine weitere Verzauberungsprobe würfeln. Der Mindestwurf für diese Probe wird durch die Stufe des Fokus angegeben. Würfelt der Hersteller diese Probe für eine andere Person, an die der Fokus gebunden wird, erhöhen Sie den Mindestwurf um 2. Je zwei Erfolge, die der Hersteller bei dieser Probe erzielt, senken die Karmakosten um 1.

Die Karmakosten für die erste Bindung entnehmen Sie der Tabelle *Erste Bindung*. Die Verwendung unberührter Telesma, alchemistischer Radikale und Orichalkum sowie das Würfeln der zusätzlichen Verzauberungsprobe senken die Karmagrundkosten für die erste Bindung bis zu einem Minimum in Höhe der einfachen Stufe des Fokus.

Spätere Bindung eines Fokus: Wird ein Fokus zu einem späteren Zeitpunkt erneut gebunden, verwenden Sie die Bindungskosten auf S. 190 des *Shadowrun*-Grundregelwerks.

Kombinierte Verzauberungen

Es ist möglich, einen Fokus herzustellen, der mehreren Zwecken dient, die gewissermaßen "summiert" sind. So könnte etwa ein einzelner Gegenstand ein Stufe-2-Geisterfokus und ein Stufe-3-Spruchabwehrfokus sein.

Der Mindestwurf für die Formelentwicklung eines kombinierten Fokus wird dabei durch die Summe der Stufen angegeben. Zur Berechnung des Grundzeitraums addieren Sie die Grundzeiträume der einzelnen Fokusarten, die in dem Gegenstand kombiniert sind. Die dafür entwickelte Formel ist nur für die Fertigung eines vergleichbaren kombinierten Fokus geeignet.

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

Der Mindestwurf für die Verzauberung des Fokus wird durch den *höchsten* anwendbaren Wert angegeben plus *der Hälfte* des Grundmindestwurfes für irgendwelche anderen Funktionen des Gegenstandes plus dem *Durchschnittswert* der beteiligten Stufen.

Die Karmakosten für die erste Bindung werden bestimmt durch den höchsten Grundbetrag, multipliziert mit der Stufensumme des Fokus. Wird ein kombinierter Fokus normal gebunden, muß das Karma für die einzelnen Funktionen getrennt aufgewendet werden. Der Fokus kann erst dann benutzt werden, wenn er vollständig gebunden wurde.

ERSTE BINDUNG

Fokusart	Karmagrundkosten
Verbrauchb. Verankerungsfokus	2 x Stufe
Homunculus	3 x Stufe
Spezifischer Zauberfokus	3 x Stufe
Zauberspeicher	3 x Stufe
Geisterfokus	4 x Stufe
Zentrierungsfokus	5 x Stufe
Wiederverw. Verankerungsfokus	5 x Stufe
Zauberkategoriefokus	5 x Stufe
Spruchabwehrfokus	5 x Stufe
Abschirmungsfokus	6 x Stufe
Kraftfokus	7 x Stufe
Waffenfokus	8 x Stufe

Modifikatoren	
Unberührtes Telesma	–2
Alchimistische Materialien	
Ein Stoff	–1
Zwei Stoffe	–2
Drei Stoffe	–3
Orichalkum (pro Einheit)	–1
Je 2 Erfolge bei der Verzauberungsprobe	–1

Elie möchte einen kombinierten Stufe-2-Kraftfokus/Stufe-3-Kampfzauberfokus herstellen. Der Mindestwurf für den Entwurf der Formel beträgt 5 (2 + 3), der Grundzeitraum beläuft sich auf 90 Tage (60 + 30). Mit dieser Formel können nur kombinierte Foki hergestellt werden; es wäre nicht möglich, einen einzelnen Kraftfokus 2 oder einen einzelnen Kampfzauberfokus 3 anzufertigen.

Der Mindestwurf für die Verzauberung des Fokus beträgt 8 (der Mindestwurf für einen Kraftfokus, da dieser höher ist) plus 3 (der halbe Mindestwurf für den Kampfzauberfokus), zusammen also 11. Zu dieser Zahl addiert man noch den Durchschnitt der Kraftstufen (2 + 3 = 5, geteilt durch 2 gleich 2,5, abgerundet auf 2), was zu einem endgültigen Mindestwurf von 13 für die Verzauberungsprobe führt.

Die Grundkarmakosten für die erste Bindung belaufen sich auf 7 (Grundkosten des Kraftfokus, da diese höher sind), multipliziert mit der Stufe des Fokus, also 5. Für die erste Bindung müßte Elie also unmodifiziert 35 Karmapunkte aufwenden.

Wenn später eine Zauberin dem dahingeschiedenen Elie den Fokus stehlen würde und ihn an sich binden wollte, müßte sie zu diesem Zweck 10 (5 x Stufe) Karmapunkte für den Kraftfokus und 9 (3 x Stufe) Karmapunkte für den Kampfzauberfokus aufwenden, insgesamt also 19 Karmapunkte.

NEUE FOKI

Mit Ausnahme der Spruchabwehrfoki stellen die folgenden Foki höhere Ansprüche an die Charaktere als die im *Shadowrun*-Grundregelwerk beschriebenen Foki, da sie nur von Initiaten (S. 57) mit ihren einzigartigen Fähigkeiten hergestellt werden können. Wie bei allen fortgeschrittenen Optionen in diesem Buch sollte sich der Spielleiter sorgfältig überlegen, ob er die folgenden Foki in seiner Kampagne zulassen möchte.

Zentrierungsfokus

Dieser Fokus verleiht seinem Besitzer zusätzliche Würfel für Zentrierungsproben (siehe *Zentrierung*, S. 77) in Höhe seiner Stufe. Die Höchstzahl der Zusatzwürfel, die ein Charakter für Zentrierungsproben erhalten kann, wird durch seine Fertigkeit in Zentrieren angegeben. Außerdem muß der Fokus aktiviert sein, damit der Besitzer in den Genuß der Bonuswürfel gelangt. Zentrierungsfoki ergänzen häufig die Zentrierungsfertigkeit. Ein Charakter mit einer musikalischen Zentrierungsfertigkeit könnte etwa ein Musikinstrument als Zentrierungsfokus verzaubern. Die Bindungskosten eines Zentrierungsfokus belaufen sich auf die dreifache Kraftstufe des Fokus.

Verankerungsfokus

Verankerungsfoki ähneln in ihrer Funktion Zauberspeichern (S. 191, *SR3.01D*), sind jedoch flexibler einsetzbar. Genau wie ein Zauberspeicher hält auch ein Verankerungsfokus einen Zauber aufrecht. Darüber hinaus kann er jedoch aktiviert und deaktiviert werden, ohne daß der Zauber gebrochen wird. Mit Verankerungen kann ein Zauber auch "gehalten" werden; er bleibt dann inaktiv, bis der Fokus schließlich aktiviert wird. Es gibt zwei Arten von Verankerungen: dauerhafte Verankerungen und Verankerungen, die sozusagen "verbraucht" werden. Verankerungsfoki können ausschließlich von Initiaten vermittels der metamagischen Technik Verankerung verzaubert werden. Nähere Informationen finden Sie auf S. 75.

Ein Verankerungsfokus kann Kraftpunkte bis zur Höhe seiner Stufe halten. Verankerungsfoki müssen mit Karma gebunden werden, bevor sie der Zauberer einsetzen kann. Verbrauchbare Verankerungen erfordern Karma in Höhe ihrer einfachen Stufe. Permanente Verankerungen benötigen das Dreifache ihrer Stufe an Karma.

Spruchabwehrfokus

Ein Spruchabwehrfokus gibt einem Zauberer Zusatzwürfel in Höhe seiner Stufe für die Spruchabwehr. Diese Würfel können entsprechend den normalen Spruchabwehrregeln eingeteilt werden (S. 183, *SR3.01D*). Zauberer können maximal so viele Zusatzwürfel erhalten, wie sie Würfel in ihrem Zauberpool haben. Um einen Spruchabwehrfokus an sich zu binden, muß ein Zauberer das Dreifache der Fokusstufe an Karma aufwenden.

Abschirmungsfokus

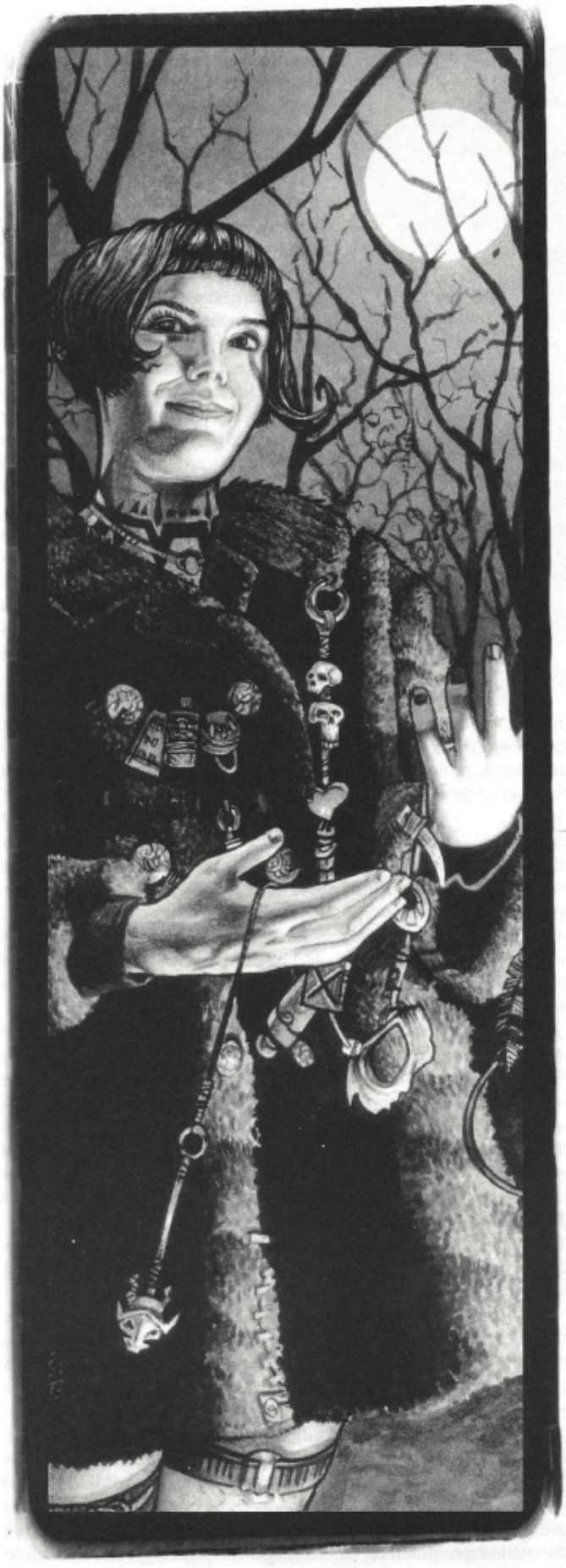
Ein Abschirmungsfokus funktioniert exakt auf die gleiche Weise wie ein Spruchabwehrfokus, mit der Ausnahme, daß die Zusatzwürfel für die Abschirmung zur Verfügung stehen (siehe S. 70). Zum Binden eines Abschirmungsfokus benötigt ein Zauberer Karma in Höhe der vierfachen Fokusstufe.

FOKUSABHÄNGIGKEIT

Spielleiter können die folgenden Regeln verwenden, sollten die Zauberer in ihrer Gruppe durch den Einsatz von Foki zu mächtig werden.

Wenn sich ein Zauberer zu sehr auf Foki verläßt, beginnen diese Gegenstände, ein "Krückstock" für seine Magie zu werden. Die natürlichen magischen Fähigkeiten eines Zauberers werden allmählich schwächer, in der gleichen Weise, wie ein Muskel erschlafft, wenn er nicht regelmäßig benutzt wird.

Jedesmal, wenn in einer Kampfrunde die Gesamtstufe aller von einem Zauberer verwendeten Foki höher ist als seine zweifache Magiestufe, muß er eine Magieprobe gegen einen Mindestwurf gleich der halben Gesamtstufe (abrunden) aller aktivierten Foki würfeln. Ist die Magieprobe erfolgreich, erleidet der Zauberer keine Auswirkungen durch die übermäßige Verwendung von Foki. Schei-



tert die Probe, muß er sofort eine Probe auf Magieverlust würfeln (S. 160, *SR3.01D*).

Wenn ein Zauberer durch den übermäßigen Gebrauch von Foki einen Magiepunkt verliert, kann er beschließen, ein Geas (S. 31) auf sich zu nehmen. Bei dem Geas muß es sich um ein Talismangeas handeln, das sich auf einen der eingesetzten Foki bezieht. Der Magiepunkt des Zauberers ist permanent an diesen Fokus gebunden, und der Zauberer kann nur dann Zauber so wirken, als besäße er den verlorenen Magiepunkt noch immer, wenn der Fokus aktiviert ist. Genau wie bei anderen Geasa gilt, daß dieses Geas im Zuge einer Initiation abgelegt werden kann (S. 57).

Gus, der Straßenmagier, hat Magie 6 und eine ganze Wagenladung an Foki: zwei Zauberspeicher (beide Kraft 4), einen Stufe-4-Kraftfokus, einen Stufe-2-Geisterfokus und einen Stufe-3-Feuerball-Zauberfokus. Er läßt die Zauberspeicher ständig aktiv. Er und seine Chummers treffen während eines Runs auf einigen Ärger, und Gus aktiviert seinen Geisterfokus, um mit einem feindlichen Elementar fertig zu werden, was in einer effektiven Gesamtstufe von 10 resultiert (4 + 4 + 2) – weniger als sein zweifaches Magieattribut, welches bei 12 liegt. Später will Gus einen echten Killerfeuerball werfen, also aktiviert er seinen Kraft- und seinen Zauberfokus, was ihm eine Gesamtstufe aktiver Foki von 17 (10 + Kraftfokus 4 + Zauberfokus 3) einbringt. Gus muß nun eine Magieprobe gegen einen Mindestwurf von 8 (17 geteilt durch 2, abgerundet) bestehen. Die Probe schlägt fehl, und Gus muß eine Probe auf Magieverlust würfeln. Falls Gus einen Magiepunkt verliert und sich gegen das Talismangeas entscheidet, muß er in Zukunft noch öfter Proben auf Fokusabhängigkeit würfeln und läuft dadurch öfter Gefahr, noch mehr Magie zu verlieren.

EINZIGARTIGE VERZAUBERUNGEN

Ein Zauberer kann mit der Fertigkeit Verzaubern auch einzigartige Verzauberungen erschaffen. Obwohl es sich dabei um einen Fokus, ein alchimistisches Radikal oder sogar um einen aus besonderen Rohstoffen gefertigten Fetisch handeln kann, muß der Gegenstand nicht zwingend irgend etwas Magisches im eigentlichen Sinne anstellen können. Ihre beste Verwendung findet eine einzigartige Verzauberung, wenn sie für das Abenteuer zwingend erforderlich ist. Bei den folgenden Beispielen handelt es sich nur um einen kleinen Ausschnitt aus der großen Menge möglicher einzigartiger Verzauberungen.

Ein Geisterfokus könnte angefertigt werden, um einen bestimmten Freien Geist zu beschwören (siehe *Freie Geister*, S. 113). Ähnliche einzigartige Verzauberungen könnten als Falle dienen (um etwa einen Freien Geist wie einen Dschinn in die Flasche zu stecken), oder es könnte sich um einen Schrein oder eine Statue handeln, in denen ein Geist in der Lage ist, Manaverlust zu überstehen. Ein Geist könnte sogar selbst ein solchen Gegenstand bei einem Verzauberer in Auftrag geben und seinen Wahren Namen in der Formel verschlüsseln, die er dem beauftragten Zauberer übergibt.

Eine andere Möglichkeit wäre, daß ein Zauberer große Mengen eines alchimistischen Materials herstellen muß, um einen uralten Zauber zu überwinden, der sich für normale Methoden als zu mächtig erweist.

Ein Drache könnte, nachdem er den Runnern geholfen hat, darauf bestehen, mit einem ausgefallenen Fokus bezahlt zu werden, angefertigt nach den Spezifikationen einer uralten Formel. Natürlich wird die Formel für diese einzigartige Verzauberung höchstwahrscheinlich in einer uralten Ruine liegen, die von einer ganzen Monsterherde bewacht wird.

Eine einzigartige Verzauberung könnte ihrem Besitzer in dem zu diesem Zweck entworfenen Abenteuer durchaus kosmische Macht verleihen; es muß diese Macht aber nicht für immer geben. Die Macht des Gegenstandes ist *einzigartig*! Sie reicht viel-

leicht, um einen bestimmten Giftgeist in Kamelmist zu verwandeln, aber trotzdem verfügen die Runner nun nicht über einen allzeit mächtigen "Giftgeist-zu-Kamelmist"-Fokus. Denn unter Umständen entfaltet er seine Kraft nur, wenn die Planeten in einer bestimmten Konstellation stehen – was sie vielleicht erst in 127 Jahren wieder tun.

Die Suche nach einzigartigen Verzauberungen, ihre Analyse und ihre Erschaffung können magisch orientierte Abenteuer spannender und interessanter gestalten.

MAGISCHE ANALYSE

Magische Analyse	Mindestwurf
Gegenstand ist nicht magisch	4
Geläutertes Rohmaterial	5
Rituelles Material oder Fetisch	6
Alchemistisches Radikal	6
Fokus	Stufe

ANALYSE MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Ein Charakter mit der Fertigkeit Verzaubern oder Taliskrämerei kann jeden magischen Stoff oder Gegenstand analysieren. Für die Analyse ist ein Verzauberungsladen erforderlich. Da Zauberer die gewünschten Informationen durch einfaches Askennen des Materials (siehe *Astrale Wahrnehmung*, S. 171, *SR3.01D*) in Erfahrung bringen können, wird die folgende Methode in der Regel von weltlichen Taliskrämern verwendet.

Der Spielleiter legt eine Probe auf die Fertigkeit Taliskrämerei oder Verzaubern ab. Den Mindestwurf entnimmt er der Tabelle *Magische Analyse*. Wenn der Zauberer das Material askennen kann, reduzieren Sie den Mindestwurf um 1. Teilen Sie 24 Stunden durch die Anzahl der erzielten Erfolge, um zu bestimmen, wieviel Zeit die Analyse letztlich in Anspruch nimmt. Schlägt die Probe fehl, hat der Charakter 24 Stunden verschwendet und erhält keinerlei brauchbare Informationen über den Gegenstand. Fallen nur Einsen, zerstört der Charakter den Gegenstand. (Der Spielleiter kann einen solchen Patzer auch frei interpretieren, wenn die Zerstörung des fraglichen Gegenstandes nicht passend erscheint.)

Bei einer erfolgreichen Analyse erkennt der Charakter, mit was für einen Material er es zu tun hat und welche Stufe es aufweist (falls es überhaupt eine hat). Er kann ferner unterscheiden zwischen geläuterten Materialien, die unter Beachtung der richtigen Prozedur (siehe S. 41) gesammelt wurden, und weltlichen Stoffen ohne magische Eigenschaften. Bei zusätzlichen Erfolgen kann der Charakter entdecken, zu welchem Zweck das Material dient (beispielsweise "Dies ist ein Kampfzauberfetisch" oder "Dieses Material dient der Beschwörung eines Wasserelementars mit Kraft 6").

ENTWURF VON ZAUBERSPRÜCHEN

Dieser Abschnitt bietet Spielern wie Spielleitern Richtlinien für den Entwurf eigener Zaubersprüche. Im Spiel entwickelt ein Charakter eine Zauberformel, wenn er einen neuen Zauber erschaffen will. Ein Spieler entwirft einen Zauberspruch, wenn sein Charakter einen neuen Zauber erhalten soll.

Grenzen der Hexerei

Obwohl Zauber viele unglaubliche Effekte bewirken können, unterliegt die Macht der Hexerei in der Sechsten Welt gewissen Grenzen. Einige dieser Grenzen sind in dem Wesen der Magie begründet; andere Grenzen liegen einfach in Problemen, für die Magietheoretiker erst noch eine Lösung finden müssen.

Zur Zeit unterliegt die Hexerei den folgenden Einschränkungen, die auch bei der Entwicklung sämtlicher Zauber in diesem Buch und in anderen *Shadowrun*-Produkten beachtet wurden. Spieler und Spielleiter haben die Möglichkeit, einige oder alle Beschränkungen zu ändern oder zu ignorieren. Dies könnte jedoch eine Störung des Spielgleichgewichts zur Folge haben.

Der Zauberer muß eine magische Verbindung zu dem Objekt, dem Ort oder dem Gegenstand herstellen, den er beeinflussen möchte. Bei der Spruchzauberei wird diese magische Verbindung durch die Sichtlinie hergestellt: das visuelle Bild des Ziels in der Vorstellung des Zauberers schafft die magische Verbindung zwischen dem Zauberer und dem Ziel des Zaubers. Bei Ritueller Hexerei wird die Verbindung auf stofflicher Ebene hergestellt, indem ein Teil der Substanz des Ziels verwendet wird. Ohne Verbindung kann das Ziel nicht durch Hexerei beeinflußt werden.

Hexerei hat keinen Einfluß auf das Raum-Zeit-Kontinuum. Hexerei kann nicht Entfernungen oder den Lauf der Zeit manipulieren. Teleportation und Zeitreisen sind die Heiligen Grale der Forschungsabteilungen in aller Welt, doch bislang konnte niemand die diffizilen Probleme überwinden, die sich bei der Manipulation von Raum und Zeit ergeben. Zauber können *Prozesse* beschleunigen oder verlangsamen, wie etwa die Heilung oder chemische Reaktionen, sie können Ziele auch schneller fortbewegen, doch sie haben keinen direkten Einfluß auf Raum und Zeit.

Hexerei ermöglicht keinen sicheren Blick in die Zukunft. Zauber existieren in der gleichen Gegenwart wird der Zauberer und können den Schleier der Zeit nur höchst unpräzise lichten. Es gibt keine zuverlässigen Techniken zur sicheren Präkognition von Ereignissen in der Zukunft. Zaubersprüche bieten höchstens Hinweise auf *mögliche* zukünftige Ereignisse, und auch das nur für die nahe Zukunft. Je weiter jemand in die Zukunft blicken möchte, desto ungenauer und unzuverlässiger werden die Informationen.

Hexerei kann keine Geister beschwören oder verbannen. Diese Fähigkeiten sind der Kunst des Beschwörens vorbehalten. Es ist jedoch durchaus möglich, Geistern mit Hilfe von Zaubersprüchen Schaden zuzufügen und Geister unter Verwendung von magischen Barrieren in ihrer Bewegung einzuschränken oder gefangenzuhalten.

Magie ist nicht intelligent. Magische Energie bewirkt nur, was man zum Zeitpunkt ihrer Manipulation durch magische Fertigkeiten – wie etwa Hexerei – festlegt. Magische Effekte fällen keine eigenständigen Entscheidungen.

ZAUBERFORMELN

Die Zauberformel enthält die jeweiligen Symbole die einen ganz bestimmten Zauber darstellen (siehe S. 180, *SR3.01D*). Der in einer Zauberformel enthaltene magische Plan ist für ein und denselben Zauber stets identisch, aber die Form ist abhängig von der magischen Tradition. So könnte eine schamanistische Formel durch einen Gegenstand 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 kompliziertes Diagramm mit vielen arkanen Gleichungen und Symbolen handeln. Die Formeln bringen die gleichen magischen Konzepte zum Ausdruck, doch sie tun dies auf unterschiedliche Weise.

Inspiration

Bevor ein Charakter eine Formel entwickeln kann, muß er eine Inspiration haben. Er muß sich darüber im klaren sein, was der Zauber bewirken und auf welche Weise er funktionieren soll.

Charaktere, die einen neuen Zauber entwerfen wollen, könnten durch bestimmte Umstände inspiriert werden (sie möchten, daß ein Zauberspruch einen bestimmten Effekt hat), durch Nachforschungen (sie könnten in einem historischen Dokument oder einem Roman auf einen magischen Effekt treffen, den sie reproduzieren wollen), durch Emotionen (kein bereits existierender Zauber bietet eine passende Methode, sich an dem Mr. Johnson zu rächen, von dem man aufs Kreuz gelegt wurde) und so weiter.

Zauberer sind in der Lage, die Formeln bereits existierender Sprüche (das sind alle in einem *Shadowrun*-Produkt veröffentlichten Sprüche) zu rekonstruieren – obwohl eine solche Rekonstruk-

tion in der Welt von *Shadowrun* von vielen Rechtssystemen als Verletzung des Urheberrechts betrachtet wird: Existierende Nachschlagewerke enthalten keine Formeln, sondern beschreiben in praktischen Begriffen, welche Energien beteiligt sind und wie sie sich auswirken. Eine solche Beschreibung genügt zum Erfassen des Konzepts einer bestimmten Zauberformel.

Man kann die nötige Inspiration zum Entwurf eines Zaubers auch erhalten, indem man einen anderen Zauberer bei der Anwendung des Spruches astral beobachtet. Zu diesem Zweck muß der Charakter astrale Wahrnehmung oder Projektion einsetzen und seine gesamte Aufmerksamkeit auf die Beobachtung des Spruches richten, was spieltechnisch als eine exklusive Einfache Handlung gilt. Der Zauberer würfelt eine astrale Wahrnehmungsprobe gegen die tatsächliche Kraftstufe des eingesetzten Zaubers. Die Wissensfertigkeit Zauberentwurf dient für diese Probe als Ergänzungsfertigkeit. Falls der Zauber von sofortiger Wirkungsdauer ist (siehe S. 178, *SR3.01D*), wird auf diese Probe ein Mindestwurfmodifikator von +2 angerechnet. Nur ein Erfolg ist erforderlich, um die notwendige Inspiration für die Rekonstruktion der Zauberformel zu erhalten.

GRUNDZEITRAUM FÜR SPRUCHENTWURF

Entzugsniveau*	Grundzeitraum
L	6 Tage
M	18 Tage
S	36 Tage
T	60 Tage

* bei Zaubersprüchen mit unterschiedlichen Entzugscodes gilt das höchste mögliche Entzugsniveau.

Der Entwurf

Jeder weltliche oder magisch begabte Charakter, der die Wissensfertigkeit Zauberentwurf besitzt oder der auf die Fertigkeit Hexerei bzw. auf Magisches Hintergrundwissen (der Mindestwurf wird um 2 erhöht) ausweichen kann, ist in der Lage, eigene Zauberformeln zu entwickeln. Theoretische Okkultisten – Experten mit hohen Werten in Zauberentwurf, aber ohne eigenes Magieattribut – sind selten, doch sie kommen vor, wie es auch in den Naturwissenschaften einige reine Theoretiker gibt. Sie können funktionsfähige Zauberformeln entwickeln, aber selbst nichts mit ihren Theorien anfangen.

Ein Schamane muß Formeln in einer Medizinhütte entwickeln, deren Stufe mindestens so hoch liegt wie seine Stufe in Zauberentwurf (bzw. in der Fertigkeit, die er einsetzt). Ein Magier benötigt eine Bibliothek über Hexerei, deren Stufe mindestens seiner Fertigkeit entspricht. Die meisten Weltlichen verwenden hermetische Methoden, um Zauberformeln zu entwickeln. Liegt die Stufe der Medizinhütte oder der Bibliothek unter der des Charakters in der Fertigkeit, so wird die niedrigere Stufe herangezogen – ein Handwerker ist meist nur so gut wie sein Werkzeug.

Die Stufe der Zauberformel darf nicht höher sein als die Stufe des Zauberers in der Wissensfertigkeit Zauberentwurf (bzw. der verwendeten Ausweichfertigkeit) oder die Stufe der Bibliothek oder Medizinhütte, was immer von beiden niedriger ist.

Würfeln Sie eine Entwurfprobe auf der Grundlage der entsprechenden Fertigkeitsstufe, zuzüglich weiterer Würfel aufgrund von Modifikatoren, die weiter unten erläutert werden. Der Mindestwurf errechnet sich aus dem doppelten Wert der geplanten maximalen Kraftstufe für den Spruch, zuzüglich eventuell anfallender Entzugsmodifikatoren (siehe *Entzugsmodifikatoren*, S. 55), abzüglich des eigenen Magieattributes. Den Grundzeitraum für den Entwurf der Zauberformel entnehmen Sie der Tabelle *Grundzeitraum für den Spruchentwurf*. Den tatsächlich benötigten Zeitraum ermitteln Sie, indem Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der erzielten Erfolge teilen. Fällt überhaupt kein Erfolg, ist der Entwurf gescheitert. In einem solchen Fall kann der Zauberer den Entwurf abbrechen, und zwar nach einer Anzahl Tage gleich dem (abgerundeten) halben Grundzeitraum. Die Entwicklung der Zauberformel kann ohne Nachteile unterbrochen werden.

Modifikatoren: Ein Charakter, der eine Zauberformel mit Hilfe einer Medizinhütte oder einer Hermetischen Bibliothek entwickelt, deren Stufe über seiner Stufe in der Fertigkeit Zauberentwurf liegt, erhält einen Zusatzwürfel für je zwei Punkte, die zwischen den beiden Stufen liegen. Ein Schamane mit der Hintergrundwissensfertigkeit Hexereitheorie auf Stufe 5, der in einer Medizinhütte mit Stufe 7 arbeitet, würde also einen Zusatzwürfel für die Entwurfprobe erhalten.

Magier können die Hilfe eines einzelnen Elementares in Anspruch nehmen, der mit der jeweiligen Zauberkategorie assoziiert ist (siehe S. 186, *SR3.01D*). Addieren Sie eine Anzahl Zusatzwürfel gleich der Kraft des Zaubers zu der Fertigkeit des Magiers.

Schamanen rechnen bei dem Entwurf von Zaubersprüchen ihre Totemmodifikatoren an (Nachteile wie Vorteile). Ein Rattenschamane würde bei der Entwicklung von Wahrnehmungs- und Illusionszaubern zwei Zusatzwürfel erhalten, bei der Entwicklung von Kampfzaubern würde man von seiner Fertigkeit hingegen einen Würfel abziehen.

Übersetzen einer Formel: Die gesamte Formel entspricht in ihrer Form den Konzepten der magischen Tradition des Entwicklers. Um eine existierende Formel von einer Tradition in eine andere zu übersetzen, folgen Sie der oben beschriebenen Prozedur, mit der Ausnahme, daß der Mindestwurf für den Spruchentwurf um 2 erhöht wird. Dieser Modifikator spiegelt die Schwierigkeit wider, die Unterschiede zwischen den beiden magischen Traditionen auszugleichen.

Shetani möchte seinen eigenen Energieblitz-5-Zauber entwerfen. Er hat Zauberentwurf auf 5 und eine Hexereibibliothek der Stufe 8, also stehen ihm für seine Entwurfprobe sechs Würfel zur Verfügung. Er beschließt, einen Geist zu beschwören, der ihm bei der Entwicklung der Formel unterstützt. Da er einen Kampfzauber entwirft, beschwört er einen Feuerelementar mit Kraft 4, um seine Kraft Hilfshexerei zu nutzen. Insgesamt stehen ihm also zehn Würfel zur Verfügung. Sein Mindestwurf entspricht der zweifachen Kraft des Zaubers (2 x 5 = 10) plus dem Entzugsmodifikator (der Energieblitz hat einen Entzugsmodifikator von +1) minus seiner Magiestufe (6), was einen endgültigen Mindestwurf von 5 ergibt. Da der Energieblitz einen variablen Entzugscode hat, verwendet er einen Entzug von Tödlich, um den Grundzeitraum für die Entwicklung des Zaubers zu ermitteln, der sich auf 60 Tage beläuft. Shetani schafft zwei Erfolge. Er benötigt also 30 Tage, um den Zauber zu entwerfen.

Gebrauch der Formel

Sobald der Charakter die Formel hat, kann er aus ihr den eigentlichen Zauberspruch erlernen, sie verkaufen, veröffentlichen oder als Public-Domain-Magie vertreiben. Zum Kauf oder Verkauf einer Zauberformel sind viele Anträge und Verträge nötig, die eine gültige SIN erfordern. Daher handeln die meisten Shadowrunner ausschließlich mit Zauberformeln auf dem Schwarzmarkt.

Eine Spruchformel kann als Hardcopy vorliegen oder in einem elektronischen Medium gespeichert sein. Magier sind hier im Vorteil, da sich schamanistische Formeln selten in einem Computerspeicher ablegen lassen. Ein Schamane muß häufig den eigentlichen Gegenstand der Formel besitzen, wenn auch der Spielleiter bestimmen kann, daß ein digitalisiertes Abbild oder ein Hologramm ebenfalls die Anforderungen für rein visuelle Formeln erfüllt (wie beispielsweise Mosaike oder Gemälde).

Um die Größe einer elektronisch gespeicherten Zauberformel zu ermitteln, konsultieren Sie die Tabelle *Programmgrößen* auf S. 223 des *Shadowrun*-Grundregelwerks. Verwenden Sie einen Mul-

tiplikator von 2; die Programmstufe ist analog mit der Kraft des Zaubers.

Erhöhen der Kraft: Die maximale Stufe eines Zauberspruches, auf der ein Charakter einen Zauber erlernen kann, entspricht der Stufe der Zauberformel. Um die Zauberformel zu "steigern" (ihre Stufe zu erhöhen), würfeln Sie eine Entwurfprobe, deren Parameter der Entwicklung eines neuen Zauberspruches entsprechen; reduzieren Sie jedoch den Mindestwurf um 2 und den Grundzeitraum um die Hälfte.

ERFINDUNG NEUER ZAUBERSPRÜCHE

Die Entwicklung von Zaubersprüchen erfordert eine Mischung aus Kunst und Mathematik. Einige Elemente der Spruchentwicklung bieten dem Erfinder großen Entscheidungsspielraum, während andere Elemente nur begrenzte Möglichkeiten zur Auswahl stellen. Da die Erfindung neuer Zaubersprüche nicht bloß auf das Jonglieren mit Zahlen reduziert werden sollte, bieten diese Regeln größtenteils Richtlinien, anhand deren das Spektrum von Zaubersprüchen und ihre möglichen Effekte verdeutlicht werden. Die Prozeduren, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, ermöglichen die Entwicklung von Zaubersprüchen, die das Spielgleichgewicht nicht zerstören und trotz allem der Kreativität beträchtlichen Spielraum lassen.

Jede Wahl, die ein Charakter während des Entwurfs trifft, beeinflußt möglicherweise andere Elemente des Zauberspruches. Um Zauber zu entwickeln, mit denen sowohl die Spieler als auch der Spielleiter zufrieden sind, sollten sich alle mit den Regeln in diesem Abschnitt hinreichend vertraut machen. Ein gewisses Verständnis für das System erspart den Spielern Enttäuschungen mit dem fertigen Zauberspruch und verhindert gleichzeitig, daß sie mit der Arbeit von vorne beginnen müssen, falls sie bei der Entwicklung auf Hindernisse und Beschränkungen stoßen, die nicht zu dem gewünschten Zauberspruch passen. Spieler sollten auch noch einmal den Abschnitt *Grenzen der Hexerei* auf S. 47 durchlesen, bevor sie eigene Zaubersprüche entwerfen. Und bevor er in seinem Spiel neue Zaubersprüche zuläßt, sollte der Spielleiter sorgfältig ihre Auswirkungen auf das Spielgleichgewicht abwägen.

Sobald ein Spieler den Zauber entwickelt hat, muß der Charakter, der den Zauber erlernen soll, die Zauberformel entwickeln (siehe *Zauberformeln*, S. 47). Erfindet der Spielleiter den Spruch, wird dieser einfach verfügbar – entweder ist er generell bekannt oder doch zumindest dem Nichtspielercharakter, der ihn erfunden hat.

Die Schritte der Zauberentwicklung

Um einen Zauber zu entwickeln, führen Sie die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus. Jeder der Schritte wird weiter unten erklärt.

1. Wählen Sie den gewünschten Effekt und die Zauberkategorie
2. Wählen Sie die Art des Zaubers
3. Legen Sie eine Reichweite fest
4. Entscheiden Sie sich für den Mindestwurf
5. Bestimmen Sie die Dauer
6. Bestimmen Sie die maximale Kraftstufe
7. Ermitteln Sie das Attribut für den Spruchwiderstand
8. Legen Sie fest, ob der Zauber flächenwirksam ist
9. Falls nötig, wählen Sie einen elementaren Effekt aus
10. Berechnen Sie den Entzugscode

Zauberkategorie

Der Zauberspruch muß einer der fünf Zauberkategorien zugeordnet werden: Kampf, Wahrnehmung, Heilung, Illusion oder Manipulation. Wenn ein Zauber Schaden heilt, ist er ein Heilzauber, wenn er jemanden tötet, ist er ein Kampfzauber und so weiter. Die Art und Weise, wie ein Zauber wirkt, könnte ihn jedoch für eine andere Kategorie qualifizieren als seine Wirkung. Was ist mit einem Spruch, der einen Felsen mit der Geschwindigkeit einer Gewehrkugel in eine Person hineinjagt? Der gewünschte Effekt ist der Tod des Zieles, doch dieser Effekt wird mit einer Manipulation erzielt (einen Stein mittels Magie aufheben und gegen das Ziel schleudern). Es überschneiden sich offensichtlich zwei Zauberkategorien. Der Spielleiter hat zwar das letzte Wort, doch in der Regel bestimmt die Funktionsweise die Kategorie des Zaubers, und nicht die Wirkung.

Zauberart

Es gibt physische Zauber und Manazauber (siehe S. 177, *SR3.01D*).

Manazauber beeinflussen den Verstand oder den Geist eines Zieles sowie die magische Energie. Da sie keinen Einfluß auf körperliche Objekte haben, verursachen sie meist einen geringeren Entzug. Eine Manaillusion kann zwar die körperlich anwesenden Wachposten in die Irre führen, ist jedoch wenig nützlich, wenn die Wachen den Zauberer per Videoüberwachungsanlage im Auge haben und nicht anwesend sind. Manazauber wirken gegen kybernetisch modifizierte Wesen, da für die Cyberware Essenz aufgewendet wurde und sie daher sehr eng mit dem organischen Teil des Körpers verknüpft ist.

Menschliche Gedanken, Gefühle und so weiter werden niemals als cybermodifiziert betrachtet, ganz gleich, wieviel Headware ein Charakter installiert hat. Das Gehirn kann ruhig dermaßen verdrahtet sein, daß der Charakter damit Rundfunksendungen empfangen kann, das *Bewußtsein* ist die Summe von Verstand und Geist; es arbeitet also auf derselben "Wellenlänge" wie Manazauber und kann auch durch sie beeinflußt werden.

Eine Manaillusion kann Charaktere mit Cyberaugen täuschen, da der Zauber seine Wirkung ausschließlich im Verstand des Zieles entfaltet. Hält sich ein Rigger im Blickfeld des Zauberers auf, kann dieser den Zauber direkt gegen den Rigger anwenden, so daß die Manaillusion ihre Wirkung entfalten kann.

Physische Zauber beeinflussen die materielle Komponente eines Zieles und funktionieren daher auch bei leblosen Zielen. Physische Zauber haben im Astralraum keine Wirkung.

Ein physischer Zauber kann auch auf direkte Weise Cyberware beeinflussen (wie dies etwa bei dem Zauber "Cybermodifiziertes Attribut steigern" der Fall ist).

Ein Rigger, der die Sensoren eines Fahrzeuges oder einer Drohne zur Wahrnehmung seiner Umwelt einsetzt, kann nicht von einer Manaillusion beeinflußt werden, da die Sensoren nicht Teil des Riggers sind und daher nicht getäuscht werden können. Um die Sensoren direkt zu beeinflussen, muß der Zauber physisch sein.

Reichweite

Zauber können als Reichweite entweder Berührung oder Blickfeld haben. Die Reichweite des Spruches wirkt sich auch auf den Entzugscode des Spruches aus (siehe *Berechnung des Entzugscodes*, S. 54).

Berührung (B): Der Zauberer muß das Ziel "berühren", um es magisch zu beeinflussen. Um ein unwilliges Ziel zu berühren, wird eine Nahkampfprobe gewürfelt (S. 122, *SR3.01D*), wobei der Mindestwurf des Angreifers um 1 gesenkt wird, da ein direkter Angriffstreffer nicht erforderlich ist. Wenn der Zauberer das Ziel beispielsweise verfehlt, doch das Ziel bei dem Gegenangriff den Zauberer trifft, gilt die Berührungsbedingung als erfüllt. Der Einsatz eines Berührungszaubers kann nicht mit einem schadenverursachenden waffenlosen Angriff kombiniert werden.

Blickfeld (BF): Der Zauberer kann jedes Ziel beeinflussen, das er sehen oder askennen kann, bis zu den Grenzen seiner Sichtweite. Weitere Ausführungen finden Sie unter *Zielerfassung* auf S. 181 des *Shadowrun*-Grundregelwerks.

Mindestwurf

Die Art des Zaubers und andere spezielle Bedingungen bestimmen den Grundmindestwurf für die Hexereiprobe.

Allgemein/Kampf: Bei Manazaubern wird der Mindestwurf durch die Willenskraft des Ziels angegeben.

- Bei physischen Zaubern entspricht der Mindestwurf der Konstitution des Ziels oder, bei leblosen Objekten, dem Objektwiderstand (S. 182, *SR3.01D*).
- Wirkt sich der Zauber auf Magie aus, wird der Mindestwurf durch die Kraft des Ziels bestimmt.
- Beeinflußt der Zauber ein lebloses Objekt, richtet sich der Mindestwurf nach dem Objektwiderstand (siehe S. 182, *SR3.01D*). Bei Fahrzeugen wird ihr Rumpfwert und ihr halber Panzerungswert zu dem Objektwiderstand addiert (siehe S. 150, *SR3.01D*).

Wahrnehmung: Bei Wahrnehmungszaubern, die mit dem Geist des Zieles interagieren, wird der Mindestwurf durch die Willenskraft des Zieles angegeben.

- Bei Wahrnehmungszaubern, die einen neuen Richtungssinn (wie etwa Sicht) bewirken, beträgt der Mindestwurf 6.
- Bei Wahrnehmungszaubern, die einen neuen Flächensinn erschaffen, entnehmen Sie den Mindestwurf der Tabelle *Mindestwürfe für Wahrnehmungszauber* (S. 197, *SR3.01D*).
- Wahrnehmungszauber, die weder einen Richtungssinn noch einen Flächensinn erschaffen, haben Mindestwurf 4.

Heilung: Der Mindestwurf eines Zaubers, der mit einem speziellen Phänomen interagiert, wie etwa mit einem Toxin oder mit einer Krankheit, entspricht der Kraftstufe, der Stärke oder einem äquivalenten Wert dieses Phänomens.

- Manaheilzauber, die einen organischen Prozeß beeinflussen, haben Mindestwurf 4.
- Wirkt sich der Heilzauber vorteilhaft auf ein Attribut aus, gibt dessen Ausgangswert den Mindestwurf an.
- Wirkt sich der Heilzauber nachteilig auf ein Attribut aus, beträgt der Mindestwurf 10 minus der Essenz des Zieles.
- Heilzauber, die sich auf die inneren Körperfunktionen auswirken (ganz gleich, ob vorteilhaft oder nachteilig), richten sich ebenfalls gegen einen Mindestwurf von 10 minus der Essenz des Zieles.

Illusion: Handelt es sich bei dem Zauber um eine physische Illusion, wird der Mindestwurf durch die Intelligenz des Zieles angegeben.

- Eine Manaillusion richtet sich gegen die Willenskraft des Zieles.
- Indirekte Illusionszauber haben einen Mindestwurf von 4.

Manipulation: Handelt es sich um eine Kontrollmanipulation, so wird der Mindestwurf durch die Willenskraft des Zieles angegeben.

- Elementare Manipulationszauber haben Mindestwurf 4.
- Handelt es sich um eine telekinetische Manipulation oder um eine Transformationsmanipulation, beträgt der Mindestwurf 4, es sei denn, der Zauber erfordert eine subtile Manipulation oder erzeugt eine Barriere – in diesen Fällen beträgt der Mindestwurf 6.

GRUNDZEITRAUM FÜR PERMANENTE ZAUBER

Entzugsniveau	Grundzeitraum
L	5 Runden
M	10 Runden
S	15 Runden
T	20 Runden

Dauer

Es existieren drei verschiedene Möglichkeiten für die Dauer von Zaubersprüchen (siehe S. 178, *SR3.01D*).

Sofortige Zauber entfalten ihre Wirkung noch in der Handlung, in deren Verlauf sie eingesetzt wurden. Sie können zu einer permanenten Veränderung der Wirklichkeit führen, doch die Zauber selbst dauern nur einen Augenblick. Alle Kampfzauber haben eine sofortige Wirkung, genau wie beinahe alle Zauber, die destruktive Energien erzeugen.

Aufrechterhaltene Sprüche wirken so lange, wie der Zauberer sie aufrechterhält. Ihre Wirkung endet, wenn der Zauber endet. 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.

Permanente Zauber müssen für eine bestimmte Zeitspanne aufrechterhalten werden, bevor ihre Auswirkungen permanent ihre Wirkung entfalten. Nur wenige Zauber sollten von permanenter Dauer sein. Gute Kandidaten dafür sind Zauber, die Schaden, Krankheiten, Drogenwirkungen, Gifte und so weiter heilen, da sie das Ziel in seinen natürlichen Zustand zurückversetzen. Geringere Transformationen, die natürliche Verbindungen reinigen oder aus organischen Quellen erschaffen, können ebenfalls unbedenklich als permanente Zauber ausgelegt sein – zum Beispiel 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. Als allgemeine Richtlinie sollte gelten: Liefert der Zauber einen spieltechnisch bedeutsamen Effekt (außer einer wiederherstellenden Wirkung) oder einen Bonus, sollte er nicht permanent sein. Der Spielleiter hat das letzte Wort in der Frage, ob ein Spruch in seinem Spiel in permanenter Version vorkommen darf oder nicht.

Der Grundzeitraum für die Aufrechterhaltung eines permanenten Zaubers hängt von seinem Entzugsniveau ab (nähere Informationen finden Sie in der Tabelle *Grundzeitraum für permanente Zauber*). Wird der Zauber nicht über den gesamten angegebenen Zeitraum hinweg aufrechterhalten, wird die Wirkung nicht permanent, sondern geht verloren.

Der Zauberer kann den Grundzeitraum reduzieren, indem er Erfolge von der Hexereiprobe heranzieht. Diese Erfolge dienen dann nicht der Steigerung des Effektes. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge, die der Spieler zur Verkürzung des Zeitraums eingeteilt hat. Das Ergebnis gibt an, wie viele Runden der Zauber aufrechterhalten werden muß, bevor seine Wirkung permanent wird.

Kraftstufe

Die maximale Kraftstufe des Zauberspruches, den er gerade entwickelt, kann der Zauberer einfach festlegen, wobei er zu beachten hat, daß die Kraft weder über seiner Stufe in Zauberentwurf (oder der entsprechenden Ausweichfertigkeit) noch über der Stufe der Bibliothek oder Medizinhütte liegen darf, mit der er arbeitet.

Die Kraft beschränkt häufig den Bonus, den der Zauberspruch verschafft; beim Zauberentwurf sollte als allgemeine Richtlinie gelten, daß die meisten Zauber keinen Bonus verleihen, der über ihrer Kraft liegt.

Spruchwiderstandsprobe

Jedem Zauberspruch, der gegen ein unwilliges Ziel gerichtet ist, muß Widerstand geleistet werden. Das Ziel legt eine Spruchwiderstandsprobe ab, und zwar mit dem Zielattribut oder dem Attribut, das der Entwickler des Spruches ausgewählt hat (in der Regel Willenskraft oder Konstitution). Wenn der Zauber ein bereitwilliges Ziel erfordert, bringt jeder Versuch, sich dem Zauber zu widersetzen, diesen automatisch zum Scheitern. Bei Wahrnehmungs- und Illusionszaubern leisten unwillige Ziele (d. h. Ziele, die sich des Spruches nicht bewußt sind) immer Widerstand. Leblose Objekte (einschließlich Fahrzeugen) würfeln keine Spruchwiderstandsproben.

Erfolgsschwelle: Manipulationszauber, die einen direkten Einfluß auf den Geist oder den Körper eines Ziels haben, weisen eine Erfolgsschwelle auf; diese bestimmt, wie viele Erfolge erforderlich sind, damit der Zauber seine Wirkung entfaltet. Die Erfolgsschwelle liegt meist bei dem (abgerundeten) halben Willenskraft-

attribut (bei Manazaubern) oder dem halben Konstitutionsattribut bzw. der halben Barrierenstufe (bei physischen Zaubern). Die Anzahl der Erfolge, die nach der Spruchwiderstandsprobe auf der Seite des Zauberers übrigbleiben, werden mit der Erfolgsschwelle verglichen. Der Zauberer muß eine Anzahl Nettoerfolge gleich der Erfolgsschwelle erzielen, damit der Zauber gelingt, andernfalls schlägt er fehl.

Schädigende Manipulationszauber: Elementare Manipulationen und einige telekinetische Manipulationen beeinflussen das Ziel nicht direkt; statt dessen erschaffen sie etwas, das von dem Zauberer sozusagen "geworfen" wird. Diese Zauber haben keine Erfolgsschwelle.

Flächenzauber

In der Regel beeinflussen Zauber nur ein einzelnes Ziel, aber einige haben auch einen flächenwirksamen Effekt, was bedeutet, daß sie alle gültigen Ziele innerhalb des Wirkungsbereiches des Zaubers beeinflussen. Flächenwirksame Zauber beeinflussen keine Ziele, die der Zauberer nicht sehen kann, selbst wenn sie sich innerhalb des Wirkungsbereiches befinden. Zauberer können nicht beschließen, gültige Ziele zu ignorieren – alle sichtbaren Ziele innerhalb des Wirkungsbereiches sind betroffen, ganz gleich, ob Freund oder Feind, ein anderer oder der Zauberer selbst. Der Grundbereich des Effektes kann überall im Blickfeld des Zauberers zentriert werden, und der Radius entspricht dem Magieattribut des Zauberers in Metern. Flächenwirksame Zauber mit einem *vergrößerten* Wirkungsbereich (siehe S. 56) haben einen Radius von Magie x 10 Meter. Zauberer können die Wirkungsfläche des Zaubers manipulieren, indem sie Würfel zurückhalten (siehe S. 181, *SR3.01D*).

Heilzauber können nicht flächenwirksam sein, da sie auf einen spezifischen Organismus angewendet werden müssen.

Wenn eine flächenwirksame Illusion oder Manipulation aufrechterhalten wird, kann die Wirkungsfläche mittels einer Komplexen Handlung bewegt werden, solange sie innerhalb des Blickfeldes bleibt. Charaktere, die sich dann nicht mehr in dem Wirkungsbereich aufhalten, werden nicht länger von dem Zauber beeinflußt. Charaktere, die von der Fläche "verschluckt" werden, legen eine entsprechende Spruchwiderstandsprobe ab.

Bei Wahrnehmungszaubern, die einer Person einen neuen Sinn verleihen, bezieht sich der Begriff Flächenwirkung auf die Reichweite des Sinnes (in der Regel ein Radius von Magie x Kraft in Metern). Wahrnehmungszauber mit einem vergrößerten Wirkungsbereich haben einen Radius von (Magie x Kraft x 10) Metern.

Da sie nicht von der Blickfeldbedingung eingeschränkt werden, beeinflussen elementare Manipulationszauber alle Ziele innerhalb des Wirkungsbereiches (siehe S. 182, *SR3.01D*).

Elementare Effekte

Schädigende Manipulationen benutzen Elemente der Natur, um Schaden zu bewirken. Der primäre Schaden, den sie verursachen, wird durch den Schadenscode angegeben. Sie bewirken auch sekundäre "elementare Effekte", die einen Einfluß auf die Umgebung haben oder zusätzlichen Schaden verursachen können.

Der Spielleiter bestimmt die angemessenen elementaren Effekte für einen Zauber anhand des Zaubers und der Situation. Ein Feuerball könnte überall im Wirkungsbereich Brände entfachen, Munition und Treibstofftanks explodieren und Panzerung und Kleidung in Flammen aufgehen lassen. Ein Säurestrahl könnte die Stoffe der Umgebung in dampfenden Schlamm verwandeln.

Bleibt irgend jemand auf den Beinen, der auf irgendeine Weise von Nebenwirkungen des Angriffes betroffen werden könnte, würfeln Sie mit 2W6, um die sekundären Effekte auf irgendwelche nichtlebenden Ziele nach Wahl des Spielleiters zu ermitteln. Hat der Zauber Tödliches Schadensniveau, muß das Resultat mindestens so hoch sein wie die Objektwiderstandsstufe des Zielgegenstandes (S. 182, *SR3.01D*). Hat der Zauber Schweres Schadensniveau, erhöhen Sie den Objektwiderstand um 2. Bewirkt der

Spruch Mittleren Schaden, erhöhen Sie den Objektwiderstand um 4, bewirkt der Spruch Leichten Schaden, verursacht er keinerlei sekundäre Effekte.

Blitz

Primärschaden: Hitze und elektrische Schläge sind die Auswirkungen von Blitzen. Charaktere in isolierender Panzerung oder Kleidung werden nicht beeinflußt. Das gleiche gilt für alle Charaktere, die nicht geerdet sind (beispielsweise levitierende Zauberer). Bei Luftelementaren und Sylphen erhöhen Blitze das Schadensniveau um eine Stufe, da sie ihre Gestalt ionisieren und ihre Energien verstreuen.

Charaktere, die von einem Blitz getroffen werden, unterliegen den Stoß- und Niederschlagsregeln, die ansonsten im Nahkampf zum Tragen kommen (siehe S. 124, *SR3.01D*), wobei die Kraftstufe des Zaubers als Stärke des Angreifers betrachtet wird.

Sekundäreffekte: Blitze können alle elektrischen oder elektronischen Geräte kurzschließen, wobei die Geräte einen Modifikator von –1 auf ihre Objektwiderstandsstufe erleiden. Feuerwaffen aus Metall können zerstört und ihre Munition in die Luft gehen. Fahrzeugmotoren werden möglicherweise ebenfalls kurzgeschlossen, und der Treibstoff kann explodieren. Das Fahrzeug erhält +2 auf seine Objektwiderstandsstufe, vorausgesetzt, der Treibstoff befindet sich im geschlossenen Tank.

Eis

Primärschaden: Eis erhöht das Schadensniveau bei manifestierten Feuer- und Wasserelementaren sowie Salamandern und Wellengeistern um eine Stufe. Wer in einer erwärmten Panzerung oder erwärmten Kleidern steckt, erleidet keinen Schaden. Ein von Eis beeinflußter Bereich gilt 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 möglicherweise. Normale Pflanzen verdorren und sterben auf der Stelle.

Explosion

Primärschaden: Eine Explosion erhöht das Schadensniveau bei manifestierten Erdelementaren und Gnomen um eine Stufe, da sie ihr Ziel mit heftigen Windstößen trifft. Charaktere, die von dem Explosionsdruck erfaßt werden, unterliegen den Stoß- und Niederschlagsregeln, die ansonsten im Nahkampf zum Tragen kommen (siehe S. 124, *SR3.01D*), wobei die Kraftstufe des Zaubers als Stärke des Angreifers betrachtet wird.

Sekundäreffekte: Zersplittertes Glas, aufgesprungener Verputz und so weiter. Nicht verstärkte Wände und Konstruktionen können von Explosionen stark beschädigt werden.

Feuer

Primärschaden: Feuer erhöht das Schadensniveau bei Angriffen gegen Wasserelementare und Wellengeister um 1.

Sekundäreffekte: Feuer kann natürlich entzündliche Stoffe in Brand setzen. Hochgradig entflammbare Stoffe (Benzin, trockenes Holz, Sprengstoff und Munition) erhalten einen Modifikator von –1 auf ihren Objektwiderstand. Wenn Kleidung Feuer fängt, erleidet ihr Träger am Ende jeder Runde Schaden, bis die Flammen gelöscht werden. Der Schaden beträgt am Ende der ersten Runde 6M. In jeder folgenden Runde steigt das Powerniveau um 2.

Behandeln Sie explodierende Munition, Granaten und so weiter als Waffentreffer; die Panzerung hat dabei keinerlei schadensmindernde Wirkung. Der Kampfpool kann jedoch zum Schadenswiderstand herangezogen werden, während der angesengte Charakter versucht, das explodierende Zeug möglichst weit von sich zu schleudern.

Fahrzeugtreibstoff kann explodieren, aber das Fahrzeug erhält +2 auf seine Objektwiderstandsstufe, vorausgesetzt, der Treibstoff ist im geschlossenen Tank.

Licht

Primärschaden: Aufgrund der Helligkeit des Lichtes unterliegen die Ziele bis zum Ende der nächsten Kampfrunde den Sichtmodifikatoren für grelles Licht (siehe S. 112, *SR3.01D*). Kreaturen mit einer Allergie gegen Sonnenlicht (oder einer entsprechenden Verwundbarkeit) können durch einen Angriff zusätzlichen Schaden erleiden.

Sekundäreffekte: Der intensive Lichtstrahl kann entflammbare Materialien entzünden und optische Scanner und Sensoren überlasten.

Metall

Primärschaden: Kreaturen mit einer Allergie (oder einer Verwundbarkeit) gegen Metall können zusätzlichen Schaden erleiden.

Sekundäreffekte: Die Metallsplitter können ungeschützte Ziele zerfetzen und die Stufe von Panzerungen um 1 senken. Die Splitter verwirren möglicherweise auch einige Sensoren und Scanner.

Rauch

Primärschaden: Rauch verursacht Betäubungsschaden, doch das fortdauernde Einatmen des Rauches kann schließlich zu einer Überschreitung des Schadensmonitors für Geistigen Schaden und zu Körperlichem Schaden führen, nachdem das Ziel bewußtlos wurde.

Sekundäreffekte: Der dicke Rauch schränkt die Sicht ein und sorgt bis zum Ende der Runde für einen Sichtmodifikator von +4.

Säure

Primärschaden: Wer in Ganzkörperpanzerung steckt, die gegen Gifte beschichtet wurde (zum Beispiel ein Feuerwehranzug), erleidet keinen Schaden. Säure erzeugt dicke, erstickende Dämpfe, die für den Rest der Runde die Mindestwürfe aller Charaktere, die sich in dem betroffenen Bereich aufhalten, um 4 erhöhen. Der Wirkungsbereich wird darüber hinaus für den Rest der Runde als tückisches Gelände betrachtet.

Sekundäreffekte: Alles, was von der Säurewirkung betroffen wird, kann sich in Schlamm verwandeln oder zumindest schwer verätzt werden. Fahrzeugreifen werden platt. Panzerung kann sowohl in der Ballistik- wie in der Stoßstufe (permanent) um 1 sinken. Hatte der Säureangriff Tödliches Schadensniveau, können selbst Feuerwaffen zu Schrott korrodiert werden.

Sand

Primärschaden: Der aggressive und scheuernde Sand verursacht erhöhten Schaden. Sand erhöht das Schadensniveau von Angriffen gegen Luftelementare und Sylphen um eine Stufe, da er sie erstickt.

Sekundäreffekte: Der feine Sand kann Maschinen und Feuerwaffen beschädigen, die nicht völlig versiegelt sind.

Wasser

Primärschaden: Wasser verursacht Betäubungsschaden. Charaktere, die von dem Wasser erwischt werden, unterliegen den Stoß- und Niederschlagsregeln, die ansonsten im Nahkampf zum Tragen kommen (siehe S. 124, *SR3.01D*), wobei die Kraftstufe des Zaubers als Stärke des Angreifers betrachtet wird. Wasser erhöht das Schadensniveau von Angriffen gegen Feuerelementare und Salamander um eine Stufe. Offenliegende elektrische Leitungen

BEISPIELE FÜR DIE BERECHNUNG VON ENTZUGSCODES

Es folgen einige Beispiele für die Berechnung von Entzugscodes mit Hilfe dieser Regeln. Die Zauber wurden dem *Shadowrun*-Grundregelwerk entnommen. Bei der Entwicklung eigener Zauber können Ihnen diese Zauber als Vorlagen dienen.

Heilzauber

Mit Ausnahme von schädlichen Zaubern erfordern alle Heilzauber des *Shadowrun*-Grundregelwerks die Berührung des Zieles und ein bereitwilliges Ziel (wenn nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben wird).

Heilen ist ein Manazauber und heilt Schaden, der Entzug richtet sich also nach dem Schaden, der geheilt wird. Die Modifikatoren für das Berührungserfordernis und das bereitwillige Ziel sind bei Heilzaubern obligatorisch und werden nicht angerechnet. Heilen erfordert auch keinen Modifikator für seine permanente Wirkung, da es das Ziel des Zaubers in seinen normalen Zustand zurückversetzt. **Behandeln** hat die gleichen Modifikatoren wie Heilen, mit Ausnahme der Zielbegrenzung (Entzugsmindestwurf –1; funktioniert nur bei Zielen, die innerhalb der letzten Stunde vor Anwendung des Zaubers verletzt wurden).

Winterschlaf ist ein wenig komplizierter, da es für ihn kein vorgegebenes Grundentzugsniveau gibt. Wenn man die Grundentzugsnivaus von Manipulationszaubern analog verwendet, könnte Winterschlaf als eine geringe physikalische Veränderung betrachtet werden, was ein Grundentzugsniveau von Mittel ergibt. Er erfordert ein bereitwilliges Ziel (kein Modifikator für Heilzauber) und wird aufrechterhalten (Entzugsmindestwurf +1), was einen endgültigen Entzugscode von +1 (M) ergibt.

(Attribut) steigern ist ein Manazauber, der ein Attribut erhöht (Grundentzugsniveau von Mittel). Er erfordert ein bereitwilliges Ziel (kein Modifikator), wird aufrechterhalten (Entzugsmindestwurf +1) und erfordert eine Berührung (kein Modifikator für Heilzauber). Der Entzug lautet letztlich also +1 (M). **Cybermodifiziertes (Attribut) steigern** ist ein physischer Zauber (Entzugsmindestwurf +1), da er auch Attribute beeinflußt, die kybernetisch modifiziert wurden, also hat er einen Entzug von +2 (M).

Schmerzresistenz hat ein Grundentzugsniveau in Höhe des zu beeinflussenden Schadensniveaus. Da dieser Zauber nur die Symptome behandelt (Entzugsmindestwurf –2), lautet der Entzug –2 (Schadensniveau).

Illusionszauber

Unterhaltung ist ein offensichtliche, monosensorische gezielte Illusion (Grundentzugsniveau von Leicht). Sie wird aufrechterhalten (Entzugsmindestwurf +1), ist jedoch eine Illusion (Entzugsmindestwurf –1) und erfordert ein bereitwilliges Ziel (Entzugsniveau –1), was in einem Entzugscode von (L) resultiert. **Trideo-Unterhaltung** ist ein physischer Zauber, wodurch der Entzug auf +1 (L) steigt.

Unsichtbarkeit ist eine indirekte Illusion und eine monosensorische starke Täuschung (Grundentzugsniveau von M). Sie wird aufrechterhalten (Entzugsmindestwurf +1), ist jedoch eine Illusion (Entzugsmindestwurf –1), die Modifikatoren gleichen sich also aus, was einen endgültigen Entzug von (M) ergibt. **Verbesserte Unsichtbarkeit** ist ein physischer Zauber, der Entzug steigt also auf +1 (M).

Maske ist eine indirekte Illusion. Es handelt sich um eine multisensorische geringe Täuschung (Grundentzugsniveau von M). Sie wird aufrechterhalten (Entzugsmindestwurf +1), ist jedoch ein Illusionszauber (Entzugsmindestwurf –1). Der Entzug lautet folglich (M). **Physische Maske** ist ein physischer Zauber (Entzugsmindestwurf +1) und hat daher einen Entzug in Höhe von +1 (M).

Trugbild ist eine starke multisensorische indirekte Illusion (Grundentzugsniveau von S). Sie wird aufrechterhalten (Entzugsmindestwurf +1), ist jedoch ein Illusionszauber (Entzugsmindestwurf –1) und flächenwirksam (Entzugsniveau +1). Der Entzug beläuft sich folglich auf (T). **Trideotrugbild**, die physische Version (Entzugsmindestwurf +1), hat einen Entzug von +1 (T).

Kampfzauber

Manablitz ist ein Manazauber, der bei einem Ziel innerhalb des Blickfeldes Körperlichen Schaden verursacht. Es kommen keine weiteren Modifikatoren zum Tragen, also entspricht das Entzugsniveau dem Schadensniveau des Zaubers.

Energieblitz funktioniert ähnlich wie ein Manablitz, mit der Ausnahme, daß es sich bei ihm um einen physischen Zauber handelt, wodurch der Entzugsmindestwurf um 1 steigt. Der Entzug beträgt also +1 (Schadensniveau).

Betäubungsball ist ein Manazauber. Er verursacht Betäubungsschaden (Entzugsmindestwurf –1) und ist ein Flächenzauber (Entzugsniveau +1). Der Entzug lautet also –1 (Schadensniveau +1).

Manipulationszauber

Manipulationszauber sind vielleicht die komplexesten aller Zaubersprüche.

Gedanken beherrschen verursacht eine starke mentale Veränderung (Grundentzugsniveau von Schwer). Es ist ein Manazauber (kein Modifikator) und wird aufrechterhalten (Entzugsmindestwurf +1). Da es eine Veränderung bewirkt, hat es eine Erfolgsschwelle gleich der halben Willenskraft des Zieles. Es kommen keine weiteren Modifikatoren zum Tragen, also hat der Zauber einen Entzug von +1 (S).

Flammenwerfer verursacht Schaden, der Grundentzug entspricht also dem Schadensniveau. Genau wie bei allen elementaren Manipulationen handelt es sich um einen physischen Zauber (Entzugsmindestwurf +1). Außerdem kommt der Modifikator für den elementaren Effekt zur Anwendung (Entzugsniveau +1). Der Entzug beläuft sich also auf +1 (Schadensniveau +1). **Feuerball** ist einfach eine flächenwirksame Version von Flammenwerfer, wodurch das Entzugsniveau um eine Stufe steigt. Feuerball hat also einen Entzug von +1 (Schadensniveau +2).

Astrale Barriere bewirkt eine starke körperliche Veränderung (Grundentzugsniveau von Schwer). Der Zauber wird aufrechterhalten (Entzugsmindestwurf +1) und ist flächenwirksam (Entzugsniveau +1), hat also einen Entzug von +1 (S). **Barriere** ist ein physischer Zauber und hat daher einen Entzug von +2 (S).

Versteinern bewirkt eine starke körperliche Veränderung (Grundentzugsniveau S). Es ist physisch (Entzugsmindestwurf +1) und flächenwirksam (Entzugsniveau +1), beeinflußt jedoch ausschließlich lebendige Ziele (Zielbegrenzung, d. h. Entzugsmindestwurf –1). Versteinern hat einen endgültigen Entzug von +1 (S). Da der Zauber eine starke Veränderung des Körpers bewirkt, hat er eine Erfolgsschwelle in Höhe des halben Konstitutionsattributes.

Wahrnehmungszauber

Leben aufspüren ist wohl der einfachste nur denkbare Wahrnehmungszauber, nämlich ein Manazauber, der die Anwesenheit oder Abwesenheit von Leben innerhalb der Reichweite des Sinnes ermittelt (Grundentzugsniveau von Leicht). Er ist ein Wahrnehmungszauber (Entzugsmindestwurf –1) und funktioniert in alle Richtungen (Flächenzauber, also Entzugsniveau +1). Er wird aufrechterhalten (Entzugsmindestwurf +1) und ist, genau wie die meisten anderen Wahrnehmungszauber, ein Berührungszauber (Entzugsniveau –1). Alle Modifikatoren heben sich gegenseitig auf, der endgültige Entzug beläuft sich also auf (L).

Gerät analysieren ist ein physischer Zauber (Entzugsmindestwurf +1), da er leblose Objekte analysiert (Grundentzugsniveau von Schwer). Es handelt sich um einen Wahrnehmungszauber (Entzugsmindestwurf –1), er wird aufrechterhalten (Entzugsmindestwurf +1) und ist ein Berührungszauber (Entzugsniveau –1). Er hat folglich einen Entzug von +1 (M).

Hellsicht bietet eine gesteigerte Sicht (Grundentzugsniveau von Schwer). Es ist ein Wahrnehmungszauber (Entzugsmindestwurf –1), der aufrechterhalten wird (Entzugsmindestwurf +1), und erfordert eine Berührung des Zieles (Entzugsniveau –1). Der Entzug lautet schlicht und einfach (M).

Geistessonde bietet einen neuen Sinn (Telepathie, Grundschadensniveau von Tödlich). Es kommen die folgenden Modifikatoren zum Tragen: Wahrnehmungszauber, aufrechterhaltener Zauber, Berührungserfordernis. Der endgültige Entzug beträgt also (S).

werden bei Kontakt kurzgeschlossen. Der vom Wasser betroffene Bereich gilt bis zum Ende der Runde als schwieriges und tückisches Gelände.

Sekundäreffekte: Wasser kann alle elektrischen oder elektronischen Ausrüstungsgegenstände kurzschließen, so zum Beispiel den Elektromotor einer Vindicator, nicht wasserdichte Funkgeräte und Fahrzeugmotoren, nicht jedoch Cyberware.

Berechnung des Entzugscodes

Der Entzugscode ist abhängig von den Spezifikationen und Parametern eines Zaubers. Er besteht aus zwei Teilen: Entzugsmindestwurf und Entzugsniveau.

Der Entzugsmindestwurf ist der Mindestwurf für die Widerstandsprobe gegen Entzug. Er entspricht der (abgerundeten) halben Kraftstufe des Zaubers. Er kann durch die Art des Zaubers beeinflußt werden (siehe die Tabelle *Entzugsmodifikatoren*, S. 56).

Das Entzugsniveau basiert auf der Natur des Zaubers und kann durch bestimmte Modifikatoren verändert werden. Wenn das Entzugsniveau (T)ödlich erreicht und dann durch Modifikatoren noch weitere gesteigert wird, setzt man für jeden noch nicht eingerechneten Modifikator den Entzugsmindestwurf um 2 herauf. Jedoch kann kein Modifikator das Niveau unter (L)eicht senken.

Beispiele für die Berechnung von Entzugscodes einiger Zauber aus dem *Shadowrun*-Grundregelwerk finden Sie auf S. 53).

HEILZAUBER-ENTZUGSTABELLE

Natur des Spruches	Grundentzugsniveau
Heilt oder kuriert Krankheit	Schadensniveau
Verursacht Beschwerden	Schadensniveau
Beeinflußt ein Attribut	M

Entzugsmodifikatoren

Mindestwurf: Physischer Zauber, Zielbegrenzung, aufrechterhaltener Zauber, Symptome
Niveau: Beeinflußt Initiative, persönlicher Zauber, schädigend, Blickfeld, permanenter Effekt, enge Zielbegrenzung

Heilzauber: Die meisten Zauber unterstützen die Genesung des Zieles; sie heilen Schaden, überwinden Krankheiten und neutralisieren Gifte. Zauber mit heilender Wirkung weisen einen variablen Entzugscode auf, der dem Schadensniveau des Gebrechens entspricht, das sie kurieren.

Heilzauber, die körperliche Beschwerden verursachen, richten sich im Entzugsniveau ebenfalls nach ihrer genauen Wirkung. Ein Zauber, der dem Opfer eine Schwere Krankheit zufügt, weist beispielsweise auch Schweres Entzugsniveau auf.

Zauber, die sich auf Attribute auswirken, sei es in vorteilhafter oder nachteiliger Art und Weise, weisen ein Mittleres Grundentzugsniveau auf. Je zwei Erfolge, die bei der Probe fallen, erhöhen oder senken das beeinflußte Attribut um eine Stufe, maximal jedoch um eine Anzahl von Stufen, die der eingesetzten Kraft des Zaubers entspricht.

Bei dem Entzug von Heilzaubern kommen auch die Modifikatoren für das Berührungserfordernis und das bereitwillige Ziel zur Anwendung (siehe S. 56). Heilzauber, die eine Reichweite von Blickfeld haben, weisen ein um eine Stufe erhöhtes Entzugsniveau auf (siehe *Blickfeld*, S. 56). Bei schädigenden Heilzaubern wird das Entzugsniveau um eine Stufe erhöht; außerdem kann sich das Ziel gegen sie zur Wehr setzen (siehe *Schädigend*, S. 56).

Der Modifikator für Zauber mit permanenter Wirkung (Entzugsniveau +1) kommt bei Heilzaubern nicht zum Tragen, falls sie das Ziel in seinen natürlichen Zustand zurückversetzen. In allen anderen Fällen wird der Modifikator angerechnet.

Illusionszauber: Gezielte Illusionen werden auf ein Ziel gesprochen und beeinflussen dessen Verstand oder Sinne. Nur physische gezielte Illusionen beeinflussen technische Geräte (wie etwa Kameras, Sensoren). Das Grundentzugsniveau für gezielte Illusionszauber hängt von den Sinnen ab, die durch die Illusion beeinflußt werden, sowie von deren genereller Glaubwürdigkeit.

Indirekte Illusionszauber werden auf eine Person oder einen Bereich gewirkt. Jeder, der diese Person oder diesen Bereich betrachtet, ist Ziel des Zaubers. Das Grundentzugsniveau für indirekte Illusionszauber hängt davon ab, wie drastisch sie die Person oder den Ort verändern.

Illusionszauber verursachen bei Zielen keinen permanenten Schaden, obwohl das Ziel einer Illusion natürlich durchaus glauben kann, es sei verletzt (und dann auch entsprechend handelt).

GEZIELTE ILLUSIONSZAUBER-ENTZUGSTABELLE

Art der Illusion	Grundentzugsniveau
Offensichtliche monosensorische Illusion	L
Offensichtliche multisensorische Illusion	M
Realistische monosensorische Illusion	M
Realistische multisensorische Illusion	S

INDIREKTE ILLUSIONSZAUBER-ENTZUGSTABELLE

Wirkung der Illusion	Grundentzugsniveau
Geringe monosensorische Veränderung	L
Starke monosensorische Veränderung	M
Schwere monosensorische Veränderung	S
Multisensorische Veränderung	+1 Stufe

Entzugsmodifikatoren

Mindestwurf: Illusionszauber, physischer Zauber, Zielbegrenzung, aufrechterhaltener Zauber
Niveau: Flächenzauber, vergrößerter Wirkungsbereich, Berührung erforderlich, enge Zielbegrenzung, bereitwilliges Ziel

Kampfzauber: Das Grundentzugsniveau von Kampfzaubern ist abhängig von dem Schadensniveau, das beim Sprechen des Zaubers gewählt wird. Wenn der Zauber ein festes Schadensniveau hat (wie etwa der Zauber Erschlagen), wird dieses als Grundentzugsniveau herangezogen. Ein Kampfzauber, der Mittleren Schaden bewirkt, hat beispielsweise ein Mittleres Entzugsniveau.

KAMPFZAUBER-ENTZUGSTABELLE

Schadensniveau	Grundentzugsniveau
L	L
M	M
S	S
T	T

Entzugsmodifikatoren

Mindestwurf: Physischer Zauber, Zielbegrenzung, Betäubungsschaden
Niveau: Flächenzauber, Berührung erforderlich, enge Zielbegrenzung

Manipulationszauber: Der Grundentzug hängt von dem Ausmaß der Realitätsveränderung ab, die der Spruch insgesamt erzeugt. Das Grundentzugsniveau von schädigenden Manipulationen beruht genau wie bei Kampfzaubern auf dem Grundschadensniveau des Spruches. Beachten Sie, daß Sie bei elementaren Manipulationszaubern und einigen Transformationsmanipulationen den Modifikator für elementare Effekte (S. 56) anwenden müssen.

MANIPULATIONSZAUBER-ENTZUGSTABELLE

Effekt	Grundentzugsniveau
Geringe mentale Veränderung (verstärkte Emotionen, Suggestion)	M
Starke mentale Veränderung (Gedanken- oder Erinnerungsmanipulation)	S
Geringe physische Veränderung (Erscheinung, Bewegung)	M
Starke physische Veränderung (Gestalt oder Form)	S
Geringe Umweltveränderung (Licht, Feuchtigkeit, Temperatur)	L
Starke Umweltveränderung (Materie erschaffen)	M
Schwerwiegende Umweltveränderung (Wetterkontrolle, Schwerkraft)	S

Entzugsmodifikatoren
Mindestwurf: Physischer Zauber, Zielbegrenzung, Betäubungsschaden, aufrechterhaltener Zauber
Niveau: Beeinflußt Initiative, Flächenzauber, persönlicher Zauber, elementarer Effekt, vergrößerter Wirkungsbereich, permanenter Effekt, Berührung erforderlich, enge Zielbegrenzung, bereitwilliges Ziel

Wahrnehmungszauber: Das Grundentzugsniveau für einen Wahrnehmungszauber richtet sich danach, was wahrgenommen wird und wie viele Informationen durch den Spruch gewonnen werden. Wahrnehmungszauber können zunächst die simple Präsenz von etwas erkennen. So legt der Zauber Leben aufspüren schlicht und einfach die Anwesenheit von Leben offen. Darüber hinaus können Wahrnehmungszauber das Ziel analysieren, um den Zauberer mit näheren Informationen zu versorgen. So erkennt zum Beispiel der Spruch Feinde aufspüren die feindlichen Absichten eines Lebewesens. Je mehr Informationen ein Zauber bereitstellt, desto höher ist sein Entzugsniveau.

WAHRNEHMUNGSZAUBER-ENTZUGSTABELLE

Natur des Spruches	Grundentzugsniveau
Lebewesen oder magische Energie entdecken	L
Lebewesen oder magische Energie analysieren	M
Lebloses Ziel entdecken	M
Lebloses Ziel analysieren	S
Steigerung eines existierenden Sinnes	S
Völlig neuer Sinn (Sonar, Telepathie etc.)	T
Geliehener Sinn	T

Entzugsmodifikatoren
Mindestwurf: Wahrnehmungszauber, physischer Zauber, Zielbegrenzung, aufrechterhaltener Zauber
Niveau: Flächenzauber, persönlicher Zauber, erweiterte Reichweite, Berührung erforderlich, enge Zielbegrenzung, bereitwilliges Ziel

Manazauber entdecken und analysieren nur Lebewesen und magische Phänomene. Ausschließlich physische Zauber können leblose Dinge entdecken.

Der Empfänger eines Wahrnehmungszaubers ist der Charakter, auf den der Zauber gewirkt werden soll; er kommt in den Genuß der Vorteile, die der Zauber bietet (etwa einen neuen Sinn). Der Empfänger muß den Zauber bereitwillig entgegennehmen, andernfalls entfaltet er seine Wirkung nicht.

Das *Ziel* ist das Objekt, das Lebewesen oder das Phänomen, welches mit dem neuen Sinn entdeckt werden soll. Jeder, der nicht freiwillig das Ziel eines Wahrnehmungszaubers ist, kann sich dem Zauber normal widersetzen.

Der Sinn, mit dem der Empfänger versorgt wird, ist in der Regel ein Richtungssinn (wie etwa Sicht), der zu einer gegebenen Zeit immer nur in eine Richtung eingesetzt werden kann. Wahrnehmungszauber mit dem Modifikator für flächenwirksame Zauber (S. 56) bieten einen Sinn, der seine Fühler in alle Richtungen gleichzeitig ausstreckt. Die Reichweite des Sinnes (sei er nun ein Richtungssinn oder ein Flächensinn) beträgt (Kraft x Magie) Meter. Der Modifikator für erweiterte Reichweite (S. 56) dehnt diese Reichweite auf (Magie x Kraft x 10) Meter aus.

Vorteile, die ein Wahrnehmungszauber gewährt, dürfen nicht die Kraft des Zaubers überschreiten.

Entzugsmodifikatoren
Entzugsmodifikatoren beeinflussen entweder den Entzugsmindestwurf oder das Entzugsniveau (siehe *Berechnung des Entzugscodes*, S. 54). Detaillierte Erläuterungen folgen in dem Abschnitt *Anmerkungen zu den Entzugsmodifikatoren* (weiter unten).

Tabellenschlüssel: Die folgenden Abkürzungen geben die Zauberkategorien an, bei denen ein Modifikator zum Tragen kommen kann.

H = Heilzauber
I = Illusionszauber
K = Kampfzauber
M = Manipulationszauber
W = Wahrnehmungszauber

ANMERKUNGEN ZUR TABELLE *ENTZUGSMODIFIKATOREN*

Aufrechterhaltener Zauber (Entzugsmindestwurf +1)
Sprüche, die aufrechterhalten werden, erfordern diesen Modifikator.

Betäubungsschaden (Entzugsmindestwurf –1)
Schädigende Zauber, die dem Opfer Betäubungsschaden zufügen, unterliegen diesem Modifikator.

Illusionszauber (Entzugsmindestwurf –1)
Dieser Modifikator wird auf alle Illusionszauber angerechnet, da sie relativ leicht zu wirken sind.

Physischer Zauber (Entzugsmindestwurf +1)
Jeder physische Zauber aus allen Spruchkategorien erfordert diesen Modifikator. Kann der Zauber nicht eindeutig als physischer Zauber oder Manazauber klassifiziert werden, sollte der Spielleiter den Modifikator anwenden (etwa bei einer Beeinflussung des Reaktionsattributes).

Symptome (Entzugsmindestwurf –2)
Jeder Heilzauber, der nur Symptome behandelt oder herbeiführt, nicht jedoch die zugrundeliegenden Ursachen, unterliegt diesem Modifikator (beispielsweise Schmerzresistenz und Entgiftung). Der Zauber kann weder Attributsstufen beeinflussen noch Schaden heilen oder ähnliche Effekte erzielen.

Wahrnehmungszauber (Entzugsmindestwurf –1)
Dieser Modifikator spiegelt die Tatsache wider, daß Wahrnehmungszauber relativ leicht einzusetzen sind und nur auf bereitwillige Empfänger bzw. Ziele gewirkt werden können.

Zielbegrenzung (Entzugsmindestwurf –1)
Der Spruch wirkt sich nur auf eine begrenzte Klasse von Zielen aus. Dabei könnte es sich um eine einzelne Art handeln (z. B. ein

ENTZUGSMODIFIKATOREN

Entzugsmindestwurf	Modifikator
Aufrechterhaltener Zauber (H, I, M, W)	EntzugsMW +1
Betäubungsschaden (K, M)	Entzugs-MW –1
Illusionszauber (I)	Entzugs-MW –1
Physischer Zauber (H, I, K, M, W)	Entzugs-MW +1
Symptome (H)	Entzugs-MW –2
Wahrnehmungszauber (W)	Entzugs-MW –1
Zielbegrenzung (H, I, K, M, W)	Entzugs-MW –1
Entzugsniveau	
Beeinflußt Initiative (H, M)	Entzugsniveau +1
Bereitwilliges Ziel	Entzugsniveau –1
Berührung erforderlich (I, K, M, W)	Entzugsniveau –1
Blickfeld (H)	Entzugsniveau +1
Elementarer Effekt (M)	Entzugsniveau +1
Enge Zielbegrenzung (H, I, K, M, W)	Entzugsniveau –1
Erweiterte Reichweite (W)	Entzugsniveau +1
Flächensinn (W)	Entzugsniveau +1
Flächenzauber (I, K, M)	Entzugsniveau +1
Permanenter Effekt (H, M)	Entzugsniveau +1
Persönlicher Zauber(*) (H, M, W)	Entzugsniveau –3
Schädigend (H)	Entzugsniveau +1
Vergrößerter Wirkungsbereich (I, M)	Entzugsniveau +1

* Dieser Modifikator beinhaltet die Modifikatoren für Berührungserfordernis, bereitwilliges Ziel und enge Zielbegrenzung.

Manaball gegen Elfen), um einen physischen Zauber, der sich nur auf leblose Dinge auswirkt (z. B. Ramme) und so weiter. Dieser Modifikator wird nicht zu dem Modifikator für enge Zielbegrenzung addiert.

Beeinflußt Initiative (Entzugsniveau +1)
Dieser Modifikator wird berücksichtigt, wenn der Spruch die Initiative beeinflußt, indem er die Reaktion oder die Anzahl der Initiativewürfel herauf- oder herabsetzt.

Bereitwilliges Ziel (Entzugsniveau –1)
Der Spruch wirkt nur gegen bereitwillige Ziele. Setzt sich die Zielperson gegen den Zauber zur Wehr, schlägt der Spruch automatisch fehl. Bewußtlose Ziele werden bei Heilzaubern als bereitwillige Ziele betrachtet. Für alle andere Zauberkategorien gilt, daß sich das Ziel des Zaubers bewußt sein muß. Der Zauberer legt zwar die übliche Hexereiprobe gegen den errechneten Mindestwurf, doch das Ziel würfelt keine Spruchwiderstandsprobe, so daß sämtliche Erfolge des Zauberers in die Spruchwirkung eingehen.

Berührung erforderlich (Entzugsniveau –1)
Um den Zauber zu sprechen, muß der Zauberer das Ziel berühren (siehe S. 178, *SR3.01D*). Alle Heil- und Wahrnehmungszauber erfordern eine Berührung und unterliegen daher nicht diesem Modifikator.

Blickfeld (Entzugsniveau +1)
Dieser Modifikator wird nur auf Heilzauber angerechnet, da sie ansonsten eine Berührung erfordern.

Elementarer Effekt (Entzugsniveau +1)
Jeder elementare Manipulationszauber erfordert diesen Modifikator. Eine elementare Manipulation kann mehr als nur einen elementaren Effekt haben, doch in diesem Fall werden die Modifikatoren für alle diese Effekte addiert.

Enge Zielbegrenzung (Entzugsniveau –1)
Der Spruch wirkt nur gegen ganz bestimmte Ziele. Ein Kampfzauber, mit dem man ausschließlich Fahrzeuge angreifen kann, unterliegt beispielsweise einer engen Zielbegrenzung. Die einzige Möglichkeit, einen Zauber, der gegen ein Lebewesen gerichtet ist, dieser Beschränkung zu unterwerfen, besteht in der Eingrenzung der möglichen Ziele auf ein einzelnes Individuum.

Erweiterte Reichweite (Entzugsniveau +1)
Dieser Modifikator für Wahrnehmungszauber vergrößert die effektive Reichweite des Spruches auf (Kraft x Magie x 10) Meter.

Flächensinn (Entzugsniveau +1)
Dieser Modifikator kommt bei Wahrnehmungszaubern zum Tragen, die sich nicht nur in eine Richtung erstrecken, sondern dem Empfänger einen Flächensinn verschaffen.

Flächenzauber (Entzugsniveau +1)
Flächenwirksame Zauber wirken sich auf alle Ziele innerhalb des Wirkungsbereiches aus, wobei der Radius des Wirkungsbereiches durch das Magieattribut des Zauberers in Metern angegeben wird (siehe S. 181, *SR3.01D*).

Permanenter Effekt (Entzugsniveau +1)
Zauber mit einem permanenten Effekt benötigen diesen Modifikator. Der Modifikator wird nicht auf Zauber angerechnet, die das Ziel in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzen.

Persönlicher Zauber (Entzugsniveau –3)
Ist ein Spruch nur auf den Zauberer selbst anwendbar, so erhält er diesen Modifikator. Er umfaßt die Modifikatoren für Berührungserfordernis, enge Zielbegrenzung und Bereitwilliges Ziel.

Schädigend (Entzugsniveau +1)
Heilzauber, die eine schädliche Wirkung auf das Ziel haben, unterliegen diesem Modifikator. Der Spruch kann gegen unfreiwillige Ziele eingesetzt werden, die sich entsprechend den normalen Regeln zur Wehr setzen.

Vergrößerter Wirkungsbereich (Entzugsniveau +1)
Dieser Modifikator steigert den Radius von flächenwirksamen Zaubern auf das Zehnfache (Magieattribut x 10). Er kann nur einmal angewendet werden, und zwar nur auf Sprüche, bei denen bereits der Modifikator für Flächenzauber berücksichtigt wurde (diese Modifikatoren werden addiert).

INITIATION UND METAMAGIE

Als die Magie zurückkehrte, machten sich die neuen Entdecker dieser Kunst rasch daran, sie zu erforschen. Sie experimentierten und sie lernten. Im Zuge der Wiederentdeckung uralter Künste wurden immer neue Ebenen der Magie entdeckt. Und während die Forscher immer tiefer in ihren Studien versanken, erhielten sie Zugang zu immer größerem Wissen. Mit der Zeit wurden diese Lernprozesse kategorisiert, und heute ist die Erforschung immer höherer Mysterien als Initiation bekannt. Wer die magischen Künste studiert und sich von seinen ursprünglichen Einschränkungen löst, reift in seiner Magie und erlernt neue Techniken, die als Metamagie bekannt sind (siehe S. 69). Nicht selten verbünden sich Initiaten mit Gleichgesinnten und gründen magische Gruppen (S. 61), die ihnen einige Vorteile verschaffen und den Prozeß der Initiation erleichtern.

INITIATION

Die Initiation schärft die Sensibilität für die magischen Energien und reinigt den Geist. Sie ermöglicht es einem Charakter, sein Potential zur Steuerung magischer Energien zu erhöhen und verschafft ihm Zugang zu höheren Techniken, genannt Metamagie. Darüber hinaus bietet sie ihm Zugang zu den Metaebenen des Astralraums (siehe S. 91). Nur magisch begabte Charaktere (Vollzauberer, Aspektzauberer und Adepten) können sich einer Initiation unterziehen.

Ein Zauberer kann die Initiation auf eigene Faust oder als Mitglied einer magischen Gruppe durchführen (siehe *Magische Gruppen*, S. 61), und in der Tat entstehen die meisten magischen Gruppen, um sie ihren Mitgliedern zu erleichtern (niedrigere Karmakosten). Da diese Gruppen sehr schwer zu finden und obendrein noch wählerisch bei der Aufnahme neuer Mitglieder sind sowie von allen Mitgliedern Unterwerfung unter die Gruppenregeln erwarten, sind einige Zauberer der Ansicht, daß es sich nicht lohnt, sich mit einer Gruppe herumzuschlagen, und führen die Initiation deshalb allein durch.

Mittels der Initiation erzeugt der Erwachte eine einzigartige Verbindung zur Magie. Während des Initiationsrituales (und bei einigen anderen Gelegenheiten) manifestiert sich diese Verbindung in der Gestalt oder Entität des Avatars (siehe *Avatare*, S. 68). Bei Schamanen erscheint dieser Avatar meist in Gestalt seines Totems. Wer seine Magie eng mit der Religion verknüpft, sagt, die Initiation bringe ihn näher zu seinem Gott (oder seinen Göttern). Jede magische Gruppe und jeder Charakter, der das Ritual alleine durchführt, hat einen eigenen Avatar.

Abgesehen von dem zeitlichen und sonstigen Aufwand, der sich ergibt, wenn sich ein Charakter einer Prüfung unterzieht (S. 58) oder eine neue metamagische Technik erlernt, bestimmt allein der Spielleiter die Dauer und die Aktivitäten des Initiationsprozesses. Als Richtlinie mögen der erwählte Pfad des Charakters (siehe *Die Wege der Magie*, S. 14) und seine

Ideale dienen. Charaktere könnten intensive Studien und Rituale durchführen oder sich einfach nur selbst beweisen, daß sie soweit sind. Zu irgendeinem Zeitpunkt während dieses Prozesses sollte der Avatar in Erscheinung treten (siehe *Die Rolle des Avatars*, S. 69). Zwar entscheidet der Spielleiter auch, wann sich der Charakter einer Initiation unterziehen kann, doch sollte zwischen dem Erlangen des notwendigen Karmas und der Initiation zu einem höheren Grad auf jeden Fall ein wenig Zeit verstreichen.

GRADE DER INITIATION

Initiation wird in *Graden* gemessen, angefangen bei Grad 1 (der Grundinitiation) und dann ansteigend. Die zweite Initiation macht einen Charakter zum Initiaten des 2. Grades und so weiter. Diese Einteilung in Grade dient in erster Hinsicht dazu, die Fortschritte eines Zauberers in dem Spielsystem zu verfolgen – denn ein Schamane gibt nur wenig auf linearen Fortschritt, und die meisten Hermetiker haben für jeden Grad einen eigenen Titel.

VORZÜGE DER INITIATION

Mit der Initiation erhält der Charakter eine Reihe von Vorteilen und Fähigkeiten.

Mit der ersten Initiation erhalten Vollzauberer vollen Zugang zu den Metaebenen des Astralraums (siehe *Die Metaebenen*, S. 91). Darüber hinaus kann ein Initiat bei jeder Initiation zwischen drei Vorteilen wählen. Er kann seine Magiestufe anheben und eine metamagische Technik erlernen, er kann die Erhöhung des Magiewertes mit einer Veränderung seiner astralen Signatur verbinden, oder aber er schüttelt ein Geas ab. Bei jeder Initiation kann der Charakter sich nur für eine dieser drei Optionen entscheiden.

Steigerung der Magie

Die Initiation erhöht das Magieattribut des Initiaten. Mit jedem Initiationsgrad erhält der Charakter einen zusätzlichen Magiepunkt. Jeder zusätzliche Magiepunkt verschafft einem Adepten einen neuen Kraftpunkt, mit dem er neue Adeptenkräfte erwerben kann. Das Magieattribut *kann* auf diese Weise durchaus über einen Wert von 6 steigen.

Astrale Fähigkeiten

Initiaten erhalten auf ihre astrale Reaktion einen Bonus in Höhe ihres Initiationsgrades. Außerdem erhalten sie einen neuen Pool, den sogenannten Astralpool, der ebenfalls eine Anzahl Würfel gleich dem Initiationsgrad enthält. Diese Würfel können für alle Proben eingesetzt werden, die im Astralraum oder auf den Metaebenen gewürfelt werden, mit Ausnahme von Proben auf magische Fertigkeiten. Sie verstärken auch Proben im Astralkampf (selbst Hexereiproben) und Proben für astrale Wahrnehmung. Der Astralpool wird auf die gleiche Weise aufgefrischt wie andere Würfelpools auch (S. 43, *SR3.01D*).

Befreiung von Geasa

Jedesmal, wenn sich der Charakter einer Initiation unterzieht (seinen Grad erhöht), kann er auch beschließen, sich von einem Geas zu befreien (S. 33). Wenn der Charakter auf diese Weise ein Geas loswird, erhält er für diesen Grad zwar keinen neuen Magiepunkt, vernichtet jedoch ein Geas, das er einem seiner Magiepunkte auferlegt hatte. Mit anderen Worten: Er regeneriert den verlorenen Magiepunkt, den er zuvor mit dem Geas ausgleichen mußte. Bei jeder Initiation kann sich der Charakter nur von einem Geas befreien.

Ändern der astralen Signatur

Wenn sich der Charakter einer Initiation unterzieht, kann er auch versuchen, seine astrale Signatur zu verändern (S. 172, *SR3.01D*). Beschließt ein Charakter, seine astrale Signatur zu verändern, so kann er bei dieser Initiation keine metamagische Technik erlernen und kein Geas abschütteln, erhält aber dennoch einen zusätzlichen Magiepunkt.

Um seine astrale Signatur zu ändern, muß der Charakter seinen Magiestil ablegen und dann einen "neuen" erlernen. Würfeln Sie eine Magieprobe gegen einen Mindestwurf von 6 zuzüglich des neuen Grades. Diese Probe kann nur mit Karmawürfeln verstärkt werden. Erzielt der Charakter mindestens zwei Erfolge, hat er seine astrale Signatur geändert. Personen, die den betreffenden Charakter nur mit seiner bisherigen astralen Signatur askennt haben, können ihn jetzt nicht mehr erkennen oder identifizieren.

Scheitert die Probe, behält der Charakter seine bisherige astrale Signatur. Nach jedem erfolglosen Versuch wird der Mindestwurf für zukünftige Versuche um 1 erhöht – der gescheiterte Änderungsversuch bestätigt nur den alten Magiestil des Charakters.

Bandis astrale Signatur ist bei Lone Star, dem Militär, der Mafia sowie mindestens sechs multinationalen Sicherheitskonzernen und der Yakuza gut bekannt. Also beschließt sie, daß es an der Zeit ist, sie zu ändern. Als sie auf Grad 3 initiiert, würfelt sie ihre Magiestufe von 8 gegen einen Mindestwurf von 9 (6 plus Grad 3). Sie schafft nur einen Erfolg, also scheitert der Versuch. Sie kann es beim nächsten Gradanstieg erneut versuchen, jedoch mit einem Mindestwurfmodifikator von +1.

KARMA UND INITIATION

Die Initiation kostet Karma. Um die Grundkarmakosten für eine Initiation zu ermitteln, addieren Sie 5 zu dem angestrebten Grad und wenden Sie die entsprechenden Multiplikatoren aus der Tabelle *Initiationskosten* an (es wird abgerundet).

Elie ist ein Schamane des Eulentotems und bereit für die Initiation. Als Einzelgänger beschließt er, für diese Initiation nicht die Hilfe einer Gruppe zu suchen. Um seinen ersten Grad zu erhalten, muß Elie (5 + 1, dem gewünschten Initiationsgrad) x 3 Karmapunkte aufwenden, insgesamt also 18. Unterzieht er sich einer Prüfung, reduziert sich die Summe auf 15 Karmapunkte. Einige Zeit später möchte Elie zu Grad 2 fortschreiten. Dieses Mal belaufen sich die Grundkosten auf 7 (5 + 2) Karmapunkte. Er ist weiterhin solo, muß also für seine Initiation 21 (7 x 3) Karmapunkte ausgeben. Akzeptiert er diesmal wieder eine Prüfung, kostet ihn die Initiation 7 x 2.5, also 17,5 Karmapunkte (abgerundet auf 17).

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

INITIATIONSKOSTEN
(Grundkosten: 5 + gewünschter Grad)

Art	Kosten
Selbstinitiation	Grundkosten x 3
mit Prüfung	Grundkosten x 2.5
Gruppeninitiation	Grundkosten x 2
mit Prüfung	Grundkosten x 1.5

PRÜFUNGEN

Initiation umfaßt oft auch eine *Prüfung*. Dabei handelt es sich um eine Probe, die der Kandidat bestehen muß. Es könnte sich um eine Kampfprobe, eine Reihe von schweren Meditationsübungen, eine magische Aufgabe oder ähnliches handeln. Wer sich einer Prüfung unterzieht, senkt den Multiplikator für die Karmakosten der Initiation um 0,5. Diese Minderung repräsentiert das ent-

schlossene Streben des Charakters nach dem Verständnis für höhere magische Ebenen. Ohne eine Prüfung muß der Kandidat Zeit und Mühe für viele kleinere Aufgaben und Rituale investieren, die ihn letztlich teurer zu stehen kommen.

Eine Prüfung kann nur mit der Erlaubnis des Spielleiters wiederholt werden, und einige Prüfungen (wie etwa einen Schwur) kann man niemals wiederholen. Der Spielleiter sollte zusammen mit seinem Spieler Prüfungen auswählen, die dem Temperament, der Philosophie und den Zielen des Charakters angemessen sind.

Zu irgendeinem Zeitpunkt während der Prüfung sollte der Charakter mit seinem Avatar in Kontakt kommen (siehe S. 68). Diese Szene bietet hervorragende Möglichkeiten für das Rollenspiel und verleiht dem Initiationsprozeß zusätzliche Atmosphäre. Der Avatar könnte dem Charakter während einer Astralqueste Hinweise geben, mit dem Aspiranten Details einer These diskutieren oder ihn in Versuchung führen, wenn er sich einer Askeseprüfung unterzieht.

Der Charakter muß sich für eine Prüfung entscheiden, bevor er sich der Initiation unterzieht. Er kann eine Prüfung nicht "im voraus" ablegen, um sie für eine spätere Initiation aufzuheben – mit Ausnahme einer Tat (siehe unten). Besteht der Charakter die Prüfung, erhält er seinen neuen Initiationsgrad. Scheitert die Prüfung, muß er es wieder und wieder versuchen, bis er die Prüfung besteht.

Karma: Scheitert ein Charakter bei einer Prüfung, muß er nicht noch einmal Karma aufwenden, wenn er sich zu einem späteren Zeitpunkt der Prüfung erneut unterzieht.

Die astrale Queste

Um eine Astrale Queste zu unternehmen, muß der Charakter sich auf die Metaebenen projizieren (siehe *Die Metaebenen*, S. 91). Schamanen reisen astral zu der Metaebene ihres Totems, während Magier eine Queste auf *jeder* der vier elementaren Metaebenen erfüllen müssen. Wujen (siehe S. 17) legen Questen auf den Metaebenen aller fünf Wuxing ab und so weiter. Charaktere, die nicht über die Fähigkeit zur astralen Projektion verfügen, können keine Astralquesten unternehmen, es sei denn, sie hätten Zugriff zu der Kraft *Astrales Tor* eines Freien Geistes (siehe *Kräfte der Freien Geister*, S. 116). Steht ihnen ein Geist mit dieser Kraft zur Verfügung, so gelten die normalen Regeln für Astralquesten.

Die Stufe der Astralqueste entspricht dem zweifachen gewünschten Grad der Initiation. Scheitert ein Charakter bei seiner Queste, muß er sich durch Meditation und Rituale stärken, bevor er es ein weiteres Mal versuchen kann. 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 der erzielten Erfolge. Das Ergebnis bestimmt, wie viele Tage der Charakter benötigt, bevor er sich ein weiteres Mal an die Queste heranwagen kann. Der Prozeß kann ohne Nachteile unterbrochen werden, doch die Vorbereitung einer Astralqueste ist ein kräftezehrendes Unterfangen, und außer den gewöhnlichsten Aufgaben kann der Charakter in dieser Zeit keinen Aktivitäten nachgehen.

Scheitert ein Magier auf einer elementaren Metaebene, so muß er nur die dortige Queste wiederholen und nicht auf andere Metaebenen zurückkehren.

Askese

Eine Askeseprüfung umfaßt häufig körperlich gefährliche Praktiken wie striktes Fasten, anstrengende Übungen, rituelle Kämpfe oder rituelle Folter.

Unterzieht sich ein Charakter dieser Prüfung, muß er permanent einen Punkt von einem Körperlichen Attribut opfern. Diese Reduktion gilt für den natürlichen Attributswert; Zuschläge durch Cyberware, Magie oder Adeptenkräfte können niemals im Rahmen dieser Prüfung geopfert werden. Außerdem sinkt auch der rassenbedingte Höchstwert (siehe S. 245, *SR3.01D*) des Charakters in dem entsprechenden Attribut um einen Punkt. Der Kandidat kann keinen Punkt von einem Attribut opfern, das lediglich eine Stufe von 1 hat.

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.

Geas

Um diese Prüfung zu bestehen, nimmt der Kandidat einfach ein Geas eigener Wahl auf sich und akzeptiert dieses als Einschränkung seines Magiepunktes, der er durch den Gradanstieg erhält. Der Spieler kann eines der existierenden Geasa wählen (siehe S. 31) oder aber mit der Zustimmung des Spielleiters ein eigenes Geas einführen. Adepten können diese Prüfung wählen, indem sie den Kraftpunkt, den sie durch den Gradanstieg erwerben, einem Geas unterwerfen. Dieses reduziert in diesem Fall dann zwar *nicht* die Kosten der Kräfte, die er mit diesem Kraftpunkt erwirbt, wird in sonstiger Hinsicht aber wie ein normales Geas behandelt. Nimmt ein Kandidat ein Geas im Rahmen einer Prüfung auf sich, kann er es nicht wieder loswerden.

Meditation

Der Kandidat meditiert täglich und versucht auf diese Weise, den Körper der Kontrolle des Geistes zu unterwerfen. Hierzu sind drei Attributsproben erforderlich:

- Eine Charismaprobe gegen einen MW in Höhe der Stärke.
- Eine Intelligenzprobe gegen einen MW in Höhe der Schnelligkeit.
- Eine Willenskraftprobe gegen einen MW in Höhe der Konstitution.

Jede Probe erfordert einen Grundzeitraum von (gewünschter Grad x 4) Tagen. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der erzielten Erfolge. Falls nicht *alle drei* Proben erfolgreich sind, muß der Kandidat diesen Meditationszyklus neu beginnen. Die Meditationsprüfung beansprucht den Kandidaten sehr, und während dieses Zeitraumes ist ihm keine weitere Aktivität gestattet. Außerdem darf er so gut wie überhaupt nicht von seiner Umwelt abgelenkt werden. Auf die Mindestwürfe aller drei Proben kommt ein Modifikator von +2 zur Anwendung, wenn der Charakter den Lebensstil eines Squatters hat oder in der Unterschicht lebt (S. 240, *SR3.01D*). Dieser Modifikator wird nicht angerechnet, wenn der Charakter während der Prüfung in der Wildnis lebt, vorausgesetzt, der Zauberer verfügt über eine Wildnis- oder Überlebensfähigkeit von 4 oder mehr.

Schwur

Die Schwurprüfung ist nur Angehörigen magischer Gruppen möglich (siehe *Magische Gruppen*, S. 61). Der Kandidat legt den Schwur ab, die Regeln und Bestimmungen der Gruppe einzuhalten. Selbst wenn ein Initiat im Laufe seines Lebens mehrere Schwüre als Gruppenmitglied leistet, zählt nur der erste als Prüfung.

Tat

Eine Tat erfordert von dem Kandidaten, eine Aufgabe zu lösen, die zu seiner Magischen Gruppe (wenn er einer angehört) paßt, zu seinem Totem (wenn er ein Schamane ist) oder zu seinen persönlichen Moralvorstellungen (wenn er welche hat). Die erfolgreiche Lösung der Aufgabe ergibt eine Tat.

Der Spielleiter und der Spieler des Kandidaten können sich im voraus auf eine Tat einigen. Der Spielleiter kann jedoch auch entscheiden, daß ein gerade abgeschlossener Run die Anforderungen einer Tat erfüllt hat. Eine gute Richtlinie mag sein, daß ein Run dann als Tat gewertet werden kann, wenn er dem Kandidaten Karma in Höhe der Karmakosten der bevorstehenden Initiation einbringt. Die Tat muß für den Charakter eine persönliche Bedeutung haben und seinen ethischen Vorstellungen entsprechen – ein Run kann unmöglich nur deswegen als Tat gewertet werden, weil er unter Umständen viel Karma einbringt.

Wenn der Spielleiter einen Run als Tat zuläßt, lehnt der Spieler einfach das erhaltene Karma ab, und die Prüfung gilt als bestanden. Der Kandidat 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. Eine Tat muß jedoch für den nächsten Gradanstieg verwendet werden, es ist nicht möglich, sie für eine spätere Initiation aufzuheben.

Es folgen einige Beispiele für Runs, die als Taten gewertet werden könnten:

- Der Kandidat hat eine Magische Bedrohung überwunden (siehe *Magische Bedrohungen*, S. 123).
- Der Kandidat hat einen Freien Geist besiegt oder hat mit einem mächtigen Freien Geist zu tun gehabt (siehe *Freie Geister*, S. 113).
- Der Kandidat hat die Erfahrung machtvoller Magie gemacht, war in Gegenwart großer Geistwesen, hat sich für ein bedeutsames Ziel einer Astralqueste unterzogen (also nicht als Initiationsprüfung) oder auf sonst eine Art sein Wissen über die Magie erweitert.
- Der Kandidat ist unter schwierigen Bedingungen seinem ethischen Kodex gerecht geworden.

Verbündeter

Der Charakter muß einen Verbündeten beschwören (siehe *Verbündete*, S. 107). Dies ist nur Zauberern möglich, die Verbündete beschwören können. Der Verbündete muß mindestens so viel Karma kosten wie der Gradanstieg (unter Anrechnung der Prüfung). Beschwört ein Charakter im Rahmen einer Initiation einen Verbündeten, kostet ihn dies ausnahmsweise keinen Magiepunkt. Wird dieser Verbündete jedoch irgendwann einmal verbannt oder vernichtet oder frei, muß der Zauberer sofort eine Probe auf Magieverlust würfeln (siehe S. 160, *SR3.01D*).

These

Der Kandidat entwickelt eine These, die sein gesamtes magisches Wissen enthält. Bei hermetischen Thesen handelt es sich meistens um geschriebene Texte. Schamanistische Thesen werden normalerweise in Kunstwerken festgehalten, die spirituelle Einsichten ihrer Schöpfer ausdrücken. Adepten können beide Arten von Thesen erschaffen, je nach ihrem Adeptenweg (siehe S. 21). Eine These muß physisch (beispielsweise als ein echtes Buch) existieren.

Eine These wird auf dieselbe Art und Weise entwickelt wie eine Zauberformel mit Stufe 6 (siehe *Zauberformeln*, S. 47). Der Kandidat verwendet seine höchste magische Aktionsfertigkeit und benötigt einen Grundzeitraum von 30 Tagen. Er sollte gut auf die These achtgeben, denn jeder, der eine Kopie in seinen Besitz bringt, kann diese als stoffliche Verbindung benutzen, um eine magische Verbindung für Rituelle Hexerei (S. 34) herzustellen. Aus diesem Grund scheuen sich Initiaten davor, eine Kopie ihrer These anzufertigen. Andererseits verliert der Initiat auf der Stelle einen Punkt seines Magiewertes, sollten jemals sämtliche Exemplare einer These zerstört werden. Daher gehen auch die meisten Initiaten das Risiko ein und erschaffen mehrere Kopien.

Bestimmte magische Gruppen 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 Initiation gerne einen Schwur verlangen. Außerdem wird erwartet, daß die Initiaten der Gruppe eine Ausgabe der These aushändigen, damit sie als Verbindung für Rituelle Hexerei dienen kann – zum Guten oder zum Schlechten.

MAGISCHE GRUPPEN

Magische Gruppen existieren, da selbst Erwachte gesellige Critter sind. Was Orden, Logen, Tempel und Coven und alle anderen Gruppen zu Magischen Gruppen macht, ist ihre Hingabe zu der Entwicklung ihrer Kunst und die magische Verbindung zwischen den Mitgliedern. Zauberer, die sich zum Zechen und Fachsimpeln treffen, geben nicht notwendigerweise eine magische Gruppe ab.

Einer der größten Vorteile einer Mitgliedschaft in einer magischen Gruppe ist der niedrigere Karmaaufwand für Initiationen (siehe *Initiation*, S. 57). Einige Leute führen die Initiation dennoch lieber ohne die Hilfe einer magischen Gruppe durch, als sich ihren Regeln und Bestimmungen zu unterwerfen.

Magische Verbindung: Nur eine Gruppe, zwischen deren Mitgliedern eine *magische Verbindung* besteht, ist eine wirkliche magische Gruppe, die ihre Mitglieder bei der Initiation unterstützen kann. Dabei handelt es sich um eine Verbindung zu den Kräften der Magie, eine Verbindung zu einem Avatar (siehe *Avatare*, S. 68).

Magieverlust: Verliert ein Charakter die Mitgliedschaft zu *irgendeiner* magischen Gruppe, für die er einen Schwur abgelegt hat, muß er eine Probe auf Magieverlust würfeln (S. 160, *SR3.01D*).

ZWECK UND ZIEL EINER MAGISCHEN GRUPPE

Eine Gruppe kann aus verschiedenen Gründen existieren.

Eine *initiatorische Gruppe* strebt hauptsächlich nach Wissen und der Entwicklung der Mitglieder. Solche Gruppen können auch nebenher soziale, politische oder religiöse Ziele verfolgen, doch ihr Hauptziel ist die Förderung der magischen Künste und das Teilen der Erfahrungen und Ressourcen aller Gruppenmitglieder. Initiatorische Gruppen existieren in vielen Gestalten: Manche sind offen und heißen jeden echten Wissenssucher willkommen, bei anderen wiederum handelt es sich um engstirnige Geheimzirkel, die keine Kritik an ihrer Vorstellung von der Wirklichkeit dulden und Außenseiter verachten. 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 setzen gerne Magie ein, um ihre Glaubenspraxis zu verfeinern und dem Rest der Welt ihren Glauben näherzubringen oder zu demonstrieren. Geweihte Gruppen reichen von Organisationen, die der Menschheit durch Magie Schutz und Hilfe angedeihen lassen, bis hin zu fanatischen Bünden, die ihre Ansichten mit Hilfe der Magie anderen aufzwingen wollen. Die magischen Fähigkeiten sind üblicherweise der Hauptfaktor bei der Festlegung der formellen oder informellen Hierarchie der Gruppe, aber "richtiges" Verhalten kann um einiges wichtiger sein als Grad oder Fertigkeit.

Konspirative Gruppen haben sich ganz einem bestimmen Ziel verschrieben, wobei es sich meist um Macht und Reichtum dreht, und sie setzen 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 spielen zur Bestimmung der Rangordnung nur eine untergeordnete Rolle. Politik und Hingabe an "die Sache" zählen mehr. Konspirative Gruppen reichen von fanatischen Freiheitskämpfern, die "die Massen" aus der Tyrannei befreien wollen (ob die Massen sich dies nun wünschen oder nicht), bis hin zu maskierten Verschwörern, die sich an streng geheimen Orten treffen, um düstere Pläne zur Versklavung der gesamten Menschheit zu schmieden.

Bei diesen drei Kategorien handelt es sich natürlich nur um grobe Vereinfachungen. Etliche Gruppen können durchaus alle drei in sich vereinen, aber eine Definition der grundlegenden Ansichten ist ausschlaggebend für die Entscheidung, welche Bestimmungen und Bräuche für die Gruppe Sinn ergeben.

BESTIMMUNGEN

Gruppen erlassen für gewöhnlich *Bestimmungen*, die eng mit der Magie der Gruppe verknüpft sind. Ein Teil der Bestimmungen regelt, was die einzelnen Mitglieder dürfen oder nicht dürfen. Verstößt ein Mitglied gegen eine Bestimmung, kann es dadurch den Zorn des Avatars erregen, der dann die magische Verbindung der Gruppe stört, bis diese das schuldige Mitglied aus ihrer Mitte verbannt.

Jedesmal, wenn ein Mitglied im Laufe des Spiels gegen eine Bestimmung verstößt, machen Sie sich eine kurze Notiz. Sobald sich das Mitglied um die nächste Initiation bewirbt, können begangene Verstöße zu Problemen führen. Der Bruch einer Bestimmung erzeugt "schlechte Schwingungen" in der Aura des Täters, die für die anderen Mitglieder der Gruppe sichtbar sind. Ein Charakter, der sich um die nächste Initiation bewirbt, kann diese Spuren in seiner Aura unter *keinen Umständen* verbergen, doch der Verstoß war vielleicht nicht so ernst, daß er gleich die magische Verbindung der Gruppe stört.

Um den Verstoß gegen eine Bestimmung bei der nächsten Initiation zu überwinden, muß der Kandidat eine Magieprobe würfeln. Der Mindestwurf wird durch das *Doppelte* des Grades angegeben, den der Kandidat zu erreichen versucht, und er benötigt eine Anzahl von Erfolgen, die mindestens so groß ist wie die Zahl der Übertretungen (siehe Beispiel).

Gelingt dem Kandidaten die Probe, waren seine Ausrutscher nicht schwer genug, um die magische Verbindung der Gruppe zu gefährden. 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 die magische Verbindung. Viele Gruppen fackeln nicht lange, und der Übeltäter darf gehen – und zwar für immer. Andere Gruppen sehen sich jedoch durchaus geneigt, erst einmal herauszufinden, ob das Mitglied nicht vielleicht "das Falsche aus dem richtigen Grund getan hat". Die Gruppe könnte sogar zu dem Entschluß gelangen, das schwarze Schaf zu behalten, wenn es eine geeignete Queste oder Tat vollbringt. Damit bieten sich gute Gelegenheiten für neue Abenteuer und Runs.

Verliert die Gruppe die magische Verbindung, muß sie sie erst wiederherstellen, bevor Initiaten aus ihren Reihen wieder ermäßigte Karmakosten für Initiationen erhalten. Nähere Einzelheiten finden Sie in dem Abschnitt *Aufbau einer Gruppe* (siehe unten).

Eine *Gruppenbestimmung* ist ein Tabu, das nur von allen Mitgliedern der Gruppe gemeinsam übertreten werden kann; Bestimmungen bezüglich der Mitgliedschaft zum Beispiel können nur dann übertreten werden, wenn sich die gesamte Gruppe entschließt, ein neues Mitglied aufzunehmen, das die Regel nicht erfüllt. Verstößt eine Gruppe gegen eine ihrer Bestimmungen oder beschließt sie, diese zu ändern, so verliert sie die magische Verbindung, da es sich nun nicht mehr um dieselbe Gruppe handelt. Eine neue magische Verbindung muß hergestellt werden.

Rikki Ratboy ist ein Initiat in einer Gruppe von Rattenschamanen mit den Bestimmungen der Geheimhaltung und des Ausschließlichen Rituals. Bei einem seiner letzten Runs bedrohte Rikki einen Chummer mit einem Fluch der Gruppe und brach so die Regel der Geheimhaltung. Er half auch zweimal einem Zauberer seines Teams bei Ritueller Hexerei. Das macht zusammen drei Übertretungen.

Wenn Rikki nun bereit ist, sich seiner nächsten Initiation zu unterziehen, überprüfen die übrigen Schamanen seine Aura und erkennen, daß er Bestimmungen übertreten hat. Rikki verfügt über ein Magieattribut von 7 und möchte Initiationsgrad 3 erreichen; er wirft also sieben Würfel gegen Mindestwurf 6 (das Doppelte des gewünschten Grades). Er benötigt drei Erfolge, um die drei Übertretungen auszugleichen. Er setzt die Probe in den Sand.

Rikki weist die anderen Mitglieder darauf hin, daß er getötet worden wäre, wenn er den Gegner nicht mit der Fluchdrohung dazu gebracht hätte, einen Rückzieher zu machen. Was die rituelle Arbeit angeht, so war sie Teil eines Runs, der sich für ihn auf 500.000 ¥ netto belief, und er stellt sich nun ernsthaft die Frage, ob die Gruppe nicht eine zwanzigprozentige Scheibe von diesem Kuchen auf ihrem Konto wiederfinden möchte. Die Gruppe kann seiner Argumentation durchaus folgen, aber sie hat weder die Zeit noch das Karma zur Verfügung, ihre magische Verbindung auf der Stelle wiederherzustellen. Trotz seiner Überredungskünste ist Rikki raus aus der Gruppe.

INDIVIDUELLE BESTIMMUNGEN

Individuelle Bestimmungen betreffen das Verhalten einzelner Mitglieder einer Gruppe. Die meisten Gruppen haben gewöhnlich drei oder vier solcher Bestimmungen.

Ausschließliche Mitgliedschaft
Mitglieder einer Magischen Gruppe mit dieser Bestimmung dürfen keiner anderen Magischen Gruppe angehören. Schließt sich ein Mitglied einer anderen Gruppe an, sprich: unterzieht es sich einer Initiation in dieser anderen Gruppe, bricht es die Bestimmung. Das kann ein wenig kompliziert werden; wenn nämlich beide Gruppen Exklusiv sind, hat es gegen *beide* Bestimmungen verstoßen.

Ausschließliches Ritual
Die Mitglieder der Gruppe dürfen keine Rituelle Magie zusammen mit Zauberern ausüben, die nicht der Gruppe angehören. Jedesmal, wenn sich ein Mitglied über diese Bestimmung hinwegsetzt, gilt dies als Verstoß.

Brüderlichkeit
Von allen Mitgliedern wird erwartet, den anderen Gruppenmitgliedern nach besten Kräften zu helfen, wenn sie darum gebeten werden. Verweigert ein Mitglied eine Hilfestellung, die in seinen Kräften stünde, verstößt es gegen diese Bestimmung.

Geasa
Mitglieder dieser Gruppe müssen ein Geas auf sich nehmen, wenn sie einen Magiepunkt verlieren. Viele Gruppen betrachten Magieverlust als extrem schwächend und halten Leute, die ein Geas ablehnen, für ausgemachte Trottel, die den Weg des Ausgebrannten gehen (siehe S. 30).

Gehorsam
Diese Bestimmung verlangt von den Angehörigen einer Gruppe, Befehlen zu gehorchen. Die meisten solcher Gruppen haben eine feste Rangordnung, und den Angehörigen höherer Ränge ist jeweils Gehorsam zu leisten. Der Rang richtet sich dabei in der Regel nach dem Initiationsgrad oder zumindest der Anzahl an Initiationsschritten, die im Rahmen dieser Gruppe vollzogen wurden. Ungehorsam gegenüber einem Ranghöheren gilt als Bruch der Bestimmung.

Glaube
Alle Mitglieder der Gruppe hängen einer bestimmten philosophischen oder moralischen Überzeugung an. Jede Tat, die gegen diese Überzeugung verstößt, gilt als Bruch dieser Bestimmung. Der Spielleiter entscheidet, ob eine bestimmte Handlung oder deren Unterlassung gegen den Glauben verstößt. Doch denken Sie immer daran, daß in der wirklichen Welt schon ganze Bibliotheken mit Argumenten für und wider Doktrinen oder Dogmen gefüllt wurden.

Geheimhaltung
Eine geheime Gruppe gesteht in der Öffentlichkeit niemals ihre Existenz ein. Mitglieder gestehen niemals ihre Zugehörigkeit. Eine solche Gruppe kann von sich aus beschließen, aus irgend einem Grund auf jemanden zuzugehen und ihm ihre Existenz zu offenbaren. Gesteht ein Mitglied einem Außenstehenden seine Zugehörigkeit, verstößt er gegen die Bestimmung. Das gleiche gilt, wenn er einem Außenstehenden von der Gruppe erzählt.

Karma
Die Mitglieder müssen viel freie Zeit für die Gruppe opfern. Reduzieren Sie alle Karmazuteilungen um einen Punkt. Ein Mitglied kann beschließen, bei einer Karmazuteilung auf diesen Punkt nicht zu verzichten, doch es übertritt in diesem Fall die Bestimmung.

Tat
Um ihre Loyalität unter Beweis zu stellen, müssen alle Mitglieder der Gruppe regelmäßig eine Tat zum Wohl der Gruppe ausführen. Es sind die unterschiedlichsten Taten denkbar; von Astralquesten, um das magische Wissen der Gruppe zu mehren, bis hin zu Shadowruns, auf denen Telesmen oder exotische Stoffe beschafft werden, oder magischen Forschungen.

Teilnahme
Die Gruppe hält regelmäßige Treffen für Gruppenrituale ab. Die Teilnahme 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 sonst in einem bedeutsamen regelmäßigen Intervall.

Fehlender Kontakt ist keine Entschuldigung für den Bruch dieser Bestimmung. Es ist Aufgabe des Mitgliedes, die Gruppe darüber zu informieren, wo sie Nachricht über die Terminplanung hinterlassen kann.

GRUPPENBESTIMMUNGEN

Gruppenbestimmungen können nur durch geschlossenes Handeln der Gruppe als Ganzes gebrochen werden. Hält sich die Gruppe auch nur ein einziges Mal nicht an eine ihrer Gruppenbestimmungen, verliert sie automatisch die magische Verbindung. Es ist durchaus möglich, daß sich eine magische Gruppe überhaupt keinen Gruppenbestimmungen unterwirft.

Beschränkte Mitgliedschaft
Die Gruppe akzeptiert nur Mitglieder eines bestimmten Geschlechts, einer bestimmten Rasse oder Religion usw. als Mitglieder. Achten Sie darauf, daß es sich dabei immer nur um eine Bestimmung handelt, selbst wenn sie mehrere Beschränkungen enthält. So könnte etwa ein dianischer Hexenzirkel nur Frauen in die Gruppe aufnehmen, die Wicca (d. h. die Hexenkunst) als Religion ausüben.

Schwur
Alle Mitglieder müssen bei ihrer ersten Initiation im Rahmen der Gruppe die Schwurprüfung (siehe *Prüfungen*, S. 62) ablegen. Hat sich der Initiat zuvor noch nicht dieser bestimmten Prüfung unterzogen, gelangt er dadurch nun in den Vorteil reduzierter Karmakosten für diese Initiation. Wurde bereits zuvor ein Schwur geleistet, zählt der neuerliche Schwur nicht als Prüfung, bindet den Initiaten jedoch trotzdem entsprechend den Regeln an die Gruppe.

Stoffliche Verbindung
Sämtliche Mitglieder müssen der Gruppe eine stoffliche Verbindung (S. 37) zur Verfügung stellen. Dabei kann es sich um eine Gewebeprobe handeln (auch ein paar Blutstropfen genügen) oder ein Exemplar einer These (siehe S. 61). Je nach Philosophie der jeweiligen Gruppe könnte sie einem scheidenden Mitglied diese Verbindung zurückgeben oder selbst in diesem Fall noch behalten, da sie generell Mitglieder oder ehemalige Mitglieder mit Ritueller Hexerei bedroht.

BRÄUCHE

Neben Bestimmungen verfügen die meisten magischen Gruppen auch über allgemeine Regeln und Bräuche. Ein Verstoß gegen allzu viele dieser "informellen" Bestimmungen kann zwar ebenfalls zu einem Rauswurf führen, doch im Gegensatz zu Verstößen gegen Bestimmungen sind solche Übertretungen nicht magisch sichtbar. Der Verstoß gegen einen Brauch hat keine Folgen, wenn er geheim bleibt.

Bräuche können vernünftig oder dogmatisch sein, bigott oder erleuchtet. Gruppen mit besonderen politischen, religiösen oder sozialen Programmen befolgen eher solche Bräuche, die mit diesen Programmen im Zusammenhang stehen. Eine Schamanengruppe mit einer religiösen Bindung an den Kult der Erdmutter wird wohl Bräuche einhalten, die der Idee des Naturschutzes nahestehen, oder sogar Ökoterrorismus praktizieren. Eine Magiergruppe, die von einem Ortsverband des Humanis Policlubs unterstützt wird, pflegt wahrscheinlich eher ein paar häßliche Bräu-

che, die sich um Metamenschen drehen. Eine Gruppe von hochklassigen Lohnmagiern wird die Treue zu ihrem Kon betonen.

Die Einbeziehung von Bräuchen verleiht der Gruppe mehr Farbe und bietet konkrete Ansätze zum Rollenspiel. Bräuche können auch verhindern, daß eine Gruppe letztlich nur als Ansammlung irgendwelcher Zahlen existiert, mit denen Spieler jonglieren, nur um in den Genuß billiger Initiationen zu gelangen.

GRUPPENRESSOURCEN

Abgesehen von Vergünstigungen für Initiationen stellen Gruppen ihren Mitgliedern in der Regel noch weitere Ressourcen zur Verfügung. Ressourcen existieren in den gleichen Kategorien wie Lebensstile (S. 240, *SR3.01D*) und werden aus Mitgliedsbeiträgen bestritten. Hin und wieder müssen Mitglieder auch zur Anschaffung spezieller Gruppenmittel beitragen.

Hat die Gruppe einen Gönner (siehe *Gönner*), stellt er für gewöhnlich die Mittel bereit und hält so die Mitgliedsbeiträge niedrig oder macht sie ganz überflüssig. In der Regel schulden die Mitglieder dem Gönner als Gegenleistung magische Dienste.

Zur Unterhaltung der Gruppenressourcen leisten die Mitglieder in der Regel einen fairen Beitrag. Die Beiträge bemessen sich normalerweise 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 ¥ pro Monat.

Luxusressourcen

Die Gruppe besitzt ein phantastisches Hauptquartier, vielleicht sogar ein ausgedehntes Anwesen mit Wohnhaus, Ritualgebäude, Kräutergarten und so weiter. Sie besitzt auch entweder noch weitere Grundstücke für magische Zwecke, oder sie stellt ihren Mitgliedern Wohnmöglichkeiten zur Verfügung (nur Mittelschichtniveau, dafür aber mit Vergünstigungen wie zum Beispiel Fahrzeugen). Die Bibliotheken und die Laborausrüstung der Gruppe sind phänomenal und mit denen eines großen Unternehmens oder einer bedeutenden Universität vergleichbar (Medizinhütten und Bibliotheken haben eine Stufe von 2W6 + 6). Mitglieder können rituelle Materialien mit einem Rabatt von 50 Prozent beziehen.

Oberschichtressourcen

Die Gruppe besitzt ein großes Hauptquartier und entweder noch einige Außenstellen und Tempelräume, oder sie kann den Mitgliedern Wohnmöglichkeiten mit Mittelschichtniveau bieten (jedoch ohne Fahrzeug oder Freizeitbudget usw.). Sie verfügt über ausgezeichnete Bibliotheken und andere Einrichtungen (Medizinhütten und Bibliotheken haben eine Stufe von 1W6 + 6) und bietet ihren Mitgliedern rituelle Materialien mit einem Rabatt von 25 Prozent an.

Mittelschichtressourcen

Die Gruppe hat ein hübsches Plätzchen gemietet und verfügt über ordentliches Arbeitsgerät (Medizinhütten und Bibliotheken haben eine Stufe von 1W6 + 3). Rituelle Materialien sind mit einem Rabatt von 10 Prozent verfügbar.

Unterschichtressourcen

Die Gruppe hat ein kleines Hauptquartier gemietet und besitzt vernünftige Ausrüstung (Medizinhütten und Bibliotheken mit Stufe 1W3 + 3).

Squatterressourcen

Die Gruppe hat irgendwo ein billiges Hauptquartier eingerichtet, womöglich in irgendeiner verlassenen Gegend der Barrens. Immerhin bietet sie einen abgeschiedenen Platz für rituelle Arbeit. Mitglieder müssen ihre eigene Ausrüstung mitbringen.

Straßenressourcen

Die Gruppe unterhält keine eigenen Mittel. Wann immer die Gruppe etwas zu bezahlen hat, müssen die Mitglieder in die Tasche greifen und zusammenlegen.

GÖNNER

Ein Gönner ist eine Einzelperson oder eine Organisation, die der Gruppe materielle Unterstützung als Gegenleistung für magischen Beistand der Gruppe leistet. Manche Gönner verlangen dabei mehr als andere.

Viele Konzerne unterstützen magische Gruppen und stellen Luxusressourcen zur Verfügung. Im Gegenzug erhält der Kon die ständige Unterstützung der Mitglieder. Bestimmungen und Bräuche solcher Gruppen beruhen auf der Loyalität gegenüber dem Kon.

Die meisten Regierungen unterstützen ebenfalls eine oder mehrere magische Gruppen. In einigen Fällen ist dies die Gegenleistung für Dienste, die Mitglieder der Gruppe ihrem Volk erwiesen, wie dies bei den Native American Nations der Fall ist. Es kursieren auch Gerüchte über staatlich subventionierte Gruppen, die im Bereich der Nachrichtendienste und anderer Operationen aktiv sind. Es ist allgemein bekannt, daß die Paladine, die mächtige Geheimpolizei von Tír Tairngire, eine magische Gruppe finanzieren. Die Regierung der UCAS unterhält angeblich mindestens eine Gruppe von Zauberern, die sich ausschließlich aus FBI-Agenten zusammensetzt. Es ist davon auszugehen, daß auch die CIA ihre Hausmagier hat.

Zahlreiche Policlubs sollen magische Gruppen unterstützen. Selbst bei Clubs, die gegen Magie kämpfen, könnte dies insgeheim der Fall sein – wahrscheinlich mit der Begründung, man müsse Feuer eben mit Feuer bekämpfen.

WIE MAN EINE GRUPPE FINDET

Um einer Gruppe beizutreten, muß der Charakter zunächst einmal eine finden. Wenn ein Zauberer nicht im Laufe des Spieles mit einer Gruppe in Kontakt kommt, muß er Zeit darauf verwenden, Anhaltspunkten nachzugehen, Connections auszuhorchen und ähnliche Laufarbeit zu leisten. Diese Regeln gelten sowohl für magisch begabte Charaktere als auch für Weltliche, selbst wenn sie eine magische Gruppe gar nicht suchen, um ihr beizutreten.

Die Suche nach einer magischen Gruppe erfordert einen Grundzeitraum von 60 Tagen. Der Spielleiter sollte eine Erfolgsprobe auf Gebräuche (Magie) würfeln. Der Mindestwurf beträgt 12 abzüglich des Magieattributes des Charakters. Der Mindestwurf sinkt um 1 für jede Connection des Suchenden, die ebenfalls Erwachte ist oder Taliskrämer oder ein Schieber, der oft mit Erwachten zu tun hat.

Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der erzielten Erfolge. Fällt überhaupt kein Erfolg, vergeudet der Suchende 60 Tage seines Lebens. Pech. Die für die Suche erforderliche Zeit kann ohne Nachteile unterbrochen und in kürzere Abschnitte aufgeteilt werden.

Der Spielleiter erschafft nun entweder eine neue Gruppe oder er verwendet eine aus diesem Kapitel (siehe S. 66). Sucht der Charakter nach einer magischen Gruppe, um ihr beizutreten, sollte es ihm letztendlich auch möglich sein, der aufgetriebenen Gruppe beizutreten. Mit anderen Worten: Basteln Sie keinen dianischen (also nur Frauen zugänglichen) und auf schamanistische Magie beschränkten Hexenzirkel, wenn es sich bei dem suchenden Charakter um einen männlichen Magier handelt.

Diese Regeln gehen davon aus, daß der Charakter aufs Geratewohl nach einer Gruppe sucht. Sollte er den Namen der Gruppe oder zumindest eines ihrer Mitglieder persönlich kennen, findet er sie wahrscheinlich, indem er einfach herumfragt. Falls der Charakter weiß, wonach er sucht, können Sie den Grundzeitraum auch getrost auf 30 Tage verkürzen. Und vielleicht sucht die Gruppe sogar nach ihm, um ihn zum Beitritt aufzufordern.

WIE MAN EINER GRUPPE BEITRITT

Der Beitritt kostet drei Karmapunkte und den Beitrag für den ersten Monat, also muß der Charakter das Geld bar auf den Tisch legen. Das Karma und das Geld kann jedoch von anderen Mitgliedern aufgebracht werden, vor allem, wenn die Gruppe den Charakter unbedingt in ihrer Runde haben möchte. Das Karma repräsentiert die Zeit, in der man sich auf den Einritt vorbereitet, die Gruppenrituale erlernt und andere Vorbereitungen trifft.

Bringt der Charakter das Karma und die Knete mit, prüft die Gruppe seine "Schwingungen", um festzustellen, ob sie gut genug mit der bestehenden Struktur der Gemeinschaft harmonieren, damit die magische Verbindung nicht beeinträchtigt wird. Legen Sie eine Erfolgsprobe auf seine höchste Stufe in einer magischen Fertigkeit oder dem Magieattribut gegen einen Mindestwurf gleich der gegenwärtigen Mitgliederstärke der Gruppe ab. Handelt es sich bei dem Charakter bereits um einen Initiaten, sinkt der Mindestwurf um seinen Grad. Es genügt ein Erfolg, und der Charakter ist dabei. Scheitert die Probe, kann die Gruppe den Bewerber zur Zeit nicht aufnehmen. In 1W6 Monaten steht ihm jedoch ein neuer Versuch frei, und der Mindestwurf der zweiten Bewerbung ist um die Hälfte herabgesetzt. Scheitert auch diese Probe, kann die Gruppe dem Bewerber einfach die Mitgliedschaft verweigern.

Magische Gruppen können auch untersuchen, wie der Bewerber auf einen eventuellen Magieverlust reagiert hat. Die meisten Gruppen sind der Ansicht, daß ein Bewerber, der keine Geasa auf sich genommen hat, um den Magieverlust zu kompensieren, nicht die erforderliche Hingabe an die Kunst besitzt. Sollte ein Charakter bei einem Magieverlust kein Geas akzeptiert haben, erhöhen Sie den Mindestwurf der Beitrittsprobe für jeden (nicht mit einem Geas ausgeglichenen) Verlust eines Magiepunktes um 2. Es gibt auch einige wenige Gruppen, die den Gebrauch von Geasa als Schwäche betrachten. Die meisten Gruppen jedoch werden kein Mitglied aufnehmen, das mit einem Bein auf dem Pfad des Ausgebrannten steht (siehe S. 30).

Magische Gruppen mit einer großen Mitgliederzahl unterteilen ihre Gruppe häufig in kleine Untergruppen, die oft Zirkel, Logen oder Orden genannt werden. Wenn eine Untergruppe einer großen magischen Vereinigung den Charakter nicht aufnehmen kann, hat er vielleicht mehr Erfolg bei einer anderen Untergruppe der Organisation.

WIE MAN EINE GRUPPE GRÜNDET

Zur Gründung einer Magischen Gruppe sind zwei oder mehr magisch begabte Charaktere erforderlich, von denen jeder drei Karmapunkte für den Beitritt aufwendet. Anschließend versucht die Gruppe einmal im Monat, die magische Verbindung herzustellen. Würfeln Sie eine Anzahl Würfel gleich der Mitgliederzahl. Mitglieder können sich einzeln oder zusammen für je drei weitere Karmapunkte einen Zusatzwürfel "kaufen". Der Mindestwurf für die Probe zum Herstellen der magischen Verbindung beträgt 12, und es kommen folgende Modifikatoren zur Anwendung:

Für jede zusätzliche Tradition, die die Gruppe aufnimmt	+2
Für jede Bestimmung, die sich die Gruppe auferlegt	–1
Irgendein Mitglied wurde bereits früher in einer magischen Gruppe initiiert	–2
Für jeden Monat hingebungsvoller Arbeit* aller Mitglieder	–1

* Außer den alltäglichsten Arbeiten und der Durchführung der diversen Rituale und Meditationen, die für das Herstellen der magischen Verbindung notwendig sind, können die Mitglieder keine Aufgaben ausführen.

Neddy, der Magier, und der Schamane Wolkensänger beschließen, eine magische Gruppe zu gründen. Jeder zahlt die drei Karmapunkte, um beizutreten, und sie einigen sich auf zwei Bestimmungen: Geheimhaltung und Schwur. Früher war Neddy bereits Mitglied eines Hermetischen Ordens, bis es zu einem unglücklichen Mißverständnis kam. Als nun nach einem Monat die Probe zum Herstellen der magischen Verbindung auf sie zukommt, werfen die beiden zwei Würfel (zwei Mitglieder). Der Grundmindestwurf von 12 wird wie folgt modifiziert:

+2 für die Zulassung von Schamanen und Magiern
–2 für die beiden Bestimmungen
–2 für Neddys frühere Initiation in einer magischen Gruppe

Der modifizierte Mindestwurf lautet 10. Die Würfel zeigen 5 und 3. Diesen Monat also noch keine Verbindung.

Die beiden Zauberer beraten sich und beschließen, sich für den nächsten Monat in Neddys Versteck zurückzuziehen und an ihren Ritualen zu arbeiten. Als es nun wieder Zeit für die Probe wird, wenden beide je drei Karmapunkte für je einen weiteren Würfel auf, so daß sie diesmal vier Würfel zur Verfügung haben. Der Mindestwurf sinkt auf 9, weil einen Monat ausschließlich an der magischen Verbindung gearbeitet wurde. Die Würfel zeigen 8, 7, 4 und 4. Drek!

Diesmal gehen die beiden Zauberer für einen Monat getrennte Wege. Neddy zieht mit Serena, einer Adeptin, einen Run durch. Sie arbeiten so gut zusammen, daß Neddy Wolkensänger dazu überredet, die Frau in die Gruppe aufzunehmen. Serena selbst ist damit einverstanden, hat aber leider im Moment zu wenig Karma. Seufzend wendet Neddy die drei Punkte für sie auf.

Unglücklicherweise ist Serena eine Adeptin, was bedeutet, daß die Gruppe eine weitere magische Tradition zulassen muß, wodurch der Mindestwurf wieder um 2 steigt. Sie beschließen, eine weitere Bestimmung auf sich zu nehmen (in diesem Fall Brüderlichkeit), um den Mindestwurf zu senken. Außerdem verbringen die drei einen Monat mit hingebungsvoller Arbeit für die Gruppe, was einen weiteren Modifikator von –1 ergibt und den Mindestwurf wieder auf 9 senkt.

Bei drei Gruppenmitgliedern stehen für die Probe diesmal drei Würfel zur Verfügung. Endlich zeigt sich Fortuna gnädig, und es fallen 10, 3 und 5. Es erscheint ein Geist, der entfernt wie die Grinsekatze aussieht und anfängt, ihnen Rätsel zu stellen. Die Gruppe hat eine magische Verbindung mit einem Geist-Avatar hergestellt. Sie kann nun Mitglieder zu den reduzierten Gruppenkosten initiieren.

AUFBAU EINER GRUPPE

Spieler gründen vielleicht ihre eigene Gruppe, doch auch der Spielleiter wird wahrscheinlich selbst irgendwann einmal die ein oder andere Gruppe für seine Kampagnen entwickeln müssen.

Magische Gruppen verfolgen in der Regel bestimmte Ziele. Für seine Kampagne möchte der Spielleiter womöglich ein oder zwei gut ausgearbeitete Gruppen entwickeln, die den Charakteren helfen wollen, sie bedrohen, ihnen Schaden zufügen oder sich mit ihnen verbünden.

Hilfreiche Gruppen verfolgen möglicherweise ähnliche Ziele wie die Charaktere (ob das den Spielern nun bekannt ist oder nicht). Richtet sich ein Run beispielsweise gegen den Plan eines Konzerns, der "eine natürliche Ressource maximal nutzen" möchte (mit anderen Worten: eine Gegend restlos ausplündern und verschmutzen will), dann könnte eine schamanistische Gruppe, die sich der Bewahrung von Mutter Erde gewidmet hat, den Runnern vielleicht helfen wollen, selbst wenn letztere nur von einem Konkurrenzunternehmen angeheuert wurden, das den Plan aus ganz eigenen Motiven heraus stoppen möchte, und sei es nur des Geldes wegen.

Feindselige Gruppen treten meist als solche auf, weil die Runner sich in einen Plan oder ein Interesse der Gruppe oder ihres Gönners einmischen. Solche Gruppen müssen nicht notwendigerweise "böse" sein. Eine Gruppe von Konzernmagiern würde zum Beispiel die Interessen ihrer Arbeitgeber schützen, etwa gegen den dreckigen Abschaum von der Straße, der nur darauf aus ist,

ERSCHAFFUNG VON MAGISCHEN GRUPPEN

Mitgliederzahl Würfelwurf (2W6)	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 (2W6 x 5)

Mitgliedschaftsbeschränkungen

Würfelwurf (2W6)	Beschränkungen
2	Keine Beschränkungen.
3–4	Biologische Beschränkung: Mitglieder müssen einem bestimmten Geschlecht oder einer bestimmten Rasse angehören.
5–6	Religiöse/moralische Beschränkung: Mitglieder müssen sich einer bestimmten Religion anschließen oder einem bestimmten Moralkodex unterwerfen. Dies umfaßt auch Mitglieder politischer Aktivistengruppen.
7–8	Tradition: Die Gruppe ist begrenzt auf Anhänger einer bestimmten Tradition. Diese Beschränkung reicht von "Nur Hermetiker" bis hin zu "Nur Schlangenschamanen".
9–10	Soziale Beschränkung: Mitglieder müssen einen bestimmten Lebensstil pflegen, wobei es sich um Bräuche einer bestimmten Kultur, die Arbeit für einen bestimmten Konzern oder ähnliches handeln kann.
11–12	Zwei Beschränkungen: Der Spielleiter entscheidet.

Bestimmungen

	Art der Gruppe		
Bestimmung	**Initiatorisch**	**Geweiht**	**Konspirativ**
Ausschließliche Mitgliedschaft	1–2	1–5	1–4
Ausschließliches Ritual	1–3	1–5	1–5
Beschränkte Mitgliedschaft	1	1–5	1–2
Brüderlichkeit	1–4	1–4	1–5
Geasa	1–5	1–3	1–3
Gehorsam	1	1–4	1–5
Glaube	1	Immer	1–5
Geheimhaltung	1–2	1–3	1–5
Karma	1–5	1–4	1–4
Schwur	1–2	1–5	Immer
Stoffliche Verbindung	1–2	1–5	1–5
Tat	1–3	1–4	1–5
Teilnahme	1–2	1–4	1–3

RESSOURCEN

Würfelwurf (2W6)	Gruppenressourcen*	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

* Den Mitgliedsbeitrag zur Wahrung der Ressourcen erhält man, indem man die Ressourcen in Nuyen durch die Anzahl der Mitglieder teilt.

sie auszuplündern. Vielleicht sind die Runner auch nur Schachfiguren in einer widerlichen Konzernintrige und müssen sich mit einer magischen Gruppe auseinandersetzen, die sich dem eigentlichen Ziel des Runs widersetzt (was die Spieler natürlich nicht einmal im entferntesten vermuten).

Entwickelt der Spielleiter eine Gruppe, damit ein Spielercharakter ihr beitreten kann, ergibt sich die ideale Gelegenheit, sie gemeinsam mit dem Spieler auszuarbeiten. Der Spieler kann seine gewünschte Gruppe grob beschreiben, während sich der Spielleiter das Recht vorbehält, Bestimmungen hinzuzufügen und Bräuche zu erfinden, die vielleicht nicht ganz seinem Geschmack entsprechen, und so weiter. In erster Linie ist das ein gemeinsames Unterfangen, doch es steht dem Spielleiter immer frei, Zusätze einzubringen, die unter Umständen zu interessanten Nebenhandlungen oder dramatischen Wendungen führen.

Um eine magische Gruppe zu erschaffen, kann der Spielleiter einfach die Entscheidungen treffen, die er für seine Kampagne und für den Stil seiner Spieler für angemessen hält. Er kann aber auch einige Elemente aussuchen und den Rest einfach auswürfeln. Möchte ein Spielleiter eine Gruppe völlig nach dem Zufallsprinzip erschaffen, kann er die Tabelle *Erschaffung von magischen Gruppen* verwenden. Bestimmen Sie zunächst mit 2W6 die Mitgliederzahl der Gruppe und eventuelle Mitgliedschaftsbeschränkungen. Bevor er die Bestimmungen festlegt, sollte der Spielleiter zunächst einmal entscheiden, welche Ziele die Gruppe verfolgt. Anschließend würfelt er mit 1W6, um die Anzahl möglicher Bestimmungen festzulegen. Danach würfelt er für jede Bestimmung mit 1W6. Liegt das Ergebnis innerhalb des Spektrums der Gruppe (siehe Tabelle *Bestimmungen*), so hat sie diese Bestimmung. Die Ressourcen ermitteln Sie, indem Sie mit 2W6 würfeln. Liegt das Resultat zwischen Unterschicht und Luxus, würfelt der Spielleiter mit 1W6 und konsultiert die Spalte *Gönner* in der Tabelle *Ressourcen*.

BEKANNTE MAGISCHE GRUPPEN

Die folgenden Beschreibungen von existierenden magischen Gruppen könnten nützlich für Spielleiter sein, die erst einmal mit einer gut ausgearbeiteten Idee arbeiten möchten, bevor sie selbst magische Gruppen entwickeln.

Bear Doctor Society
Art: Initiatorisch
Mitgliederzahl: 8
Bestimmungen: Beschränkte Mitgliedschaft (nur Bärenschamanen des Salish-Stammes), Brüderlichkeit, Glaube (siehe *Bräuche*, weiter unten), Schwur

Ressourcen/Beiträge: Oberschicht. Die Mitglieder zahlen die Hälfte der normalen Beiträge, den Rest übernimmt die Gemeinde. Gegenwärtig liegen die Beiträge bei 625 ¥ im Monat. Die Gesellschaft unterhält eine Bären-Medizinhütte von Stufe 8 sowie ein Krankenhaus mit 20 Betten und Wohnräume für die Mitglieder.
Gönner: Der Salish-Stamm.
Bräuche: Die Gesellschaft ist eine Stammesgruppe, die sich ganz der Heilungsmagie verschrieben hat, in der Bär glänzt. Diese spezielle Gruppe hat ihren Sitz auf Council Island in Seattle, doch ähnliche Gruppen existieren überall in den Native American Nations. Die meisten Mitglieder sind ausgebildete Ärzte oder verfügen über sonstige Fertigkeiten im Bereich der Biologie. Die Gesellschaft hält sich in der modernen Medizin ebenso auf dem laufenden, wie sie sich der magischen und traditionellen Stammesheilkunde widmet. Salish-Patienten werden kostenlos behandelt, und das gleiche gilt für Patienten, die nicht zahlen können. Die Gesellschaft bemüht sich um den Schutz des Lebens und verbietet sinnloses Töten. Die Anforderungen des Bärentotems werden zugleich als moralische Verpflichtung aufgefaßt.

Hermetic Order of the Auric Aurora
Art: Initiatorisch
Mitgliederzahl: 25 (unterteilt in drei Zirkel)
Bestimmungen: Beschränkte Mitgliedschaft (nur Magier), Brüderlichkeit, Geheimhaltung, Karma, Schwur
Ressourcen/Beiträge: Mittelschicht. Der Monatsbeitrag liegt gegenwärtig bei 200 ¥. Hermetische Bibliotheken aller magischen Disziplinen – allesamt Stufe 8. Verzauberungsladen 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 Taliskrämerladen, in dem Mitglieder einen Rabatt von 25 Prozent erhalten.
Bräuche: Die Gruppe wurde Anfang der 90er Jahre im letzten Jahrhundert gegründet und widmet sich der magischen Forschung und der geistigen Entwicklung ihrer Mitglieder. Obwohl sie sich sehr der magischen Forschung widmet, macht sich die Gruppe auch gegen den Einsatz von Magie für schlechte Zwecke stark. Gerüchten zufolge hat der Orden einem Runnerteam bei der Zerschlagung einer "Zaubergang" geholfen, die in Redmond einen Schutzgeldring aufbauen wollte.

Der Orden bevorzugt einen ruhigen, gelehrten Ansatz in Sachen Magie und distanziert sich von gewalttätigen Schattenläufen. Heilung und magischer Beistand für die Bedürftigen sind die Hauptziele der Mitglieder, zusammen mit dem Studium und der Initiation. Obwohl der Orden keinen ethischen Kodex als offizielle Bestimmung angenommen hat, wahrt die Gruppe einen sehr hohen ethischen Standard.

Illuminates of the New Dawn
Art: Konspirativ
Mitgliederzahl: weltweit etwa 500
Bestimmungen: Beschränkte Mitgliedschaft (nur Magier), Brüderlichkeit, Glaube (die Anhänger sind magokratische Technokraten), Schwur, Stoffliche Verbindung
Ressourcen/Beiträge: Luxus. Der Monatsbeitrag beläuft sich zur Zeit auf 200 ¥, was genügt, um die verschiedenen "Spezialprojekte" der Gruppe zu finanzieren.
Bräuche: Die Illuminaten stellen die größte bekannte magische Gruppe in der Sechsten Welt. Sie haben ihren Sitz im Federal

District of Columbia in den UCAS. Die Organisation besteht aus Zirkeln, die in Städten und Gebieten auf der ganzen Welt operieren. Geringere Zirkel unterstehen den größeren Zirkeln in großen Ballungsgebieten, die sich wiederum gegenüber dem Inneren Kreis in DeeCee verantworten müssen. Ein Zirkel besteht aus maximal zwölf Mitgliedern; in manchen Gebieten gibt es mehr als nur einen Zirkel.

Obwohl sie nach der Vervollkommnung ihrer Kunst streben, sind die Illuminaten auch politische Spieler, die an die Überlegenheit von Magiern glauben und davon überzeugt sind, daß Magie eine Lösung für viele Übel auf dieser unserer Welt ist. Die Erzmagierin der Illuminaten, Rozilyn Hernandez, kandidierte 2057 für die Präsidentschaft der UCAS, wurde jedoch von Dunkelzahn besiegt. Die Illuminaten unterstützen geheime magische Forschungsprogramme, die Suche nach magischem Wissen und magischen Artefakten (mit legalen und illegalen Mitteln) und einige politische Aktivisten.

Kinder des Drachen
Art: Geweiht
Mitgliederzahl: 20
Bestimmungen: Ausschließliches Ritual, Beschränkte Mitgliedschaft (nur Anhänger des Geistes des Großen Drachen), Brüderlichkeit, Gehorsam, Glaube (an den Geist des Großen Drachen), Karma, Schwur, Teilnahme
Ressourcen/Beiträge: Luxus. Die Mitglieder zahlen einen Beitrag von 100 ¥ im Monat, der Rest wird von den Anhängern der Gruppe bestritten. Die Kinder haben ein ausgedehntes Hauptquartier auf Prince Edward Island, das mit einer Medizinhütte von Stufe 9 und umfassenden Hermetischen Bibliotheken aller magischen Disziplinen (Stufe 8) ausgestattet ist. Die rituellen Materialien für Gruppenrituale werden gestellt.
Bräuche: Die Kinder des Drachen sind eine religiöse Sekte, die einen Geist verehrt, den sie Großer Drache nennt. Sie glauben, daß Dunkelzahn, der Drache, der kurz nach seiner Wahl zum Präsidenten der UCAS ermordet wurde, die Inkarnation des Geistes des Großes Drachen war, der auf die Welt gekommen ist, um die Welt die Hoffnung zu lehren. Er opferte sich selbst, um die Menschheit zu schützen, und kehrte zurück zu den höheren Ebenen, von denen er gekommen war. Die Anhänger der Gruppen predigen das Ideal von Frieden, Brüderlichkeit und Harmonie unter allen Menschen.

Der Kern der Sekte besteht aus Zauberern, die von David Dragonson angeführt werden, dem geistigen Oberhaupt der Sekte. Dragonson und die anderen Zauberer versuchen, die Gruppe zu unterstützen, ihr Wissen über den Geist des Großen Drachen und die Tiefen der Metaebenen zu vergrößern sowie Relikte ihrer großen Inspiration zu sammeln – Dunkelzahn.

Mitsuhama Forschungseinheit 13
Art: Geweiht/Konspirativ (Schutz und Förderung der Interessen von Mitsuhama Computer Technologies)
Mitgliederzahl: 10
Bestimmungen: Ausschließliches Ritual, Beschränkte Mitgliedschaft (nur MCT-Angestellte), Gehorsam (gegenüber Konzernvorgesetzten und Vorgesetzten innerhalb der Forschungseinheit), Schwur, Stoffliche Verbindung
Ressourcen/Beiträge: Luxus. Keine Beiträge.
Gönner: Mitsuhama Computer Technology
Bräuche: Die Gruppe wird kräftig von MCT gefördert und besteht ausschließlich aus konzerntreuen Zauberern. Forschungseinheit 13 ist eine typische Konzerngruppe. Sie untersteht dem Internen Sicherheitsdienst von MCT und dient als Sondereinsatzkommando, wann immer Magie gegen den Konzern einsetzt wird.

Einheit 13 überprüft auch vor Ort die Geländesicherheit und setzt geistige Kontrollzauber und Geistessonden ein, um die Haltung von Beschäftigten zu "überprüfen". Sie hält auch wichtige sowie verdächtige Angehörige von anderen Forschungsteams unter astraler Überwachung.

Von den Mitgliedern wird Treue gegenüber dem Konzern erwartet. Erfolg bestimmt den Rang innerhalb der Runde. Versagen wird nicht geduldet. Einheit 13 setzt alle erforderlichen Mittel ein, um ein gestecktes Ziel zu erreichen. Von den Mitgliedern werden großzügige "Geschenke" an ihre Vorgesetzten erwartet, wenn sie sich einer Initiation unterziehen wollen. Der Kurs liegt zur Zeit bei 1.000 ¥ mal dem Grad des Vorgesetzten (Cash oder in Naturalien).

Schwesternschaft der Ariadne
Art: Geweiht (Wicca)
Mitgliederzahl: 13
Bestimmungen: Beschränkte Mitgliedschaft (nur weibliche Wicca-Anhänger), Glaube (Wicca, Schutz der Erde, Kampf für die Frauenrechte, schädigende Magie nur zum eigenen Schutz und zum Schutz der Erde), Geheimhaltung, Schwesterlichkeit, Teilnahme (Vollmondritual)
Ressourcen/Beiträge: Mittelschicht. Der Beitrag liegt gegenwärtig bei 450 ¥ monatlich. Der Zirkel hat ein kleines Haus in Snohomish angemietet, das abgeschieden genug liegt, um im Freien Rituale durchführen zu können. Die Gruppe erwirbt magische Materialien in großen Mengen für ihre Mitglieder. Das Haus verfügt über eine ordentliche Hermetische Bibliothek (Hexerei 8, Beschwören 4) und eine Medizinhütte mit Stufe 5.
Bräuche: Die Schwesternschaft der Ariadne ist ein Hexenzirkel, besteht also aus Frauen, die Hexenkunst praktizieren. Wicca ist eine Religion, deren Anhänger die Mutter Erde verehren. Die Schwesternschaft ist ein wenig militant und glaubt, das Patriarchat sei für die meisten Übel des Planeten verantwortlich. Sie hält das Matriarchat für eine natürlichere und harmonischere Ordnung. Bei den Ritualen werden keine männlichen Zuschauer geduldet. Die Schwesternschaft setzt sich gegen die Umweltverschmutzung und die Ausbeutung der Erde ein und verwendet auch Magie, wenn sanftere Methoden nicht zum Ziel führen.

Obwohl sie Anhängerinnen beider magischen Traditionen offensteht, neigt die Gruppe zum Schamanismus (nur drei Mitglieder sind Magierinnen). Die Schwesternschaft unterhält Kontakte mit zahlreichen Ökoaktivisten, unter denen auch mutmaßliche Ökoterroristen sind. Die Mitglieder unterstützen mit ihrer Magie nicht selten Runs gegen Konzerne, die dafür bekannt sind, die Umwelt zu verschmutzen und die Ressourcen von Mutter Erde auszubeuten.

AVATARE

Ein Avatar ist ein Geistführer. Er ist eine Verkörperung der magischen Verbindung zwischen einem Initiaten bzw. einer Initiatengruppe und den höheren Mysterien der Magie. Es herrscht eine Debatte darüber, ob Avatare wirklich existieren. Sie sind mysteriöser als Geister und so für Menschen und Metamenschen so fremdartig wie Totems oder Idole.

Kein Avatar gleicht dem anderen. Gestalt und Einstellung sind häufig verknüpft mit den Pfaden oder Initiaten, die er leitet. Die meisten Schamanen unterscheiden nicht zwischen ihrem Avatar und ihrem Totem, während einige wenige in dem Avatar einen Boten oder Diener ihres Idoles oder Gottes sehen. Für Magier können Avatare die unterschiedlichsten Gestalten annehmen, von der Manifestation elementarer Kräfte bis hin zu uralten Hütern mystischer Weisheit.

Avatare haben nur selten eine festgelegte Gestalt. Die meisten Avatare kommunizieren mit Initiaten in Träumen und Visionen; sie stellen schwierige Fragen oder überbringen verschlüsselte Botschaften. Sie folgen dem Initiaten auf seinem Pfad zu den höheren Mysterien und sind dafür bekannt, daß sie Suchenden ein wenig Einsicht geben und sie hin und wieder in die richtige Rich-

tung lenken. Sie erscheinen häufig auf Reisen in die Metaebenen, wo sie ein Hindernis oder eine große Hilfe sein können.

Avatare erscheinen von Zeit zu Zeit auch im Astralraum und auf der physischen Ebene und können dabei jede erdenkliche Gestalt annehmen. Sie bleiben meist nicht lang. Häufig stellen sie nur eine pointierte Frage oder bieten eine Lösung für ein scheinbar unlösbares Problem.

DIE ROLLE DES AVATARS

Spieltechnisch betrachtet ist ein Avatar ein mächtiger Freier Geist (siehe *Freie Geister*, S. 113). Sein Kontakt mit den Charakteren sollte nur von kurzer Dauer sein. Jeder Einsatz von magischen Fertigkeiten gegen einen Avatar ist zum Scheitern verurteilt; einige törichte Unwissende sollen es versucht haben, doch sie wurden auf Metaebenen verschleppt, von denen sie nicht mehr zurückkehren können, oder verloren vorübergehend sämtliche magischen Fähigkeiten. Der Avatar selbst verschwindet natürlich im Falle einer Gefahr auf der Stelle auf die Metaebenen.

Alle Initiatengruppen und Charaktere, die sich selbst einer Initiation unterziehen, haben einen Avatar, der sie zu den Metaebenen und höheren Mysterien begleitet. Jeder dieser Avatare ist einzigartig und sollte einige Eigenschaften besitzen, die für den Initiaten oder die Gruppe angemessen sind. Die Motivation dieser Avatare ist nicht bekannt, doch sie wollen offensichtlich als eine Art Mentor und Tugendwächter dienen. Sie achten darauf, daß ein Charakter seinem persönlichen Pfad folgt. Ist dies nicht der Fall, drohen sie mit der Auflösung ihrer magischen Verbindung. Auf der anderen Seite halten sie Initiaten von Mysterien fern, die nicht für sie bestimmt sind.

Gruppenmitglieder sprechen nur selten miteinander über ihren Avatar und noch seltener zu Außenstehenden. Dieses Tabu ist zum einen in der Verachtung derer begründet, die Avatare für Aberglauben halten, zum anderen in der Furcht vor Strafen der anderen Mitglieder oder des Avatars selbst. Manche glauben, daß Avatare in Wirklichkeit Freie Geister sind und daher auch Wahre Namen haben. Aus diesem Grund möchten sie möglichst wenige Informationen über ihren Avatar preisgeben. Theoretisch könnte ein Zauberer der magischen Verbindung eines anderen Zauberers oder einer Gruppe großen Schaden zufügen, wenn er die Kontrolle über den Avatar erlangt. Jedenfalls ist das Wissen über den Avatar in der Regel das heiligste Gut einer magischen Gruppe oder eines Initiaten.

Avatare dienen in erster Hinsicht als hervorragende Gelegenheit für atmosphärisches Rollenspiel. Sie können der Schalk sein, der einem Charakter im Nacken sitzt, oder einen Charakter vor großer Gefahr warnen. Spielleiter sollten sie mit großer Umsicht einsetzen. Ein Avatar sollte niemals von einem Spielercharakter ausgenutzt werden.

DIE KUNST DER METAMAGIE

Metamagie umschreibt die höheren Mysterien der magischen Kunst. Initiaten können die folgenden metamagischen Techniken erlernen:

Abschirmung ist eine mächtige Form der Spruchabwehr, die den Initiaten besser vor feindlicher Magie schützt.

Anrufung beschwört mächtige Geister, die auch als Große Geister bekannt sind.

Besessenheit ermöglicht es dem Initiaten, mit seinem Astralleib in den Körper eines anderen Lebewesens einzudringen und ihn zu beherrschen.

Intensivierung macht aus einem aufrechterhaltenen Zauber einen permanenten, ohne dafür einen Zauberspeicher zu verwenden.

Maskierung tarnt die Aura eines Initiaten und läßt ihn die Maskierung anderer durchschauen.

Reinigung beseitigt die astrale Verschmutzung, die als *Hintergrundstrahlung* bekannt ist.

Spiegelung ist eine Form der Spruchabwehr, mit der feindliche Magie zurück auf ihre Quelle geschleudert wird.

Verankerung bindet einen Zauber an einen bestimmten Gegenstand und verzögert dessen Aktivierung, bis ein bestimmtes Ereignis eintritt.

Weissagung ermöglicht das Erkennen von Omen und Zeichen, um so einen Blick in die Zukunft zu werfen.

Zentrierung hilft dem Initiaten bei der Steuerung magischer Energien. Auf diese Weise kann er den Entzug senken, Erschwernisse kompensieren und magische Effekte vergrößern.

WIE MAN METAMAGISCHE TECHNIKEN ERLERNT

Jeder Initiat kann metamagische Techniken erlernen. Bei jedem neuen Grad kann er versuchen, eine metamagische Technik zu lernen, vorausgesetzt, er erfüllt die notwendigen Anforderungen, um sie auch anzuwenden. Ein Beschwörer oder Adept kann beispielsweise nicht die Techniken der Spiegelung und Intensivierung erlernen, da sie den aktiven Einsatz von Hexerei erfordern, die der Charakter nicht beherrscht. Adepten können nur die Techniken Zentrierung, Weissagung und Maskierung beherrschen.

Ein Charakter muß außerdem eine Quelle finden, wo er die metamagische Technik erlernen kann. Es gibt drei verschiedene Quellen: Initiaten, welche die entsprechende Technik beherrschen, Astrale Questen und Freie Geister.

Jede dieser drei Methoden erfordert eine Probe. Scheitert die Probe, kann der Initiat die Technik bei diesem neuen Grad nicht erlernen. Bei dem nächsten Grad kann er die Probe wiederholen (zusätzlich zu der Probe für die Technik, die er beim nächsten Grad erwerben kann). Scheitert die Probe erneut, muß er wieder warten; versagt der Charakter ein drittes Mal, erhält er keinen weiteren Versuch mehr. Zeigt ein Wurf lauter Einsen, kann der Charakter diese Technik niemals erlernen.

Von einem anderen Initiaten

Die meisten Initiaten, die sich in einer Gruppe initiieren, entscheiden sich für diese Methode. Viele Magische Gruppen lehren metamagische Techniken in einer speziellen Reihenfolge, die von den Mitgliedern befolgt werden muß. Andere Gruppen haben keinen derartigen Brauch, könnten jedoch nichtsdestoweniger einige Techniken den anderen vorziehen. Charaktere, die sich selbst einer Initiation unterziehen, können metamagische Techniken selbstverständlich in einer beliebigen Reihenfolge erlernen, vorausgesetzt, sie finden jemanden, der ihnen die Technik beibringt.

Der Initiat, von dem der Charakter die Technik erlernt, muß diese Technik beherrschen und im Grad mindestens so weit fortgeschritten sein wie der zu initiierende Charakter. Der lernende Charakter würfelt eine Magieprobe gegen einen Mindestwurf von 8 minus dem Grad des Lehrers. Teilen Sie 14 Tage durch die Anzahl der erzielten Erfolge, um zu bestimmen, wieviel Zeit der Charakter benötigt, bis er die Technik beherrscht.

Magische Gruppen unterrichten ihre Mitglieder in der Regel ohne zusätzliche Kosten. Initiaten bieten ihre Dienste auch Außenstehenden an, in der Regel zu einem Tagessatz in Höhe ihres Grades mal 1.000 Nuyen.

Durch eine Astralqueste

Um eine metamagische Technik auf einer Astralqueste zu lernen (siehe *Astralquesten*, S. 92), reisen Schamanen zu der Heimatebene ihres Totems, während sich Magier eine beliebige hermetische Metaebene aussuchen. Die Stufe der Queste entspricht der Anzahl der metamagischen Techniken, die der Charakter bereits beherrscht (der Mindestwurf darf nicht unter 2 liegen). Die Queste erfordert eine Anzahl von Tagen gleich ihrer Stufe. Um die Technik zu erlernen, muß dem Charakter die Queste gelingen.

Von einem Freien Geist

Die dritte Möglichkeit, eine metamagische Technik zu lernen, steht einem Initiaten mit ein wenig Glück in Form eines Freien Geistes (siehe *Freie Geister*, S. 113) zur Verfügung. Ein Freier Geist mit den Kräften Auramaskierung und Besessenheit kann diese als entsprechende metamagische Techniken beibringen. Anstelle des Grades wird seine Geisterenergie verwendet. Freie Geister mit der Kraft Hexerei können die Techniken Intensivierung, Spiegelung und Abschirmung lehren. Ein Freier Geist mit der Kraft Weissagung kann diese auch als metamagische Fertigkeit lehren. Alle Freien Geister können ihrem Schüler die Anrufung Großer Geister beibringen, verdoppeln hierzu jedoch die üblichen Karmakosten. Freie Geister verlangen meist Karma für ihre Lehrtätigkeit, und zwar mindestens in Höhe ihrer Geisterenergie.

ABSCHIRMUNG

Abschirmung ist die Initiatenversion der Spruchabwehr (S. 183, *SR3.01D*). Während Spruchabwehr dem Zauberer ermöglicht, sich besser gegen einen angreifenden Zauber zur Wehr zu setzen, erzeugt der Initiat vermittels der Technik der Abschirmung eine Art magische Schutzschicht über allen Zielen, die er schützen möchte. Dies ist ihm überall innerhalb seines Blickfeldes möglich. Der Initiat kann Abschirmung für eine Anzahl von Zielen gleich seinem Grad einsetzen; dabei ist es ihm auch möglich, Abschirmung und normale Spruchabwehr simultan zu nutzen, doch er muß die Würfel getrennt einteilen und kann bei einem gegebenen Ziel jeweils nur eine der beiden Techniken anwenden.

Der Initiat teilt Abschirmungswürfel aus seiner Hexereifertigkeit und seinem Zauberpool ein. Bis zur nächsten Handlung des Initiaten addiert jedes geschützte Ziel diese Abschirmungswürfel zu allen Spruchwiderstandsproben. Wenn der Initiat will, kann er bei seiner nächsten Handlung erneut Abschirmungswürfel einteilen. Diese Technik schützt das Ziel gegen alle Zauber, einschließlich elementarer Manipulationszauber. Zugleich erhöht Abschirmung den Mindestwurf für den angreifenden Zauberer für jeden Abschirmungswürfel um 1, maximal jedoch um den Grad des abschirmenden Initiaten. Initiaten können Abschirmung für eine Gruppe oder für einzelne Personen einsetzen.

Cullen Trey möchte sich selbst und seinen weltlichen Chummer Jack Skater vor einem feindlichen Schamanen schützen. Trey ist ein Initiat von Grad 3 mit Hexerei 7 und Zauberpool 6. Er teilt zwei Hexereiwürfel und zwei Zauberpoolwürfel für die Abschirmung ein und schützt mit ihnen sich selbst und Skater (er könnte maximal drei Ziele gleichzeitig schützen). Sowohl Trey als auch Skater erhalten für alle Spruchwiderstandsproben, die sie bis zu Treys nächster Handlung würfeln müssen, vier Zusatzwürfel. Ferner wird der Mindestwurf für alle Zauber, die gegen sie gewirkt werden, um 3 erhöht (weil vier Würfel eingeteilt wurden, betrüge der Aufschlag eigentlich 4, doch er wird durch Treys Grad von 3 begrenzt).

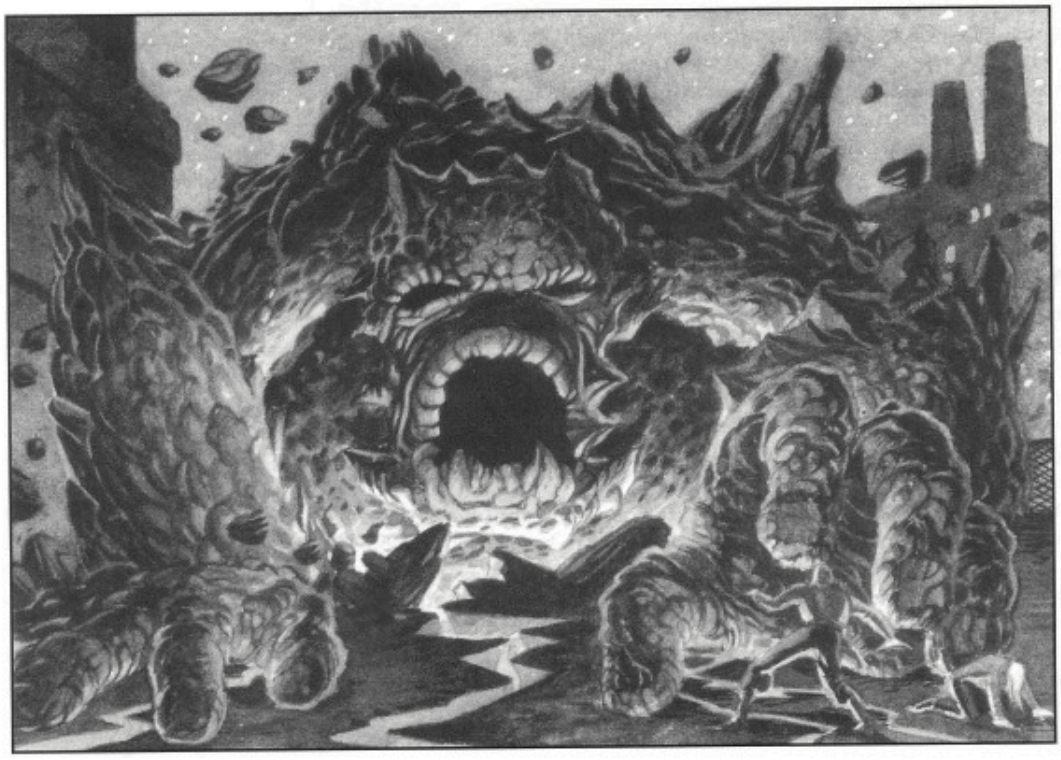
ANRUFUNG

Mittels dieser metamagischen Technik beschwören Initiaten besonders mächtige Geister, die auch als Große Geister bezeichnet werden (siehe S. 106). Offen steht diese Technik ausschließlich Initiaten, die Geister beschwören können, und manche Geister (wie etwa Watcher, Verbündete und Ahnengeister) haben überhaupt keine Große Gestalt.

Der Initiat gibt vor seiner eigentlichen Beschwörungsprobe seine Absicht bekannt, einen Geist in Großer Gestalt zu beschwören. Er muß auch erklären, welche Vorteile (S. 106) der Große Geist erhalten soll, bevor er die Probe würfelt.

Der Geist wird entsprechend den normalen Regeln beschworen. Sobald der Geist erscheint, legt der Initiat eine zusätzliche Beschwörungsprobe und eine weitere Entzugswiderstandsprobe ab. Diese zusätzlichen Proben erfordern keine zusätzlichen Handlungen des Inititiaten, da sie in Wirklichkeit zeitgleich mit der eigentlichen Beschwörung stattfinden. Die zweite Beschwörungsprobe erfolgt gegen einen Mindestwurf in Höhe der doppelten Kraftstufe (Kraft x 2) des Geistes, abzüglich des Initiationsgrades des Beschwörers. Gelingt die Probe, erscheint der Geist in seiner Großen Gestalt. Scheitert sie, gerät der Geist außer Kontrolle (dann jedoch nicht als Großer Geist, sondern in der Gestalt, die er normalerweise hat).

Die zweite Entzugswiderstandsprobe wird berechnet, als hätte der Geist eine Kraft in Höhe seiner doppelten tatsächlichen Kraftstufe (Kraft x 2) minus dem Initiationsgrad des Beschwörers. Die normale Kraft des Geistes bestimmt, ob der Entzug Körperlichen oder Geistigen Schaden bewirkt (siehe S. 188, *SR3.01D*). Alle Erfolge aus einer Zentrierungsprobe zum Beschwören des Geistes gelten auch für diese Probe; der Charakter darf keine neue Zentrierungsprobe würfeln. Wird der Beschwörer durch den Entzug bewußtlos, verliert er die Kontrolle über den Großen Geist.



BESESSENHEIT

Diese metamagische Technik ermöglicht es einem astral projizierenden Charakter, für eine gewisse Zeit die Kontrolle über den Körper eines anderen Wesens zu übernehmen. Jedoch ist der Einsatz dieser Kraft ausschließlich bei astral aktiven Wesen möglich. Dualwesen eingeschlossen.

Übernahme der Kontrolle

Um Besessenheit einzusetzen, muß der Charakter das Ziel im Astralkampf besiegen. Er darf dabei jedoch nur Betäubungsschaden anrichten. Gewinnt der Initiat, betritt sein astraler Leib den Körper der Zielperson und kontrolliert ihn von nun an. Der Betäubungsschaden, den er seinem Ziel im Verlaufe des Kampfes zugefügt hat, wird jedoch erst dann angerechnet, wenn der Initiat den Wirtskörper wieder verläßt. Der Charakter kann eine Anzahl von Stunden gleich seinem Initiationsgrad in dem Körper verweilen. Ein Initiat kann auch den Körper eines bereitwilligen Zieles beherrschen, doch selbst dieses muß astral aktiv sein. Nicht empfindungsfähige Wesen gelten zwar *niemals* als bereitwillig, doch immerhin können sich bewußtlose Dualwesen, womit Wesen gemeint sind, die gleichzeitig im Astralraum und in der physischen Ebene existieren, nicht mehr gegen den Einsatz der Kraft wehren. Es ist unmöglich, ein Wesen zu beherrschen, das keinen materiellen Körper besitzt bzw. seinen Körper mit Hilfe der Kraft Materialisierung erschaffen hat, wie es etwa bei einem Geist der Fall ist.

Astrale Projektion: Es ist nicht möglich, den Körper eines Zauberers zu beherrschen, der gerade astral projiziert, da dessen Körper zu diesem Zeitpunkt nicht gleichzeitig im Astralraum und in der physikalischen Welt am selben Ort präsent ist. Besiegt der Initiat den Zauberer im Astralkampf *und* befindet sich der Körper dieses Zauberers in Sichtlinie, ist eine Besessenheit jedoch denkbar; der Initiat muß die Kontrolle über den Körper übernehmen, *direkt* nachdem er den Zauberer besiegt hat.

Rigger und Decker: Charaktere, die gerade mit einer Riggerkontrolle ein Fahrzeug bzw. eine Drohne steuern oder decken, können ebenfalls beherrscht werden, sofern sie zugleich astral aktiv sind und im Astralkampf besiegt werden. Sobald sie die Kontrolle über ihren Körper verlieren, bricht das Matrix- oder das Fahrzeuginterface zusammen und der Charakter wird ausgeworfen. Nachdem der Initiat die Kontrolle über den Körper erlangt hat, kann er jedoch riggen oder decken, sofern er dies möchte und die notwendigen Fertigkeiten besitzt.

"Im Sattel"

Der Wirtskörper ist astral aktiv, solange er unter der Kontrolle des Initiaten steht, und der Initiat kann alle physischen und magischen Fähigkeiten (einschließlich Adeptenkräften und angeborenen Critterkräfte) des Wirtes nutzen. Er hat jedoch keinen Zugang zu den Fertigkeiten, Zaubersprüchen oder Erinnerungen des Opfers; verwenden Sie dementsprechend die Körperlichen Attribute des Wirtskörpers und die Geistigen Attribute des beherrschenden Initiaten. Der Initiat kann zwar Magie anwenden, während er einen anderen Körper beherrscht, der gesamte Entzug verursacht dann aber Körperlichen Schaden an dem Astralleib des beherrschenden Charakters, wohingegen der Wirtskörper *keinen* Entzugsschaden erleidet. Ferner werden alle Mindestwürfe um 2 erhöht, sofern der Wirt dem Initiaten die Kontrolle nicht freiwillig überlassen hat oder bewußtlos ist, wodurch sein unterbewußter Widerstand widergespiegelt wird.

Jede Form von Schaden, außer Entzug, trifft den Wirtskörper. Eine Ausnahme von dieser Regel bildet jedoch auch jede Form Manamagie (einschließlich Manazaubern und entsprechender Critterkräfte), die gegen den Wirtskörper eingesetzt wird, denn sie trifft stets den beherrschenden Initiaten.

Der Astralleib des Wirtes wird nicht "verdrängt", während der Wirtskörper beherrscht wird, sondern vielmehr gänzlich von dem Astralkörper des beherrschenden Initiaten eingehüllt. Beherrscht der Initiat die metamagische Technik Maskierung (siehe S. 72), kann er versuchen, den Astralkörper des Wirtes zu maskieren, ähnlich wie bei einem Fokus oder einem Zauber (siehe *Absichtliche Maskierung*, S. 73). Zu diesem Zweck wird der Wirtskörper wie ein Fokus behandelt, dessen Kraftstufe der Essenz des Wirtes entspricht.

Der beherrschende Initiat kann astrale Barrieren durchdringen, die er selbst erschaffen hat, da sein Astralleib die astrale Präsenz des Wirtskörpers beherrscht. Es ist ihm jedoch nicht möglich, durch eine Barriere zu gehen, die von dem Wirt errichtet wurde, da die Barriere auch in diesem Fall nur die dominierende astrale Gestalt des Initiaten erkennt und diese als fremde Aura einstuft.

"Absitzen"

Ein Initiat kann auf unterschiedliche Weise aus dem Wirtskörper vertrieben werden. Wird der Wirt getötet oder bewußtlos, wird der beherrschende Initiat aus dem Körper verdrängt (siehe *Astraler Schaden*, S. 175, *SR3.01D*). Der den Wirt beherrschende Initiat kann auch verbannt oder im Astralkampf besiegt werden. Unterliegt der Initiat bei einer vergleichenden Magieprobe, gilt er als verbannt und wird auf der Stelle verdrängt. Im Astralkampf kann der Initiat entsprechend den Standardregeln getötet oder verdrängt werden. Ein Initiat kann maximal eine Anzahl Stunden gleich seinem Initiationsgrad in dem Wirtskörper verbringen; überschreitet er diesen Zeitraum, wird er auf der Stelle verdrängt.

Verschwindet die astrale Gestalt des Initiaten, sei es nun freiwillig oder nicht, erleidet der Wirt sofort den Betäubungsschaden, der ihm vor der Besessenheit zugefügt wurde. Ein freiwilliger Wirt muß nun eine Entzugswiderstandsprobe würfeln. Der Entzugsmindestwurf entspricht der Magiestufe des beherrschenden Initiaten zuzüglich dessen Grad, das Entzugsniveau ist Tödlich. Der Entzug verursacht Betäubungsschaden, gegen den sich der Wirt mit seiner Willenskraft zur Wehr setzt. Der Schaden wird zu jedem Körperlichen oder Geistigen Schaden addiert, den der Wirt erlitten hat, während er von dem Initiaten beherrscht wurde. Der Wirt erinnert sich an nichts, was während des Zeitraums der Besessenheit passiert ist.

INTENSIVIERUNG

Vermittels Intensivierung kann ein aufrechterhaltener Zauber permanent gemacht werden, ohne daß dazu ein Zauberspeicher erforderlich wäre. Der Spruch wird also ohne die Konzentration des Zauberers aufrechterhalten, bis er gebrochen wird (siehe S. 184, *SR3.01D*).

Um einen Zauberspruch zu intensivieren, muß ihn der Initiat wirken, anschließend über einen gewissen Zeitraum aufrechterhalten und dann Karma bezahlen. Außerdem muß er den Spruch für die gesamte Dauer der Aufrechterhaltung per Astrale Wahrnehmung "im Auge behalten". Das Einspeisen des Karmas erfordert eine sorgfältige astrale Überwachung des gesamten Prozesses.

Der Zauberer wirkt den Zauber entsprechend den Standardregeln und würfelt anschließend eine Entzugswiderstandsprobe. Der Entzug kann mit Hilfe von Zentrierung gesenkt werden.

Der Grundzeitraum zur Intensivierung eines Zaubers wird mit Hilfe der Tabelle für permanente Zauber (S. 178, *SR3.01D*) ermittelt. Dieser Zeitraum wird mittels einer Hexereiprobe gesenkt, zu der eine Anzahl Würfel gleich dem Grad des Initiaten addiert wird. Der Mindestwurf entspricht der Zahl der Würfel, die zum Sprechen des Zaubers verwendet wurden. Das bezieht auch Würfel aus dem Zauberpool, Totemvorteile, Hilfe von Elementaren, Foki und andere Boni mit ein. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der bei dieser Probe erzielten Erfolge und runden Sie ab. Der Mindestzeitraum beträgt eine Kampfrunde. Scheitert die Probe ganz, muß der Zauberer den Zauber für den *doppelten* Grundzeitraum aufrechterhalten. Zeigen alle Würfel eine Eins, mißlingt die Intensivierung und der Zauber bricht ab.

Intensivierung gilt als exklusive Handlung, der Zauberer kann also keine anderen magischen Handlungen durchführen. Dies hat auch zur Folge, daß exklusive Zauber nicht intensiviert werden können.

Am Ende der letzten Runde im Zuge der Aufrechterhaltung investiert der Initiat Karma in Höhe der tatsächlichen Kraft des Spru-

ches. Der Zauber ist nun intensiviert und erhält sich von selbst aufrecht. Der Initiat kann zusätzliche Karmapunkte aufwenden, um den Spruch widerstandsfähiger dagegen zu machen, gebrochen zu werden, und zwar maximal das Doppelte der ursprünglichen Kraftstufe. Die effektive Kraft des Zaubers bei der Brechung entspricht dann der Summe der Karmapunkte, die zu seiner Intensivierung aufgewendet wurden.

Wenn der Initiat das Karma bezahlt, wird eine zweite Entzugswiderstandsprobe fällig. Der Entzugscode entspricht dem Standardentzug des Zauberspruches. Hat der Initiat beim Sprechen des Zaubers bereits eine Zentrierungsprobe zur Entzugsminderung gewürfelt, können die Erfolge daraus *alternativ* auch für den Entzug der zweiten Probe verwendet werden. Eine neue Zentrierungsprobe ist allerdings *nicht* erlaubt. Falls ihm der Zeitraum für die Aufrechterhaltung des Spruches zu lang erscheint, kann der Initiat den Intensivierungsversuch beenden, muß aber dessenungeachtet eine zweite Entzugswiderstandsprobe würfeln.

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 Kneipe. Er fängt an zu murmeln, und schon bald materialisiert sich 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, wenn auch nicht für die verdrahteten Drekheads, die sich da drinnen mächtig einen hinter die Binde gießen.

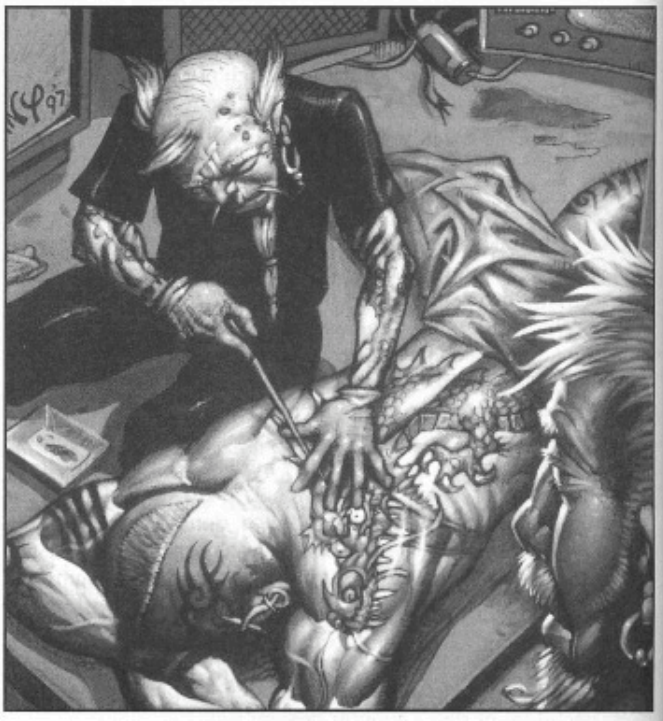
Während sich der Gestankzauber ausbreitet, sucht die Kundschaft massenhaft *das Weite, sei es nun durch die Türen, die Fenster oder auch einen eher dünnen Teil der Wand. Rikki grinst breit, konzentriert sich aber weiter auf die Astralebene und manipuliert die wirbelnde Manawolke mit feinem Gespür. Als ihm nach ein paar Sekunden der Schweiß auf der Stirn ausbricht, spricht er den zu speichernden Zauber erneut. 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 an, Chummer! Absolut keiner!*

Rikki ist Initiat von Grad 3 und verfügt über Hexerei 7. Er wirkt einen Gestankzauber (S. 143) mit Kraft 1 und verwendet dazu sieben Würfel; fünf Hexereiwürfel und zwei Würfel aus dem Zauberpool (den Rest hebt er sich für den Entzug auf). Nachdem er die Formel gesprochen und sich gegen einen Entzugsschaden von 2(S) gewehrt hat, würfelt er erneut, um festzustellen, wie lange er den Spruch aufrechterhalten muß, um ihn permanent zu machen. Sein Mindestwurf beträgt 7 (die Anzahl der für die Hexereiprobe eingesetzten Würfel). Der Grundzeitraum beläuft sich auf 15 Runden, da der Zauber ein Grundentzugsniveau von Schwer hat.

Rikki rollt zehn Würfel: die Hexereistufe von 7 plus seinen Initiationsgrad 3. Er erzielt zwei Erfolge und muß den Zauber daher für 15/2 =7,5 oder auch sieben Kampfrunden aufrechterhalten. Am Ende dieses Zeitraumes investiert er einen Karmapunkt (für einen Kraft-1-Zauber), und der Zauberspruch wird permanent. Nun wird eine zweite Widerstandsprobe gegen einen Entzug in Höhe von 2(S) fällig.

Tattoo-Magie

Manche Gruppierungen, wie etwa die Yakuza und einige Stämme, setzen zur Intensivierung Tätowierungen und/oder rituelle Narben ein, um den Zauber an den Träger des Males zu binden. Ein derart intensivierter Spruch ist schwieriger zu brechen, doch diese Variante der Intensivierung muß als eigenständige meta-



magische Technik erlernt werden und erfordert den Einsatz der Fertigkeiten Verzaubern (siehe S. 30) und Tätowieren.

Die Tinte, die für die magische Tätowierung verwendet wird, muß mit Hilfe der Fertigkeit Verzaubern vorbereitet werden. Für jeweils zwei Kraftpunkte des zu intensivierenden Zaubers wird eine Einheit eines Kräuter- oder Mineralradikals benötigt. Diese Radikale werden im Verlauf eines speziellen Rituales mit der Tinte vermischt, für das eine Probe auf Verzaubern (Alchimie) gegen einen Mindestwurf gleich der Anzahl verwendeter Radikale erforderlich ist; der Grundzeitraum beläuft sich auf zehn Tage, und der Mindestwurf darf nicht kleiner als 2 sein.

Sobald die Tinte vorbereitet ist, kann der Tätowierer mit seiner Arbeit beginnen. Die Tätowierung muß eine bestimmte Größe haben; die Größe in Quadratzentimetern wird berechnet, indem man die Kraftstufe des Zaubers mit 10 multipliziert und die Summe anschließend quadriert. Tätowierungen für mächtige Zauber können also ohne weiteres einen großen Teil des Körpers bedecken. Die quadrierte Kraftstufe des Zaubers gibt den Grundzeitraum in Tagen an, der für die Tätowierung erforderlich ist. Der Künstler würfelt eine Tätowierungsprobe (4) und teilt den Grundzeitraum durch die Anzahl der erzielten Erfolge. Würfelt er keinen Erfolg, benötigt er für seine Arbeit den doppelten Grundzeitraum. Zeigen alle Würfel eine Eins, vermurkst der Künstler die Tätowierung und der Träger wird vielleicht sogar entstellt.

Nach der Tätowierung wird der Zauber entsprechend den weiter oben aufgeführten Regeln gewirkt und intensiviert. Auf diese Weise intensivierte Zauber widersetzen sich dagegen, gebrochen zu werden, mit einer effektiven Kraftstufe, die der doppelten Karmasumme entspricht, die für die Intensivierung des Spruches aufgewendet wurde.

MASKIERUNG

Maskierung verhüllt die wahre Natur der Aura des Initiaten und ermöglicht es ihm, gegenüber astralen Beobachtern (siehe *Astrale Wahrnehmung*, S. 171, *SR3.01D*) als weniger mächtiges Wesen zu erscheinen. Initiaten, die diese Technik beherrschen, können ihre Aura als die einer weltlichen Person erscheinen lassen, zumindest aber als die eines Nichtinitiaten. Maskierung kann auch die astrale Präsenz eines Initiaten verschleiern, so daß er zwar

magisch aussieht, nicht jedoch astral aktiv. Diese metamagische Technik ermöglicht es auch, Gefühle zu verbergen (Haß, Liebe, Eifersucht und so weiter), die sich in der Aura widerspiegeln, so daß ein anderer Zauberer nicht in der Lage ist, den emotionalen Zustand eines maskierten Initiaten zu lesen. Andere Initiaten können diese Tarnung jedoch durchschauen. Initiaten können auch die Auramasken anderer Kreaturen durchschauen, die auf der astralen Ebene zur Verhüllung ihrer wahren Natur fähig sind, wie es auf einige Freie Geister zutrifft.

Im Interesse eines besseren Spielflusses möchte der Spielleiter dabei vielleicht auf folgende Richtlinien zurückgreifen:

- Die Aura eines Initiaten ist stets maskiert, sofern er nicht absichtlich "Farbe bekennt".
- 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".

Wann immer ein Initiat eine maskierte Aura askennt, sollte der Spielleiter eine verdeckte Magieprobe würfeln, und zwar gegen einen Mindestwurf gleich der Magie, der Kraft oder der Essenz des Zieles, je nachdem. Eine Anzahl von Erfolgen gleich dem Initiationsgrad des Betrachteten, abzüglich des Grades des Betrachters, ist erforderlich, um die Tarnung zu durchschauen. Ist der Grad des Betrachteten kleiner oder gleich dem des Betrachters, benötigt letzterer nur einen einzigen Erfolg, um die Maskierung zu durchschauen.

Ein Beispiel: Ein Initiat von Grad 2 mit Magie 7 askennt die Aura eines Initiaten mit Grad 4 und mit Magie 6. Der Betrachter wirft sieben Würfel gegen Mindestwurf 6 und benötigt zwei Erfolge (Grad 4 des Betrachteten minus Grad 2 des Betrachters), um die Aura des anderen zu durchschauen.

Verläuft die Probe erfolgreich, ist die wahre Aura des maskierten Initiaten zu erkennen und kann normal askennt werden. Bei Kreaturen, die Auramaskierung als angeborene Kraft besitzen, können die Ergebnisse anders gewertet werden (siehe *Kräfte der Freien Geister*, S. 116).

Scheitert die Probe, darf sie der Charakter noch einmal versuchen, diesmal jedoch mit einem um 2 erhöhten Mindestwurf. Schlägt auch diese Probe fehl, kann der Initiat die Maskierung einfach nicht durchschauen.

Es besteht *kein* erkennbarer Unterschied zwischen einer maskierten Aura und einer "echten" Aura, es sei denn, die Durchschauungsprobe verliefe erfolgreich.

Maskierung einer astralen Gestalt

Initiaten, die im Astralraum präsent sind, können Maskierung einsetzen, um ihre astrale Gestalt wie eine einfache Aura erscheinen zu lassen. Ein astral wahrnehmender Charakter, der seine Aura maskiert, könnte im Astralraum also so aussehen, als würde er keine astrale Wahrnehmung einsetzen. Die astrale Gestalt des maskierten Initiaten ist noch immer da, doch sie ist getarnt, und kann daher andere astrale Wesen ganz normal beeinflussen (Barrieren, projizierende Zauberer und so weiter).

Auch astral projizierende Charaktere können ihren Astralkörper wie einfache Auren erscheinen lassen, doch ein astral wahrnehmender oder projizierender Charakter, der die Sache genauer untersucht, wird den Bluff schnell durchschauen, da der Astralkörper keinen dazugehörigen fleischlichen Körper aufweist.

Absichtliche Maskierung

Die bisherigen Regeln gehen davon aus, daß der Initiat keine besonderen Maßnahmen ergreift, um seine Aura zu maskieren. Unternimmt er jedoch absichtlich einen Versuch, seine Aura zu tarnen, so darf er mit seinem doppelten Initiationsgrad gegen einen Mindestwurf in Höhe seines Magieattributes würfeln. Jeweils zwei Erfolge aus dieser Probe gleichen einen Erfolg eines Betrachters aus, der die Maskierung durchschauen möchte. Erzielt beispielsweise der maskierte Initiat vier Erfolge, so benötigt ein betrachtender Initiat mindestens drei Erfolge, um die Maskierung zu durchschauen.

Absichtliche Maskierung ist eine exklusive Einfache Handlung, der Initiat darf also, während er die Maskierung aufrechterhält, keinerlei magische Handlungen ausführen. Ein Initiat kann seine absichtliche Maskierung jedoch jederzeit vermittels einer Freien Handlung aufgeben.

Maskierung von Foki und Zaubern

Das oben beschriebene Verfahren deckt den Initiaten sowie Foki und/oder aufrechterhaltene bzw. intensivierte Zauber im Wert von so vielen Stufenpunkten ab, wie sein gegenwärtiger Grad beträgt. Ein Initiat mit Grad 4 könnte also mühelos bis zu vier Stufenpunkte an Foki oder Zaubersprüchen maskieren. Darüber hinausgehende Foki oder Zauber wären jedoch im Astralraum erkennbar.

Um weitere Foki und Zauber zu maskieren, muß der Initiat einen absichtlichen Maskierungsversuch unternehmen, wie er im Abschnitt *Absichtliche Maskierung* beschrieben wurde. Der Mindestwurf entspricht jedoch der Gesamtstufe aller Foki und Zauber, die er maskieren möchte. Verläuft die Probe erfolgreich, sind die Foki und Zauber zusammen mit der Aura des Initiaten maskiert, und die Erfolge gleichen entsprechend dem oben beschriebenen Verfahren die Bemühungen eines betrachtenden Initiaten aus.

REINIGUNG

Reinigung wird verwendet, um vorübergehende astrale Hintergrundstrahlung zu beseitigen (siehe *Hintergrundstrahlung*, S. 83). Um den Astralraum zu reinigen, muß zunächst die Quelle der Hintergrundstrahlung entfernt werden. Zum Beispiel wird man die Hintergrundstrahlung, die von einem verschmutzten Fluß ausgeht, erst dann beseitigen können, wenn die physische Verschmutzung des Wassers beseitigt wurde. Reinigung hat keinen Einfluß auf dauerhafte, langfristige Hintergrundstrahlung von Orten, die mit starken Emotionen aufgeladen sind, wie etwa die großen Pyramiden oder Auschwitz. Der Spielleiter hat das letzte Wort darüber, ob eine spezielle Hintergrundstrahlung durch Reinigung beeinflußt werden kann oder nicht.

Die Beseitigung von Hintergrundstrahlung vernichtet auch alle anderen astralen Spuren und Signaturen, die mit dieser zu tun haben. Will ein Charakter einen Ort askennen, sollte er die Untersuchung durchführen, bevor die Hintergrundstrahlung beseitigt wird.

Ein Initiat kann nur versuchen, Gebiete zu reinigen, deren Hintergrundstrahlung auf einer gleichen oder geringeren Stufe ist als sein Initiationsgrad. Würfeln Sie eine Hexereiprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe von (Hintergrundstrahlung x 2). Die Hintergrundstrahlung wird für je zwei Erfolge um einen Punkt reduziert. Anschließend muß der Initiat einem Entzug von (Hintergrundstrahlung)T widerstehen. Reinigung erfordert eine Anzahl von Komplexen Handlungen gleich der zweifachen Hintergrundstrahlung. Außerdem muß der Initiat während des Vorgangs astrale Wahrnehmung oder Projektion einsetzen.

SPIEGELUNG

Diese metamagische Technik, die auch als reflektierende Abschirmung bezeichnet wird, ermöglicht es einem Initiaten, einen Zauber auf seinen Wirker zurückzuwerfen.

Diese Fertigkeit funktioniert ähnlich wie normale Spruchabwehr (S. 183, *SR3.01D*). Der Initiat teilt seine Hexerei- und Zauberpoolwürfel ein und unterliegt dabei den gleichen Regeln wie bei der

Spruchabwehr. Wird ein Zauberer, der sich mittels Spiegelung schützt, von einem Zauber angegriffen, kann er die Spiegelungswürfel gegen den Zauber einsetzen. Er wirft die Spiegelungswürfel gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft des Zaubers und hebt auf diese Weise genau wie bei der herkömmlichen Spruchabwehr die Erfolge des Spruches auf. Erzielt er jedoch mehr Erfolge als der angreifende Zauberer, wird der Spruch zurückgeworfen und greift den Zauberer selbst mit einer Kraft gleich der Anzahl der Nettoerfolge, bis zu einem Maximum der ursprünglichen Kraft, an.

Bei einem Flächenzauber schützt Spiegelung nur solche Charaktere, zu deren Schutz auch Spiegelungswürfel eingeteilt wurden. Andere Charaktere innerhalb des Wirkungsbereiches werden normal angegriffen, selbst wenn der Zauber reflektiert wird (da nur ein Teil der Zauberenergie zurückgeworfen wurde). Wird ein Flächenzauber auf den Zauberer zurückgeworfen, so beeinflußt er nur diesen alleine, jedoch unter keinen Umständen andere Personen. Eine Ausnahme von diesen Regeln bilden elementare Manipulationszauber; sollte ein solcher Flächenzauber auch nur von einer einzigen Person reflektiert und auf den Zauberer zurückgeworfen werden, so "detoniert" er erneut und entfaltet seine Wirkung erneut über eine Fläche, in deren Mittelpunkt nun der Wirker des ursprünglichen Zaubers steht.

Ein Zauberer, der von einem reflektierten Spruch getroffen wird, kann noch nicht eingeteilte Spruchabwehr- oder Abschirmungswürfel verwenden, um der Wirkung des zurückgeworfenen Zaubers zu widerstehen. Der Zauberer müßte sich also gegen seine eigenen Zaubersprüche zur Wehr setzen und könnte sich infolgedessen schlechter gegen fremde Angriffe schützen. Ein reflektierter Zauber kann vom ursprünglichen Anwender *erneut* reflektiert werden, wenn dieser Zauberer ebenfalls Initiat ist und diese Technik beherrscht. Fällt die Kraft des Zaubers auf 1, so löst ein Versuch, ihn zu reflektieren, ihn statt dessen auf. Zaubersprüche, die über Rituelle Hexerei gezaubert werden, können reflektiert werden (vorausgesetzt, das Ziel hat genügend Magiepoolwürfel eingeteilt), in welchem Fall der Spruch *alle* Mitglieder des Ritualteams gleichermaßen trifft (siehe *Rituelle Hexerei*, S. 34).

Talon wird von einem Lohnmagier angegriffen und hat sechs Würfel für die Spruchabwehr eingeteilt. Der Lohnmagier wirft einen Kraft-4-Manablitz, verstärkt mit drei Hexereiwürfeln und drei Würfeln aus dem Zauberpool. Er wirft sechs Würfel gegen einen Mindestwurf von 6 (Talons Willenskraft) und erzielt zwei Erfolge. Talon wirft seine sechs Spruchabwehrwürfel gegen einen Mindestwurf von 4 (die Kraft des Zaubers) und schafft vier Erfolge. Der Manablitz wird auf den Lohnmagier zurückgeworfen, und zwar mit einer Kraft von 2 (4–2). Talon macht nun eine Zauberprobe mit zwei Würfeln gegen einen Mindestwurf von 5 (die Willenskraft des Lohnmagiers). Der Lohnmagier kann nun seine eigenen Spruchabwehrwürfel einsetzen, um den Zauber erneut zu reflektieren oder aber ihn zumindest abzuwehren.

VERANKERUNG

Verankerung ermöglicht es, einen Zauber an einen Verankerungsfokus zu binden und bestimmte Bedingungen festzulegen, genannt *Auslöser*, bei denen der Zauber aktiviert wird. Mit Hilfe der Verankerung kann man zahlreiche magische Werkzeuge, Fallen und Waffen erschaffen, doch sie hat auch einige Nachteile, zum Beispiel die hohen Karmakosten, die astrale Verwundbarkeit und den Entzug.

Mit der Technik der Verankerung werden Verankerungsfoki erschaffen und benutzt (S. 45). Nur Initiaten, die diese metamagische Technik kennen, sind in der Lage, Verankerungsfoki anzufertigen und Zauber darin zu verankern. Eingesetzt werden kann ein Verankerungsfokus von jedem Charakter (auch magisch inaktiven Charakteren), sofern er den Auslöser kennt. Nähere Einzelheiten zu der Erschaffung von Foki finden Sie in dem Kapitel *Verzaubern* auf S. 39.

Auswahl des Zaubers und des Auslösers

Bevor man einen Zauber an einen Verankerungsfokus binden kann, muß man sich zunächst einmal für einen entscheiden. Dabei kann es sich um jeden Zauberspruch handeln, den der Initiat beherrscht, und zwar bis zu einer Stufe gleich der Kraftstufe der Verankerung.

Der Besitzer des Verankerungsfokus kann einen verankerten Zauber jederzeit mit einer Einfachen Handlung aktivieren oder deaktivieren, solange er ihn berührt. Der Besitzer muß jedoch auch alle weiteren Bedingungen bestimmen, die den Zauber auslösen oder beenden. Dies könnte eine bestimmte Handlung oder ein Schlüsselwort von einer Person sein, die den Fokus berührt. Jede Person, die den Fokus berührt und die auslösende Handlung ausführt, aktiviert den Zauber (ob sie will oder nicht). Auf jeden Fall erfordern alle Auslöser, daß die auslösende Person den Verankerungsfokus auf irgendeine Art und Weise berührt.

Hat der Besitzer einen spezielleren Auslöser im Sinn oder einen, der auch auf Entfernung funktioniert, muß zusammen mit dem eigentlichen Zauber auch ein Wahrnehmungszauber an den Fokus gebunden werden. Erforderlich ist dann eine Verankerung, deren Kraftstufe mindestens der Gesamtkraft beider Zaubersprüche entspricht. Der Wahrnehmungszauber hat einzig und allein die Aufgabe, der Verankerung mitzuteilen, wann der verankerte Zauber aktiviert oder deaktiviert werden soll; er bietet weder dem Besitzer noch dem Träger der Verankerung zusätzliche Informationen. Ein Initiat könnte beispielsweise einen Verankerungsfokus mit Stufe 6 nehmen und die Zauber Barriere (Kraft 4) und Kugel erkennen (Kraft 2) darin verankern. Der Barrierenzauber wird aktiviert, sobald der Wahrnehmungszauber eine sich nähernde Kugel entdeckt, und wieder deaktiviert, sobald die Gefahr nicht mehr vorhanden ist.

Karma und Verankerung

Bevor er die Verankerung benutzen kann (sei es nun eine verbrauchbare oder wiederverwendbare Verankerung), muß sie der Charakter genau wie jeden anderen Fokus (S. 190, *SR3.01D*) an sich binden. Bei der Bindung benennt der Besitzer den Zauberspruch und den oder die Auslöser. Nur dieser Zauber und nur dieser Auslöser können in dem Fokus verankert werden; der Charakter kann seine Wahl ändern, wenn er den Fokus erneut an sich bindet. Es kann jeweils nur ein Zauber in dem Fokus verankert werden. Und genau wie alle anderen Foki zeigt auch der Verankerungsfokus die astrale Signatur seines Besitzers und ist astral an diesen gebunden. Die Bindungskosten finden Sie in dem Abschnitt *Verankerungsfokus*, S. 45.

Verankerung des Zaubers

Um den gebundenen Verankerungsfokus "aufzuladen", muß der Besitzer einen Zauber und seine(n) Auslöser in ihm verankern. Hierzu muß der Besitzer den Zauberspruch wirken und anschließend eine Verankerungsprobe würfeln, um ihn an den Fokus zu binden. Der gesamte Prozeß gilt als eine einzige exklusive magische Handlung; der Zauberer kann in dieser Zeit keine exklusiven Zaubersprüche wirken, und auch sein Zauberpool wird erst am Ende des Verankerungsvorganges wieder aufgefrischt. Zauberpool, Totemmodifikatoren und Hilfshexerei von Elementaren werden gegebenenfalls angerechnet.

Spruchzauberei: Der Initiat wirkt nun den zu verankernden Zauber und verwendet die Standardregeln. Er legt nicht wirklich eine Probe ab, sondern notiert sich die Anzahl der Würfel, die für die Hexereiprobe insgesamt zur Verfügung stehen. Wird der Fokus dann später aktiviert, werden diese Würfel für die Spruchzaubereiprobe des Fokus herangezogen. Die Entzugswiderstandsprobe wird ebenfalls zu diesem Zeitpunkt noch nicht gewürfelt.

Wird ein Wahrnehmungszauber als Auslöser bestimmt, muß dieser nun auch gesprochen werden. Er wird direkt nach dem verankerten Zauber gewirkt, jedoch als Teil der gleichen Handlung betrachtet, es wird also keiner der Pools aufgefrischt. Notieren Sie wieder die Zahl der Erfolge; mit ihr wird ermittelt, ob der Wahrnehmungszauber etwas bemerkt, was den Zauber auslösen würde. Auch die Entzugswiderstandsprobe für diesen Zauber wird noch nicht gewürfelt.

Verankerungsprobe: Um den Zauberspruch und die Auslöser zu verankern, würfelt der Initiat eine Hexereiprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft des Zaubers. Dies nimmt eine komplexe Handlung in Anspruch. Nur Hexereiwürfel und Würfel aus dem Zauberpool, die noch nicht für die Spruchzaubereiprobe verwendet wurden, stehen noch zur Verfügung. Gelingt die Probe, ist der Zauber im Fokus verankert. Scheitert sie, muß sie der Initiat auf der Stelle noch einmal versuchen, jedoch mit einem um 2 erhöhten Mindestwurf. Zeigen die Würfel wieder keinen Erfolg, ist die Verankerung nicht gelungen und der Initiat muß sofort die Entzugswiderstandsprobe für den verankerten Zauber und die Verankerungsprobe (siehe unten) würfeln. Zeigen alle Würfeln Einsen, wird der Verankerungsfokus zerstört.

Entzug: Sobald der Zauber verankert wurde, erleidet der Initiat den Entzug für die Verankerungsprobe und eventuelle Wahrnehmungszauber, die als Auslöser verwendet wurden. Hierzu würfelt er seine Willenskraft zuzüglich weiterer Würfel, die für den Entzug eingeteilt wurden. Wurde ein Wahrnehmungszauber als Auslöser benutzt, gilt dessen Entzugscode. Erhöhen Sie den Entzugsmindestwurf jedoch um die (abgerundete) halbe Kraftstufe der Verankerung und das Entzugsniveau um zwei Stufen. Wurde kein Wahrnehmungszauber als Auslöser genommen, entspricht der Entzugsmindestwurf der (abgerundeten) halben Kraftstufe der Verankerung, und das Entzugsniveau lautet (M).

Beachten Sie aber, daß der Initiat noch nicht den Entzug für den verankerten Zauber erleidet; den Entzug erleidet er erst, wenn die Verankerung ausgelöst wird.

Einsatz von Verankerungsfoki

Sobald der Zauber verankert wurde, ist die Verankerung aktiviert und kann ausgelöst werden (siehe oben). Der Fokusbesitzer kann sich über den Auslöser hinwegsetzen, sofern er den Fokus berührt, und den Zauber aktivieren oder deaktivieren. Alle anderen Träger müssen den Auslöser verwenden, um den Zauber zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Wenn der Verankerungsfokus ausgelöst wird, "spricht" er den Zauber mit der Anzahl von Würfeln, die bei der Verankerung festgelegt wurden. Zum Zwecke der Zielerfassung gilt der Fokus als "Zauberer". Wenn er über keinen Wahrnehmungszauber verfügt, kann er nur sich selbst oder seinen Träger verzaubern. Hat er einen Wahrnehmungszauber, kann er mit dem verankerten Zauber alle Ziele beeinflussen, die von dem Wahrnehmungszauber er-

faßt werden. Ein aktivierter Verankerungsfokus ist im Astralraum aktiv und kann daher sowohl physische als auch astrale Wesen angreifen (siehe *Zielerfassung*, S. 181, *SR3.01D*).

Wann immer der verankerte Zauber ausgelöst wird, muß der Besitzer eine Entzugswiderstandsprobe für den "gesprochenen" Zauber würfeln. Dabei spielt es absolut keine Rolle, wo der Initiat sich gerade aufhält oder welcher Tätigkeit er gerade nachgeht. Verstirbt der Besitzer, gilt der Fokus nicht länger als gebunden und ist nutzlos.

Effekte verankerter Zauber

Verankerungsfoki werden in der Regel für aufrechterhaltene Zauber eingesetzt, genau wie Zauberspeicher. Sobald der Zauber gesprochen wird, wird er vom Fokus aufrechterhalten, bis er deaktiviert wird. Sprüche mit sofortiger und permanenter Dauer können ebenfalls verankert werden, doch der Zauber wird erst dann gesprochen, wenn die Verankerung ausgelöst wird. Permanente Zauber werden aufrechterhalten, bis ihre Wirkung permanent ist, anschließend deaktiviert sich die Verankerung und der Fokus muß wieder aufgeladen werden (wenn es sich um einen wiederverwendbaren Verankerungsfokus handelt). Ein Manaball entfaltet seine Wirkung also, wenn etwas die Verankerung auslöst, wird aber anschließend nicht mehr aktiviert, bis der Fokus wieder aufgeladen ist.

Verbrauchbare Verankerungsfoki gehen einmal los und sind dann verloren. Sobald die Verankerung wieder deaktiviert wird, verschwindet sie für immer. Verbrauchbare Verankerungsfoki werden für "Einwegverzauberungen" verwendet, wie etwa bei alchimistischen Tränken mit Heil- und Manipulationszaubern, die ausgelöst werden, wenn man sie trinkt; denkbar sind aber auch Kampfzauber, die sich aktivieren, wenn der Fokus geschüttelt, getrunken oder entzündet wird – also hervorragende magische "Bomben". Außer einer astralen Signatur (siehe S. 172, *SR3.01D*) hinterlassen verbrauchbare Verankerungen keine Verbindung zu ihrem Besitzer.

Wiederverwendbare Verankerungsfoki sind haltbare Gegenstände, die immer wieder eingesetzt werden können, beispielsweise ein Ring mit einem Unsichtbarkeitszauber, der an- und ausgeschaltet werden kann, eine Mütze, in der ein Maskezauber verankert wurde, oder ein Schwert mit einer brennenden Flammenaura. Wiederverwendbare Verankerungsfoki bleiben bestehen, bis sie im Astralkampf oder durch anderen Schaden zerstört werden. Alle Zauber, auch aufrechterhaltene, müssen nach jedem Gebrauch aufgeladen werden.

Verankerte Zauber und der Astralraum

Ein Verankerungsfokus mit einem verankerten Zauber ist astral aktiv, selbst wenn der verankerte Zauber bis zu seiner Auslösung nicht aktiv ist. Dies hat zur Folge, daß die Verankerung im Astralkampf angegriffen werden kann. Vermittels astraler Wahrnehmung kann man die magische Aura der Verankerung leicht entdecken und gleichzeitig den oder die Zauber bestimmen, die verankert wurden.

Ein aktiver Verankerungsfokus kann im Astralkampf angegriffen werden (nicht jedoch der verankerte Zauber). Wird er besiegt, werden alle verankerten Zauber mit einer sofortigen Dauer auf der Stelle ausgelöst; Zauber, die nicht von sofortiger Dauer sind, gehen verloren. Wird der Fokus "getötet", verliert er auf der Stelle seine Verzauberung. Ein aufrechterhaltener Zauber, der von einem Verankerungsfokus gesprochen wurde, kann gebrochen werden (siehe *Bannen* oder *Einen Zauber brechen*, S. 184, *SR3.01D*). Wird ein aufrechterhaltener Zauber gebrochen, so muß der (wiederverwendbare) Verankerungsfokus aufgeladen werden, bevor er wieder ausgelöst wird. Um den Zauber endgültig zu vernichten, muß der Fokus selbst zerstört werden.

Verwendung von Verankerung

Mit Verankerungsfoki kann man sehr unterschiedliche magische Gegenstände mit zahlreichen Anwendungsmöglichkeiten erschaffen. Die hohen Karmakosten, die Ungewißheit, wann der Zauberer den Entzug erleiden wird, und die Tatsache, daß Verankerungsfoki als stoffliche Verbindung für Rituelle Hexerei verwendet werden können (siehe S. 37), machen den Gebrauch von Verankerungen ziemlich selten. Wer einen verankerten Zauber käuflich erwerben will, muß dafür in der Regel *horrende* Summen ausgeben. Preise für Zauberverankerungen finden Sie in dem Abschnitt *Magische Ausrüstung* auf S. 183.

Als Beispiele für eigene Verankerungen mögen dem Spielleiter und seinen Spielern folgende Vorschläge dienen:

VIP-Schutz: Ein Schmuckstück (beispielsweise ein Ring oder eine Anstecknadel), bei dem es sich um einen Verankerungsfokus der Stufe 10 handelt. Verankert wurden die Zauber Kugelbarriere (Kraft 5) und Kugel entdecken (Kraft 5). Der Wahrnehmungszauber würfelt seine Würfel, um alle Kugeln zu entdecken, die sich auf den Träger zubewegen. Er löst die Barriere aus, falls er eine Kugel entdeckt, und deaktiviert sie, wenn die Gefahr vorüber ist. Die Verankerung ist wiederverwendbar und kostet 30 Karmapunkte (Kraft 10 x 3 Karmapunkte für einen wiederverwendbaren Verankerungsfokus). Solche Gegenstände werden meist nur von Konzernexecs, Mafiabossen und anderen großen Nummern getragen, die sich mächtigen magischen Schutz leisten können.

Heiltrank: Ein Trank (verbrauchbarer Verankerungsfokus der Stufe 4) mit dem Zauber Behandeln (Kraft 4). Der Zauber wird ausgelöst, wenn der Trank getrunken wird, wirft seine Würfel, um den Trinkenden zu heilen und hält sich von alleine aufrecht, bis die Wirkung permanent wird. Er kostet vier Karmapunkte (Kraft 4 x 1 Karmapunkt für einen verbrauchbaren Verankerungsfokus). Auch ein Ring oder ein Talisman kann mit einem Heilzauber versehen werden. Der Gegenstand zaubert den Spruch auf den Befehl des Trägers hin und hält ihn dann aufrecht, bis die Wirkung permanent wird. Die Verankerung muß wieder aufgeladen werden. Ein solcher Gegenstand kostet zwölf Karmapunkte (Kraft 4 x 3 Karmapunkte für einen wiederverwendbaren Verankerungsfokus).

Magische Bombe: Eine verbrauchbare Verankerung der Stufe 8 mit einem verankerten Feuerball (Kraft 5). Der Auslöser ist ein Wahrnehmungszauber (Kraft 3) wie Orks aufspüren, Elfen aufspüren oder Individuum aufspüren, wenn es sich um ein Präsent handeln soll, das auch wirklich nur für den Empfänger bestimmt ist. Wenn ein gültiges Ziel in die Reichweite des Wahrnehmungszaubers gelangt und entdeckt wird (es werden die Würfel des Wahrnehmungszaubers verwendet), wird der Zauber ausgelöst, wobei sich der Radius um den Verankerungsfokus erstreckt. Ein solcher Gegenstand kostet acht Karmapunkte (8 x 1 für einen verbrauchbaren Verankerungsfokus).

WEISSAGUNG

Diese metamagische Technik ermöglicht dem Initiaten, einen Blick in die Zukunft zu werfen. Zu diesem Zweck muß er den Gegenstand der Weissagung askennen oder eine magische Verbindung zu ihm besitzen – wobei die gleichen Anforderungen zu stellen sind wie an eine stoffliche Verbindung für Rituelle Hexerei.

Ferner muß der Initiat zwei Fertigkeiten besitzen: Weissagung sowie eine weitere Fertigkeit, welche die Methode des Prophezeiens widerspiegelt und in dem folgenden Abschnitt als Orakelfertigkeit bezeichnet wird. Weissagung (siehe S. 30) ist eine magische Aktionsfertigkeit und mit dem Attribut Willenskraft verknüpft. Sie ist ein Maßstab dafür, wie gut ein Charakter seine Orakelfertigkeit einsetzen kann, um zukünftige Ereignisse vorherzusehen. Ein Initiat kann niemals eine höhere Stufe in seiner Fertigkeit Weissagung als in seiner Orakelfertigkeit haben.

Die Orakelfertigkeit kann eine Aktionsfertigkeit oder eine Wissensfertigkeit sein, wenngleich es sich bei ihr meist um eine intellektuelle Fertigkeit handelt und der Initiat sie durchaus schon zuvor besitzen kann. Nur *eine* Fertigkeit kann dem Initiaten als Orakelfertigkeit dienen. Es folgen die Beschreibungen einiger verbreiteter Orakeltechniken.

Astrologie: Der Hellseher liest die Zukunft aus der Position der Sterne und ihrem Einfluß auf die Menschen unter Beachtung ihrer Geburtsdaten. Um diese Fertigkeit einzusetzen, muß der Hellseher das Geburtsdatum des Zieles kennen (unter Umständen auch den Geburtsort) und Zugang zu den notwendigen Sternenkarten und astrologischen Tabellen haben.

Pendeln: Der Hellseher läßt ein Pendel oder ein ähnliches Instrument über einer Karte oder einer symbolischen Wiedergabe der Sache schwingen, über die er mehr erfahren möchte. Die Bewegung des Pendels verschafft ihm die notwendigen Informationen, meist in Form von Antworten wie "Ja" oder "Nein".

Omen: Der Hellseher erhält Informationen durch natürliche Phänomene wie Vogelflug, Lichtreflexionen auf dem Wasser, Wachstumsmuster von Pflanzen und ähnliche Zeichen. Diese Fertigkeit wird in der Regel im Freien und in der Wildnis eingesetzt, obwohl einige Formen auch in einer urbanen Umgebung funktionieren können.

Träume: Der Hellseher schläft oder versetzt sich in eine Trance und träumt bzw. sieht Visionen über das gewünschte Thema. Die Informationen kommen häufig als typische Traumsymbole und Metaphern daher.

Zufall: Der Hellseher verwendet irgendein System zufällig ermittelter Symbole, um Informationen zu bekommen. Beispiele hierfür sind nordische Runen (Futhark), das chinesische *I Ching* oder ähnliche Techniken, von denen jede für sich als Fertigkeit erlernt werden muß. Die Kombination der verschiedenen Symbole bietet Hinweise über das Subjekt der Hellsicht.

WEISSAGUNG

Die Frage ist:	Mindestwurf
Sehr vage (Was bringt der nächste Monat?)	4
Vage (Bekomme ich es mit meinen alten Feinden zu tun?)	5
Allgemein (Verletze ich mich auf dem nächsten Shadowrun?)	6
Präzise (Wird sich Mr. Johnson von Yakashima bestechen lassen?)	8
Sehr präzise (Holt Mr. Johnson heute abend sein Bestechungsgeld ab?)	10

Die Weissagungsprobe

Sobald der Initiat eine Verbindung zu dem fraglichen Ziel hat, stellt er eine Frage zu einem zukünftigen Ereignis und würfelt dann eine Weissagungsprobe. Der Spielleiter würfelt eine Anzahl Würfel gleich der Fertigkeitsstufe des Initiation in Weissagung gegen einen Mindestwurf, der von der Komplexität der gestellten Frage abhängt (siehe die Tabelle *Weissagung*). Weissagung bietet ausschließlich Antworten auf Fragen über zukünftige Ereignisse.

Die Zahl der Erfolge ist ein Maßstab für die Nützlichkeit der Auskunft und wird vom Spielleiter nach eigener Maßgabe angepaßt. Fällt kein Erfolg, so scheitert der Initiat. Zeigen alle Würfel Einsen, führt der Versuch zu völlig irreführenden Informationen. Ein oder zwei Erfolge resultieren in einer verschlüsselten Antwort, der eine Tatsache zugrunde liegt. Bei drei oder vier Erfolgen ist die Antwort relativ hilfreich, und bei fünf oder sechs Erfolgen ist sie in etwa so genau, wie der Hellseher es sich gewünscht hat. Ganz gleich, wie viele Erfolge der Initiat schafft, der Spielleiter sollte die Antwort immer so unpräzise oder präzise geben, wie es die Geschichte erfordert, und es den Spielern überlassen, über die exakte Bedeutung der Antwort zu rätseln.

Ein Initiat kann in einer Woche eine Anzahl von Weissagungsproben gleich seinem Initiationsgrad würfeln. Der Mindestwurf für weitere Weissagungsproben zum gleichen Thema wird für jede weitere Frage um 2 erhöht, bis der Spielleiter der Meinung ist, daß etwas an der Situation oder an dem Thema sich nicht nur unerheblich geändert hat.

Weissagung bietet dem Spielleiter eine hervorragende Möglichkeit, verschlüsselte Informationen über die Handlung zu geben. Der Spielleiter kann seinem Spiel zusätzliche Atmosphäre verleihen, indem er Charaktere mit der Fertigkeit Weissagung unerwartet und manchmal sogar zu unangemessenen Zeitpunkten "Omen" und "Visionen" sehen läßt. Der Spielleiter sollte darauf achten, daß diese metamagische Technik von den Spielern nicht ausgenutzt wird, indem er hin und wieder irreführende oder widersprüchliche Informationen gibt.

ZENTRIERUNG

Seit Jahrhunderten studieren Zauberer vieler Länder und Traditionen Fertigkeiten wie Singen, Tanzen, Musizieren, die Beherrschung alter Sprachen und ähnliches. 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 *zentriert* seine Konzentration und bringt den Initiaten in Einklang mit seinem Zentrum, der Quelle, aus der alle Magie entspringt.

Durch Zentrierung können der Entzug und verschiedene Erschwernisse, die auf magische Mindestwürfe zur Anwendung kommen, gesenkt werden.

Zentrierungsfertigkeiten

Zentrierung erfordert den Einsatz von zwei Fertigkeiten: die Zentrierungsfertigkeit und eine Fertigkeit, welche die Zentrierungsmethode des Initiaten repräsentiert und auch als *kreative* Fertigkeit bezeichnet wird. Die Zentrierungsfertigkeit drückt aus, wie gut der Initiat seine kreative Fertigkeit zum Zwecke der Zentrierung einsetzen kann. Die Stufe der Zentrierungsfertigkeit kann nie über der Stufe der kreativen Fertigkeit liegen.

Bei der kreativen Fertigkeit kann es sich um eine Aktionsfertigkeit oder eine Wissensfertigkeit handeln, obwohl es sich in der Regel um eine künstlerische oder intellektuelle Fähigkeit handelt. Es kann sogar eine Fertigkeit sein, die der Charakter bereits besitzt. Nur *eine* Fertigkeit kann als kreative Fertigkeit dienen. Es folgen einige Beispiele für mögliche kreative Fertigkeiten:

Arkane Sprachen: Der Zauberer rezitiert Formeln in einer altertümlichen Sprache. Hermetische Magier verwenden oft Latein, Griechisch und Hebräisch. Es gibt auch einige Sprachen magischen Ursprungs wie die enochische, die zum ersten Mal im 16. Jahrhundert von dem elisabethanischen Magier John Dee dokumentiert wurde. In vielen Traditionen findet die alte Sprache des Herkunftslandes für magische Zwecke Verwendung. Zauberer aus nordeuropäischen Ländern intonieren zur Zentrierung gerne die alten Runentexte mit den zauberkräftigen Buchstaben, aus denen die *Edda* besteht. Einige moderne Initiaten kombinieren mehrere Sprachen oder entwickeln sogar eigene magische Sprachen.

Meditation: Der Zauberer beruhigt seine Gedanken durch Meditation. Dabei kann es sich um eine Form der Bewegungsmeditation wie das alte chinesische *Tai Chi* oder *Katas* aus dem Kampfsport handeln oder eine Technik in Ruhestellung wie *Yoga* oder japanisches *Zazen*.

Musizieren: Der Initiat spielt ein Instrument, um sich zu zentrieren. In der Vergangenheit verwendeten Zauberer Trommeln, Harfen, Flöten, Hörner und Violinen. In der Sechsten Welt spielen Zauberer auch elektrische Gitarren, Ultra-Synths, ja sogar Synthverbindungen, wenn sie sich zu diesen kybernetischen Implantaten entschließen. In der schamanistischen Tradition ist das Trommeln als Zentrierung gut dokumentiert. Orientalische Zauberer haben eine Vorliebe für Bambusflöten.

Singen: Der Initiat singt beim Zaubern. Das Spektrum reicht von Arien bis hin zu novaheißem Rock. Magische Legenden wissen von Barden zu berichten, die mit ihren Liedern Magie wirken konnten, und Schamanen vieler Kulturen und Stämme (wie den Navajo oder die Finnen) sind oft beachtliche Sänger.

Tanzen: Der Initiat wirkt seinen Zauber, während er tanzt. Dies ist besonders bei Schamanen häufig der Fall, aber nicht nur auf diese magische Tradition beschränkt. Beim Erlernen seiner Tanzfertigkeit sucht sich der Charakter meist einen traditionellen Tanz aus seiner Kultur oder seiner magischen Tradition aus.

Einige Spieler werden sicherlich den Wunsch äußern, sich neue Zentrierungsfertigkeiten auszudenken. Auch wenn das Erwachen dazu führte, daß Zauberer die Werte alter Traditionen zu verstehen lernten, löste es andererseits auch eine Woge des Experimentierens aus, um neue und bessere Methoden der Magie zu entdecken. Für das Spielgleichgewicht ist es wahrscheinlich das beste, wenn kreative Fertigkeiten nicht bereits für nichtmagische Zwecke von besonderem Nutzen sind.

Man stelle sich die Konsequenzen vor, die sich ergäben, wenn ein Zauberer sich durch das Abfeuern einer Schrotflinte zentrieren könnte. Der Charakter würde dann den Vorteil gewinnen, daß er einen Gegner körperlich angreifen kann, während er sich dabei gleichzeitig auf einen verheerenden Zauber vorbereitet – und er würde sogar noch dafür belohnt werden. Die meditativen Aspekte von Techniken wie dem Zen-Bogenschießen sollte man eher als eigene Meditationsfertigkeit betrachten und nicht mit den praktischen Aspekten einer Kampffertigkeit kombinieren.

Weniger problematisch ist eine solche Überschneidung, wenn die kreative Fertigkeit dem Zauberer gleichzeitig ermöglicht, seinen Broterwerb zu bestreiten, wie es etwa bei einem magisch begabten Rockmusiker der Fall wäre, der seine Musik zur Zentrierung einsetzt.

Schamanen bevorzugen traditionell darstellende Künste wie Tanzen, Singen oder das Spielen von Instrumenten. Magier neigen eher zu intellektuellen Fertigkeiten wie etwa der Rezitation mystischer Sprachen. Dies sind jedoch Stereotypen und die Charaktere sollten ihre Wahl von ihren Interessen und Vorlieben abhängig machen.

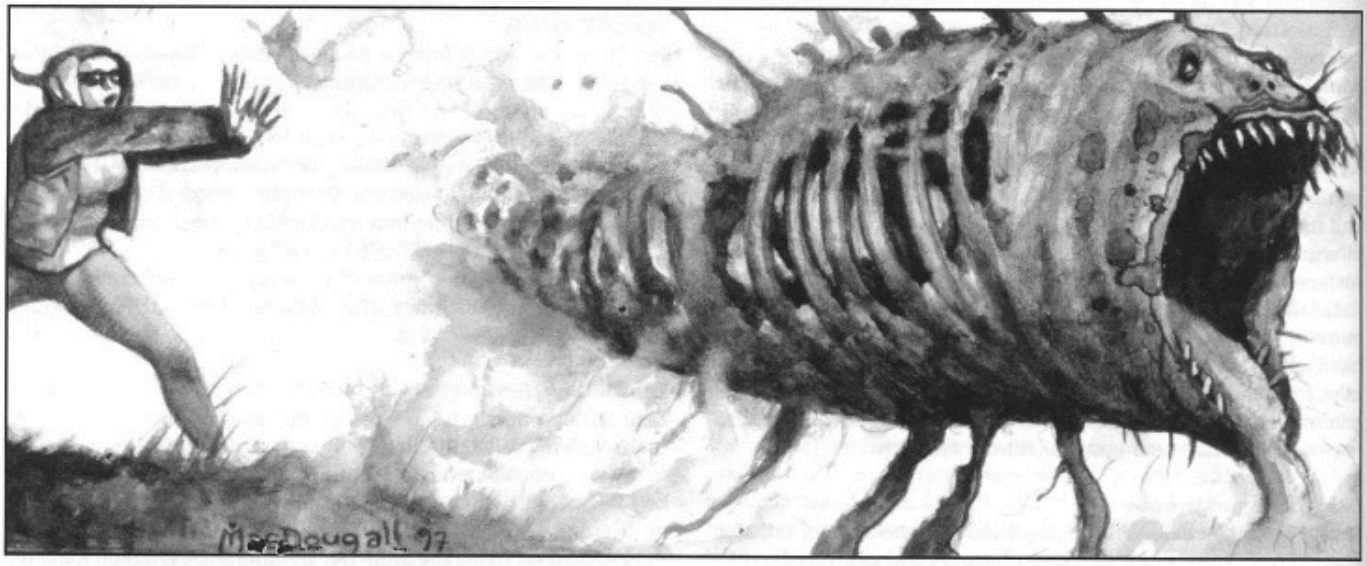
Eine kreative Fertigkeit kann *niemals* auf Chips basieren. Der Initiat muß sie wirklich aus sich selbst heraus beherrschen und auf die altmodische Art gelernt haben.

Einsatz von Zentrierung

Zentrierung kann ein Initiat beim Einsatz einer beliebigen magischen Fertigkeit einsetzen, nicht jedoch, während er astrale Projektion einsetzt.

Der Initiat muß die kreative Fertigkeit frei praktizieren können. Tanzen ist eben nicht sehr leicht, wenn man gefesselt ist oder sich ein Bein gebrochen hat, und Singen ist auch nicht gerade üblich, wenn man gerade einen Knebel im Mund hat.

Für alle Zentrierungsproben wird die Zentrierungsfertigkeit eingesetzt. Zentrierung erfordert eine Freie Handlung. Der Charakter erhält nur *einen* der Vorteile der Zentrierung (mehr Erfolge, weniger Entzug, geringere Erschwernisse). Die Zentrierungshandlung muß in derselben Phase erfolgen wie die magische Aktion, die durch die Zentrierung verstärkt werden soll. Die Zentrierungsprobe wird vor jeder anderen Probe zum Wirken der Magie gewürfelt.



Exklusive Handlungen: Zentrierung kann auch zusammen mit magischen Aktionen erfolgen, die als exklusiv betrachtet werden, da die Zentrierung den Charakter bei dem Durchführen der Aktion unterstützt.

Geasa: Der Einsatz einer kreativen Fertigkeit zur Zentrierung kann auch gleichzeitig ein Geas erfüllen. Wählt ein Initiat das Inkantationsgeas und zentriert sich durch Singen oder das Rezitieren einer altertümlichen Sprache, ist das Geas also erfüllt.

Zentrierung für zusätzliche Erfolge

Um mit Hilfe von Zentrierung eine Probe auf eine magische Fertigkeit zu verstärken, muß der Zauberer astrale Wahrnehmung einsetzen (siehe S. 171, *SR3.01D*). Dadurch ist der Zauberer durch astrale Angriffe verwundbar, während er sich zentriert. Der Initiat erklärt wie üblich, welche Fertigkeit er einsetzen will (Hexerei, Beschwören etc.). Anschließend gibt er bekannt, daß er sich zentrieren möchte. Der Mindestwurf für die Zentrierungsprobe ist derselbe wie für die Probe auf die magische Fertigkeit. Alle Modifikatoren, die für die normale Probe gelten, werden auch bei der Zentrierungsprobe berücksichtigt. Jeweils zwei Erfolge bei der Zentrierungsprobe zählen als ein zusätzlicher Erfolg bei der Grundprobe. Fällt bei der Probe auf die eigentliche magische Fertigkeit

nicht wenigstens ein Erfolg, kann der Initiat die Erfolge aus der Zentrierungsprobe nicht nutzen.

Talon wirft einen Feuerball und möchte ihm ein wenig mehr Durchschlagskraft verleihen. Sein Grundmindestwurf für den Zauber lautet 4. Er hat einen Leichten Körperlichen Schaden (+1), der Mindestwurf steigt also auf 5. Er spricht die Zauberformel auf lateinisch (Latein 5), während sich der Feuerball zwischen seinen Händen formt. Talon würfelt seine Zentrierungsfertigkeit (ebenfalls Stufe 5) gegen den Mindestwurf von 5 und erzielt drei Erfolge. Bei der darauffolgenden Hexereiprobe schafft er vier Erfolge. Zwei Erfolge aus der Zentrierungsprobe steigern die Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe auf 5 (der dritte Erfolg zählt nicht). Hätte Talon seine Hexereiprobe komplett in den Sand gesetzt und keinen Erfolg gewürfelt, wären die drei Erfolge aus der Zentrierungsprobe nicht zur Anwendung gekommen und der Zauber gescheitert.

Zentrierung gegen Entzug

Zentrierung gegen Entzug ermöglicht es dem Initiaten, schon vor dem Einsatz der Magie einen Versuch zur Minderung des Entzuges durchzuführen. Der Mindestwurf für die Zentrierungsprobe entspricht dem Entzugsmindestwurf der berechneten Entzugswiderstandsprobe. Jeweils zwei Erfolge zählen als ein Zusatzerfolg für die Entzugswiderstandsprobe. Fällt bei der Entzugswiderstandsprobe gar kein Erfolg, können auch die Zentrierungserfolge nicht genutzt werden.

Mann-der-vielen-Namen beschwört einen Naturgeist (Stufe 8) und zentriert sich dabei mit seiner kreativen Fertigkeit Singen. Er hat Zentrierung 5, Charisma 8 und Magie 8. Der Entzugscode für den Beschwörungsvorgang lautet 8M Betäubung (siehe S. 187, SR3.01D). Der Spieler würfelt nun fünf Zentrierungswürfel gegen einen Mindestwurf von 8.

Er schafft zwei Erfolge, die ihm als ein Zusatzerfolg für die eigentliche Entzugswiderstandsprobe nach der Beschwörung dienen. Er muß nun die normale Entzugswiderstandsprobe gegen den vollen Entzug in Höhe von 8M würfeln. Fällt dabei nicht wenigstens ein Erfolg, kann auch der Zusatzerfolg aus der Zentrierung nicht genutzt werden.

Zentrierung gegen Erschwernisse

Zentrierung ist auch der Hilfe gegen Erschwernisse dienlich, die magischen Erfolgsproben auferlegt werden, wie etwa Modifikatoren aufgrund von teilweiser Deckung, Verletzungen, atmosphärischen Bedingungen und so weiter. Für die Zentrierungsprobe gilt der gleiche Mindestwurf wie für die magische Erfolgsprobe. Anschließend addieren Sie alle angemessenen Modifikatoren und ziehen den Initiationsgrad von dem Resultat ab.

Jeweils zwei Erfolge aus der Zentrierungsprobe reduzieren die Erschwernisse auf die eigentliche Erfolgsprobe um 1. Der eigentliche Mindestwurf selbst kann nicht gesenkt werden. Das Wirken eines Manablitzes gegen einen Charakter mit Willenskraft 5 muß also mindestens gegen Mindestwurf 5 erfolgen, ganz gleich, wie wie viele Zentrierungserfolge der Initiat erzielt.

Beaumains, ein Initiat von Grad 4, schleudert einen Energieblitz auf einen armen Tropf. Die Zielperson weist eine Konstitution von 4 auf, befindet sich in teilweiser Deckung (+2), und die Lichtverhältnisse sind schlecht (+2). Außerdem hat Beaumains aufgrund eines zuvor gewirkten Zaubers einen Leichten Betäubungsschaden (+1). Diese Modifikatoren erhöhen den Mindestwurf insgesamt also auf 9. Während seine Partner das Ziel mit Gewehrfeuer niederhalten, zentriert sich Beaumains, indem er auf seinem tragbaren Kashawa Pow-R-Key-Synthesizer (Keyboard 6) herumhämmert. Da er Zentrierung auf Stufe 5 hat, würfelt er fünf Würfel gegen Mindestwurf 5 (der eigentliche Mindestwurf 9, abzüglich des Initiationsgrades 4) und erzielt zwei Erfolge. Nun legt er eine Hexereiprobe gegen Mindestwurf 8 ab (9 – 1), um den armen Tropf am anderen Ende der magischen Verbindung gut durchzurösten.

Adepten und Zentrierung

Adepten setzen Zentrierung ein, um ihre Fertigkeiten Athletik und Heimlichkeit zu verstärken. Außerdem können sie für alle anderen Fertigkeiten eine besondere Form der Zentrierung erlernen.

Ein Adept, der die metamagische Technik Zentrierung lernt, kann diese zunächst nur auf Athletik und Heimlichkeit anwenden. Mit fortschreitender magischer Entwicklung kann sich der Adept auch bei dem Einsatz von anderen Fertigkeiten zentrieren. Lernt ein Adept bei seiner ersten Initiation Zentrierung, so kann er sie mit Initiationsgrad 2 auf einen weiteren Fertigkeitsbereich ausdehnen, mit Initiationsgrad 3 auf noch einen Bereich und so weiter. Die Zentrierung in einem neuen Fertigkeitsbereich ist dann die einzige metamagische Technik, die ein Adept beim Aufstieg zu diesem Grad lernen kann.

Für die folgenden zusätzlichen Fertigkeitsbereiche kann ein Adept Zentrierung erlernen: Bauen und Reparieren, Nahkampf, Fernkampf, Wissen, Sprachen, Soziale, Technische und Fahrzeugfertigkeiten. Für Hexerei kann ein Adept zwar ebenfalls die Zentrierung erlernen, doch er kann die Fertigkeit Hexerei dessenungeachtet ausschließlich für den Astralkampf einsetzen.

In den Fertigkeitsbereichen, in denen sie die Technik der Zentrierung einsetzen können, dürfen Adepten sich für zusätzliche Erfolge und gegen Erschwernisse zentrieren. Der Spielleiter hat jedoch das letzte Wort bei der Entscheidung, welche Art von Erschwernissen durch den Einsatz von Zentrierung überwunden werden kann. Da sie Zentrierung auf Körperliche Fertigkeiten anwenden, benötigen Adepten keine astrale Wahrnehmung, um sich für zusätzliche Erfolge zu zentrieren.

Adepten können sich auch gegen Entzug zentrieren, der von einer ihrer Kräfte verursacht wird (beispielsweise Adrenalinkick). Würfeln Sie dann eine normale Zentrierungsprobe gegen Entzug.

Johnny Zen ist Adept und ein Initiat von Grad 2. Bei seiner ersten Initiation lernte er Zentrierung (Zen-Meditation), die er zunächst auf seine körperlichen Fertigkeiten Heimlichkeit und Athletik anwenden konnte. Bei seiner zweiten Initiation entschied sich Johnny, seine Zentrierungsfertigkeit auch im Fernkampf einzusetzen, um seine Fähigkeiten im Umgang mit dem Bogen zu steigern. Johnny kann sich nun zentrieren, um Erschwernisse auf seine Fernkampffertigkeiten auszugleichen oder die Qualität seiner Schüsse zu erhöhen.

Während sich Johnny auf einem unbeleuchteten Konzerngelände in der Hitze der Nacht auf einen Schuß vorbereitet, meditiert er, um sich in einen Zustand inneren Friedens und vollkommener innerer Ausgeglichenheit zu versetzen. Das Ziel befindet sich in mittlerer Reichweite, was einen Grundmindestwurf von 5 ergibt. Die Lichtverhältnisse sind schlecht (+2), und Johnny hat sich beim Klettern über den Zaun eine Leichte Wunde (+1) geholt – der endgültige Mindestwurf lautet also 8. Er würfelt seine fünf Zentrierungswürfel (Zentrierung 5) gegen einen Mindestwurf von 6 (8 – seinen Grad) und schafft zwei Erfolge. Er verwendet sie, um die Nachteile durch seine Wunde zu kompensieren, und verbringt die nächsten Handlungen mit Zielen.

DIE EBENEN

Zauberer kennen drei "Ebenen" der Existenz: die physische Welt, die Astralebene, auch ätherische Ebene genannt, und die Metaebenen. Die physische Ebene ist die Welt, in der wir leben, mit all ihren physikalischen Gesetzmäßigkeiten. Die Astralebene ist eine Art Paralleldimension unserer physischen Ebene, die zwar denselben Raum einnimmt, aber doch eigentlich "neben" ihr existiert. Die Astralebene scheint ihre Kraft aus dem Leben, den Gefühlen und dem Geist zu ziehen und auch anderen "Naturgesetzen" zu unterliegen. Neben diesen beiden Ebenen existieren auch noch die unergründlichen Weiten der Metaebenen, in denen die Geister beheimatet sind und zu denen Zauberer reisen, wenn sie auf der Suche nach Wissen über sich selbst und die Magie sind.

Dieses Kapitel bietet Informationen über die Beschaffenheit des Astralraumes, einschließlich der astralen Gestalt der Erde selbst und der Abdrücke, die von starken magischen oder emotionalen Ereignissen hinterlassen werden, der sogenannten *Hintergrundstrahlung* (S. 83). Es behandelt außerdem verschiedene Aspekte der astralen Sicherheit (S. 88) und erklärt die genaue Funktionsweise von astralen Barrieren (S. 88). Schließlich bietet dieses Kapitel auch ausführliche Erläuterungen zu den Metaebenen und den Astralquesten, auf denen Zauberer dorthin reisen (S. 92).

ASTRALES TERRAIN

Das "Terrain" des Astralraums besteht aus mehreren Elementen. Astrale Gestalten (wie etwa Geister, projizierende Zauberer, Dualwesen und so weiter) sind undurchdringlich und leuchten hell, ganz besonders Mutter Erde selbst. Auch die nicht greifbaren "Schatten" und Auren von Gegenständen und nichtmagischen Lebewesen sind im Astralraum sichtbar, doch sie sind dort körperlos. Das Mana, das die gesamte Astralebene (und alle anderen Ebenen) durchdringt, ist unsichtbar und doch überall vorhanden.

BEWEGUNG DURCH ERDE

Mutter Erde ist ein Dualwesen, sie existiert also zugleich im Astralraum und auf der physischen Ebene. Astrale Erde ist genauso massiv wie physische Erde, solange sie mit der Erde in Verbindung ist. Erdhügel und ähnliche Gebilde sind also auf der astralen Ebene ebenso undurchdringbar wie auf der physikalischen Ebene. Materialien, die von Menschen bearbeitet oder von der lebendigen Erde getrennt wurden, verlieren diese Eigenschaft; behauenes Gestein, Beton, Ziegelsteine und ähnliche Materialien besitzen folglich keine astrale Gestalt, denn ausschließlich natürliches Gestein und Erde sind ein Teil von Mutter Erde.

Während astrale Gestalten undurchlässig sind und sich nicht gegenseitig durchdringen können, bildet die astrale Gestalt der Erde aufgrund ihrer Größe eine Ausnahme

von dieser Regel. Astrale Gestalten *können* also die (relativ) diffuse astrale Gestalt von natürlicher Erde durchdringen, doch dies erfordert Zeit und Mühe, genauso wie das Graben durch physische Erde.

Die Bewegung durch natürliche Erde erfordert einen Grundzeitraum von 30 Minuten pro Meter. Um zu bestimmen, wieviel Zeit die Bewegung tatsächlich in Anspruch nimmt, würfelt das astrale Wesen eine Charismaprobe (4) und teilt diesen Zeitraum durch die Anzahl der erzielten Erfolge. Erdelementare und Gnome können bei dieser Bewegung behilflich sein, was einem Dienst entspricht; sie addieren ihre Kraft zu der Charismaprobe. Die Bewegung durch große Mengen Erde erfordert häufig mehr Zeit, als ein Charakter ungefährdet astral projizieren kann. Erzielt der Charakter bei der Probe keinen Erfolg, kann er sich nicht durch die Erde bewegen. Es kann es noch einmal versuchen, doch bei jedem weiteren Versuch wird der Mindestwurf um 2 erhöht.

Ein Wesen kann seinen Versuch jederzeit abbrechen und mittels normaler astraler Bewegung zurückkehren. Es hinterläßt jedoch keinen "Tunnel" in der Erde, so daß ein Wesen, das ihm folgt oder zur Oberfläche zurückkehren möchte, ebenfalls eine Charismaprobe würfeln muß, um durch die Erde zu gelangen.

Orion, ein Straßenmagier, möchte eine geheime unterirdische Forschungseinrichtung astral überprüfen, doch unglücklicherweise wird der Eingang zu der Einrichtung von Watchern bewacht. Orion beschließt, durch die Erde zu reisen, von der das Forschungslabor umgeben ist. Der Spielleiter bestimmt, daß die Einrichtung zwölf Meter unter der Erde liegt, also benötigt Orion einen Grundzeitraum von sechs Stunden, um diese Distanz zurückzulegen. Der Spieler würfelt Orions fünf Charismawürfel gegen einen Mindestwurf von 4 und erzielt drei Erfolge. Orion braucht also zwei Stunden, um durch die Erde in die Forschungseinrichtung zu gelangen. Er hofft inständig, daß die inneren Gemäuer des Labors weniger stark bewacht sind, denn sobald er in dem Labor ist, gibt es nur zwei Wege nach draußen – den Eingang oder wieder durch die Erde, was eine erneute Charismaprobe bedeuten würde.

SICH VERIRREN

Bei der Bewegung durch Objekte ist die Sichtlinie astraler Wesen eingeschränkt. Ein astrales Wesen, das sich innerhalb eines lichtundurchlässigen Objektes aufhält, kann *überhaupt nichts* erkennen. Bewegt sich ein Charakter durch ein festes Objekt und benötigt dafür länger als eine Handlung, würfelt der Spielleiter eine verdeckte Intelligenzprobe (4) und prüft auf diese Weise, ob sich der Charakter in die richtige Richtung bewegt. Für jede halbe Stunde, die der Charakter in dem Objekt verbringt, erhöhen Sie den Mindestwurf um 1. Scheitert die Probe, schlägt der Charakter die falsche Richtung ein und bemerkt dies erst, wenn er das Objekt nicht zu der berechneten Zeit an dem gewünschten Ort wieder verläßt. Zeigen alle Würfel eine Eins, so verirrt sich der Charakter komplett. Er kann dann nur noch versuchen, zurück zu seinem Körper zu gelangen (S. 173, *SR3.01D*). Geister müssen in diesem Fall auf ihre Heimatebene zurückkehren.

Diese Regel wird nur angewendet, wenn sich ein Wesen durch sehr massive Objekte (mit einem Durchmesser von mehreren Metern) bewegt, und bezieht sich nicht auf große Objekte mit offenen Räumen wie etwa Gebäude. Erdelementare und Gnome können Astralreisende durch die Erde "führen", was einen Dienst/Gefallen kostet – sie verirren sich niemals.

Während Orion durch die Erde in Richtung des Labors reist, legt der Spielleiter mit Orions fünf Intelligenzwürfeln eine Probe gegen einen Mindestwurf von 8 (4 + 2 Stunden Bewegung durch massive Erde) ab. Er wirft 1, 1, 2, 3 und 5. Kein Erfolg. Der Spielleiter entscheidet, daß Orion den falschen Weg einschlägt. Nachdem er sich drei Stunden durch die Erde "gewühlt" hat, ohne das Labor zu finden, wird Orion langsam nervös und bricht seinen Versuch ab. Er muß nun zurück zur Oberfläche und kann nur hoffen, daß er sich nicht noch einmal verirrt.

SICHTVERHÄLTNISSE

Der Astralraum wird von der unablässig leuchtenden Aura der Erde und von anderen lebenden Wesen erhellt. Aus diesem Grund haben die Lichtverhältnisse auf der physischen Ebene keinerlei Einfluß auf die Sichtverhältnisse im Astralraum. Bei der Bewegung durch halbdurchlässige Materie (wie zum Beispiel Wasser, Nebel, Rauch oder Feuer) kann die Sicht jedoch eingeschränkt sein, wodurch der Mindestwurf für den Astralkampf, für astrale Suche, Askennen und ähnliche Handlungen steigen kann. Die genauen Modifikatoren entnehmen Sie der Tabelle *Modifikatoren für astrale Sichtverhältnisse*. Sucht ein Charakter nach einem bestimmten leblosen Gegenstand, der auf der Astralebene ja nur als "Schatten" existiert, gestaltet sich die Suche besonders schwierig, da der allgemeine Grauton lebloser Objekte im Astralraum das Aufspüren von solchen Gegenständen enorm erschwert.

Die leuchtenden Auren lebendiger Kreaturen, die im Astralraum hell sind und strahlend, können einen Astralreisenden ablenken und die astrale Sicht einschränken, wenn diese Auren dicht beisammen sind oder sich häufen. Das Aufspüren einer bestimmten astralen Gestalt während eines Konzertes oder innerhalb eines großen Fischschwarms wäre beispielsweise schwierig und hätte daher einen Mindestwurfmodifikator von +2 zur Folge. Das Aufspüren einer einzelnen Aura in einem dichten Wald oder einer überfüllten U-Bahn wäre sogar noch schwieriger und unterläge einem Mindestwurfmodifikator von +4.

Unter Wasser ist die astrale Sicht normalerweise nicht behindert, denn ungeachtet der Tiefe ist das Licht auf der Astralebene nicht gemindert. In geringeren Tiefen (50 Meter oder weniger) ist das Wasser allerdings voll von kaum sichtbaren bis hin zu mikroskopisch kleinen Lebensformen, und wird deswegen als Dichte Biomasse behandelt. Verschmutztes Wasser ist vergleichsweise tot dagegen, hat allerdings auch einen Sichtmodifikator in Höhe der entsprechenden Hintergrundstrahlung.

ASTRALE BARRIEREN

Wie auf S. 174 des Grundregelwerkes bereits erläutert wurde, sind alle astralen Barrieren dualer Natur. Ihre astrale Komponente erscheint als unscharfe, verschwommene und unpassierbare Mauer, die sowohl astrale Bewegung als auch astrale Sicht blockiert. Astral aktive Wesen und Gegenstände (Dualwesen) müssen eine Barriere erst im Astralkampf überwinden, bevor sie sich durch sie hindurchbewegen können.

MODIFIKATOREN FÜR ASTRALE SICHTVERHÄLTNISSE

Situation	Modifikator
Leichter Nebel/Rauch	+1
Dichter Nebel/Rauch	+2
Offenes Feuer	+2
Intensives Feuer (z. B. innerhalb eines Hochofens)	+3
Suche nach einem leblosen Objekt	+2
Hintergrundstrahlung	+ Stufe
Dichte Biomasse (z. B. volle Tanzfläche, über 50 Meter tiefes Wasser)	+2
Sehr dichte Biomasse (z. B. dichter Dschungel, überfüllte U-Bahn)	+4

Bei der physischen Komponente einer Barriere kann es sich um alles handeln, von gezeichneten Runen auf dem Boden bis hin zu einer echten Wand. Die physische Komponente muß jedoch nicht der Form der astralen Komponente entsprechen. Doch auch wenn auf der physischen Ebene nur ein Kreidestrich oder ein kleiner Steinkreis zu erkennen ist, befindet sich an dieser Stelle nichtsdestoweniger eine unsichtbare "Wand" aus Mana, die der astralen Form der Barriere entspricht.

Da diese Manawand auch auf der physischen Ebene existiert, gerät jede Form von Magie, die sie durchdringen will, in einen Konflikt mit ihr. Zauber, die gegen ein Ziel auf der anderen Seite einer Barriere gewirkt werden, unterliegen einem Mindestwurfaufschlag in Höhe der Kraft der Barriere. Die Kraft einer Barriere wird auch auf die Mindestwürfe aller Proben zum Brechen des Zaubers addiert, die sich gegen magische Ziele auf der anderen Seite der Barriere richten. In den meisten anderen Fällen hält eine Barriere magische Effekte völlig auf. Critterkräfte, Spruchabwehr, Abschirmung oder andere Anwendungen magischer Fertigkeiten funktionieren nicht durch eine Barriere hindurch. Critterkräfte, die ihre Wirkung nur bei dem Critter selbst entfalten, und Adeptenkräfte werden durch astrale Barrieren nur dann beeinflußt, wenn dies in den Regeln ausdrücklich erwähnt wird.

Weltliche Charaktere/Gegenstände: Bewegt sich ein astral inaktiver Charakter oder ein Gegenstand, auf den eine Critterkraft oder ein Zauber aufrechterhalten wird, auf der physischen Ebene durch eine astrale Barriere, so gelangt der Charakter oder der Gegenstand ohne Schwierigkeiten durch sie hindurch, die Critterkraft oder der Zauberspruch jedoch wird aufgehalten und hat keine Wirkung mehr auf den Charakter oder den Gegenstand.

Intensivierte Zauber: Ein astral inaktiver Charakter, der einen intensivierten Zauber besitzt und auf der physischen Ebene eine astrale Barriere durchdringt, würfelt eine vergleichende Probe zwischen der Summe der Karmapunkte, die zur Intensivierung des Zaubers eingesetzt wurden, und der Kraftstufe der Barriere; das gleiche gilt für Gegenstände, an deren Struktur ein Zauber intensiviert wurde. Gewinnt der intensivierte Zauber, durchbricht er die Barriere, doch der Erschaffer der Barriere weiß auf der Stelle, daß jemand oder etwas die Barriere durchbrochen hat. Bei einem Unentschieden oder einem Sieg der Barriere wird der intensivierte Spruch zerstört.

ERZWUNGENE BEWEGUNG DURCH BARRIEREN

Unter gewissen Umständen könnte ein Dualwesen oder ein astral aktiver Gegenstand durch eine erzwungene körperliche Bewegung keine andere Wahl haben, als eine astrale Barriere zu durchqueren. Dabei könnte es sich etwa um einen aktiven Fokus handeln, der von einem rennenden Charakter durch einen Hermetischen Kreis getragen wird, oder um ein Dualwesen, das in einem Aufzug gefangen ist, der sich durch einen Hüter bewegt. Zur Abwicklung solcher oder ähnlicher Auseinandersetzungen ist der konventionelle Astralkampf wenig nützlich; ein schnelleres System ist notwendig. Wickeln Sie solche Situationen also statt dessen nach dem folgenden Prinzip ab:

Foki würfeln mit ihrer Kraftstufe gegen einen Mindestwurf in Höhe der Kraftstufe der Barriere, durch die sie sich bewegen. Erzielt der Fokus eine Anzahl von Erfolgen, die der (abgerundeten) halben Barrierenstufe entspricht, gelangt er ungehindert durch die Barriere. Erzielt er mindestens einen Erfolg, jedoch weniger als die halbe Barrierenstufe, so wird er zwangsweise deaktiviert. Gelingen ihm überhaupt keine Erfolge, wird er deaktiviert *und* die Barriere kann versuchen, die Verzauberung des Fokus zu zerstören. Hierzu muß die Barriere bei einer Kraftstufenprobe gegen die doppelte Fokusstufe mindestens einen Erfolg schaffen (siehe S. 176, *SR3.01D*).

Astral wahrnehmende Charaktere würfeln eine Charismaprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Barrierenstufe. Entspricht die Anzahl der Erfolge mindestens der (abgerundeten) halben Kraftstufe der Barriere, so gelangt der Charakter ungehindert durch die Barriere. Ist die Zahl der Erfolge niedriger als die halbe Barrierenstufe, muß der Charakter seine astrale Wahrnehmung beenden oder aber astral projizieren. Projiziert der Charakter, bleibt sein Astralleib außerhalb der Barriere, während der physische Körper die Barriere durchquert. Erzielt der Charakter gar keinen Erfolg, so wird er aus dem Astralraum verdrängt (siehe S. 175, *SR3.01D*).

Für Dualwesen gelten die gleichen Regeln wie für Charaktere, die astrale Wahrnehmung einsetzen. Besitzt das Wesen nicht die Fähigkeit zur astralen Projektion, bewegt es sich zwangsweise durch die Barriere und muß sich mit Willenskraft einem Betäubungsschaden von (Barrierenstufe x 2)T widersetzen. Wesen mit Magiestufen, die Tödlichen Betäubungsschaden erleiden, müssen eine Probe auf Magieverlust würfeln.

Die Barriere wird jedoch keinesfalls zerstört, selbst wenn sie durchbrochen wird. Bei einem eventuell folgenden astralen Angriff verfügt sie also noch immer über ihre volle Kraftstufe.

Wann immer eine Barriere auf diese Weise durchbrochen wird, ist auf der physischen Ebene eine leichte Entladung von Mana zu erkennen, die im Astralraum als heller Blitz in Erscheinung tritt. Charaktere auf der physischen Ebene bemerken diesen Effekt, wenn ihnen eine Wahrnehmungsprobe gegen Mindestwurf 10 gelingt.

Ungeachtet des Ausgangs des Konfliktes bemerkt der Erschaffer der Barriere, daß jemand oder etwas versucht hat, seine Barriere zu durchbrechen. Wurde ein Fokus durch eine Barriere gezwungen, so ist sich auch der Charakter, an den der Fokus gebunden ist, über den Konflikt zwischen Fokus und Barriere bewußt.

HINTERGRUNDSTRAHLUNG

In der Magie bezieht sich das Konzept der Hintergrundstrahlung auf die Anwesenheit mächtiger magischer und emotionaler Einflüsse, die den Manafluß und den Astralraum beeinflussen können.

Die Natur bestimmter Ereignisse können einen bleibenden negativen oder positiven emotionalen Abdruck in einem bestimmten Gebiet hinterlassen. Auf der physischen Ebene wandert ein Charakter eine staubige Straße entlang, wirft einen Blick auf ein kleines Backsteingebäude und bemerkt nichts Außergewöhnliches. Sobald er die Gegend jedoch askennt, läuft er schreiend davon, denn er hat die Baracken von Auschwitz im Astralraum gesehen. Die Kathedrale von Chartres verwirrt die astralen Sinne wahrscheinlich ähnlich stark, doch die dortigen astralen Eindrücke sind von unbeschreiblicher Schönheit.

Einige Wissenschaftler sind der Ansicht, daß magische Hintergrundstrahlung entsteht, indem das Mana eines Gebietes auf unterschiedliche Weise "aufgeladen" oder "befleckt" wird. Die Ursachen mögen unterschiedlich sein, doch der Effekt bleibt stets der gleiche: Die Manipulation von Mana mit magischen Fertigkeiten wird erschwert.

Es existieren zahlreiche Ursachen für Hintergrundstrahlung. Es folgen einige Beispiele.

- Extreme positive oder negative Emotionen. Dabei kann es sich um Liebe oder Leidenschaft, hingebungsvolle religiöse Verehrung, tiefe Trauer, Aufregung, Zorn und so weiter handeln. Auch die Gefühle bei einem Gewaltausbruch verursachen Hintergrundstrahlung.
- Die Abwesenheit oder Zerstörung von Natur, ob sie nun beabsichtigt ist oder nicht. Beispiele dafür sind Umweltverschmutzung, der natürliche Tod einer oder mehrerer Personen oder auch Mord, Gefangenschaft und sogar unaufhörliche Monotonie und Geistlosigkeit.
- Mächtige oder länger andauernde magische Aktivität, einschließlich Ritueller Hexerei, extrem mächtiger Zaubersprüche, Beschwörungen, Verzauberungen sowie Initiationsprüfungen, Opferritualen und dergleichen mehr.

HINTERGRUNDSTRAHLUNG

Stufe 1: Überall dort, wo die Hintergrundstrahlung nur vorübergehend oder erst vor kurzem verursacht wurde: der Schauplatz einer erregten Diskussion, einer leidenschaftlichen Affäre oder einer Magierkonferenz. Denkbar ist auch eine Bar, in der hauptsächlich Erwachte verkehren, sowie Krankenhäuser und Orte, an denen innerhalb der letzten Stunde Gewalt oder eine heroische Tat geschehen ist.

Stufe 2: Jeder Ort, an dem die Hintergrundstrahlung von einer großen Anzahl Menschen oder über einen längeren Zeitraum hinweg verursacht wurde: ein Rockkonzert, ein Aufstand, eine Sportveranstaltung, eine Erweckungsversammlung, ein Hochsicherheitsgefängnis, der Verzauberungsladen eines Zauberers, eine Krankenhausstation für todgeweihte Patienten, eine Cyberwareklinik, eine Forschungseinrichtung von Unternehmen oder eine große Fabrik.

Stufe 3: Alle Orte, an denen in der jüngeren Vergangenheit (innerhalb der letzten 100 Jahre) eine beträchtliche Hintergrundstrahlung verursacht wurde: große Schlachtfelder, brandgerodete Waldgebiete, "Metzgerläden" der Organmafia, die meisten Kathedralen, Klöster, Grabstätten und so weiter.

Stufe 4: Jeder Ort, an dem eine erhebliche Hintergrundstrahlung durch Bedingungen erzeugt wurde, die noch immer herrschen: ein Schlachtfeld, das Schauplatz schwerer Gefechte war und auf dem noch immer gekämpft wird, eine Drachenhöhle, stark verschmutzte Gebiete wie große Schlackenhalden und Anlagen für den Tagebau, Orte anhaltender starker Emotionen wie der Heldenfriedhof Arlington oder die Kultstätte von Stonehenge sowie Schauplätze von Massensterben wie etwa Verkehrskatastrophen oder terroristischen Massakern (beispielsweise die Chicagoer Shattergraves).

Stufe 5: Orte, deren Hintergrundstrahlung durch historische Ereignisse epischen Ausmaßes verursacht wurde: Gebiete in fünf Kilometer Umkreis um das Detonationszentrum einer nuklearen Waffe, einschließlich Hiroshima und Nagasaki. Stätten des Völkermordes, Todeslager, Gulags wie Auschwitz oder die "Umerziehungslager" für amerikanische Ureinwohner sowie alle vergifteten Gebiete wie zum Beispiel Deponien für radioaktiven Müll.

Der Hintergrundstrahlung werden im allgemeinen Werte von 1 bis 5 zugewiesen, auch wenn weitaus höhere Hintergrundstrahlung möglich ist (siehe *Manaverzerrung*, S. 85). Der Spielleiter bestimmt die Intensität der Hintergrundstrahlung und geht dabei nach den Richtlinien der Tabelle *Hintergrundstrahlung* vor. Im allgemeinen bewirken "negative" Ereignisse (Gewalt und dergleichen) nicht nur stärkere Hintergrundstrahlung als positive, sie entfalten auch weitaus schneller im Astralraum ihre Wirkung. Dessen ungeachtet sollte jeder Spielleiter seine eigenen Maßstäbe für die jeweiligen Bedingungen entwickeln, die eine bestimmte Hintergrundstrahlung bewirken. Läßt sich ein Ort in mehrere Kategorien einordnen, so herrscht die höchstmögliche Hintergrundstrahlung. Die Hintergrundstrahlung eines Gebietes kann sich durch bestimmte Ereignisse und Impulse auch verändern.

Hintergrundstrahlung existiert überwiegend nur wenige Stunden, manchmal auch einige Tage lang. Je bedeutender das Ereignis ist, desto deutlicher sind jedoch auch die Spuren, die es hinterläßt. Sobald die Ursache der Hintergrundstrahlung beseitigt wurde, flaut auch die Hintergrundstrahlung allmählich ab und verschwindet vollends nach einem Zeitraum von einigen Tagen oder Wochen, je nach Entscheidung des Spielleiters und der Intensität des ursprünglichen Ereignisses. Diese Art von Hintergrundstrahlung kann auch mittels der metamagischen Technik Reinigung beseitigt werden (siehe S. 73).

Die Hintergrundstrahlung beeinflußt das Mana in einem bestimmten Gebiet auf der astralen wie auch auf der physischen Ebene. Askennt ein Charakter ein Gebiet mit Hintergrundstrahlung, wird er sie auf der Stelle bemerken, da sie auf der astralen Ebene einen sichtbaren Effekt hat, der sich mit einem Schimmern oder Nebel vergleichen läßt. Diese astrale Empfindung bewirkt eine Art emotionalen "Geschmack", der dem Beobachter eine allgemeine Vorstellung von der Ursache der Hintergrundstrahlung vermittelt. Dieser Eindruck schlägt sich nicht in Visionen oder Wiederholungen des Geschehenen nieder; vielmehr erfüllt er den Beobachter mit bestimmten Emotionen. Ein astraler Detektiv könnte also feststellen, daß in einem Raum in den vergangenen Stunden ein Mord stattfand, würde jedoch nicht wissen, wer getötet wurde, wer es getan hat oder wie das Verbrechen begangen wurde.

Auch Erwachte Charaktere, die nicht astral aktiv sind, spüren die Hintergrundstrahlung, wenn sie ein bestimmtes Gebiet betreten. Der Spielleiter sollte für den Charakter eine verdeckte Magieprobe ablegen; der Mindestwurf beträgt 12 abzüglich der Stufe der Hintergrundstrahlung. Bei einem betroffenen Bereich mit einer Stufe von 3 beläuft sich der Mindestwurf also beispielsweise auf 9. Ein einzelner Erfolg genügt, um den Charakter die Hintergrundstrahlung und ihre ungefähre Stärke spüren zu lassen.

Die Stufe der Hintergrundstrahlung wird als Modifikator auf die Mindestwürfe aller Proben für magische Fertigkeiten (Hexerei, Beschwören und Verzaubern) aufgeschlagen, die der Charakter innerhalb des betroffenen Bereiches durchführt. Dabei ist es unerheblich, ob die magische Handlung auf der astralen oder auf der materiellen Ebene ausgeführt wird. Der Modifikator gilt auch für alle astralen Proben in dieser Gegend: Kampf, Wahrnehmung, magische Analyse und so weiter. Ein Charakter, der in einem Gebiet mit einer Hintergrundstrahlung der Stufe 5 einen Zauber wirkt oder eine Aura askennt, unterläge folglich einem Mindestwurfmodifikator von +5.

Überdies erhöht sich auch der Entzugsmindestwurf für je zwei Stufen Hintergrundstrahlung um 1. Ein Zauberer erleidet also keinen Modifikator, wenn er einen Zauberspruch in einem Gebiet mit einer Hintergrundstrahlung von 1 wirkt. Sollte die Hintergrundstrahlung allerdings 2 oder 3 betragen, so unterläge sein Entzugsmindestwurf einem Modifikator von +1.

STÄTTEN DER MACHT

An einigen Orten unterstützt die Hintergrundstrahlung Magie, anstatt sie zu behindern. Diese Orte sind als *Stätten der Macht* und *Manalinien* bekannt. Das Mana an diesen Orten hat sich aufgeladen, so daß es mächtiger und leichter zu manipulieren ist. Die Hintergrundstrahlung an Stätten der Macht und in der Umgebung von Manalinien erschwert nicht das Wirken von Magie; stattdessen scheint das Mana dort konzentriert zu sein.

Die meisten Stätten der Macht sind relativ klein. Meist handelt es sich um verborgene Höhlen, Grotten, Berge, Türme, Brunnen, Kreuzungen und Klippen. Niemand weiß, wie oder warum Stätten der Macht entstehen, ob sie ein vergangenes Ereignis repräsentieren oder eine Art natürlicher Effekt sind. Da menschliche Siedlungen das Mananiveau in einem Gebiet auszugleichen scheinen, liegen Stätten der Macht meist sehr abgelegen. Nach ihrer Entdeckung werden Stätten der Macht von Zauberern, Geistern und anderen Erwachten Wesen meist schwer bewacht, um zu verhindern, daß sie geplündert oder zerstört werden.

Manalinien sind mystische Energielinien, Ströme magischer Macht, die sich kreuz und quer durch das Land ziehen. Zwar sind sie relativ selten, doch sie existieren überall auf der Welt. Meist verbinden sie mehrere Stätten der Macht und fungieren dabei gewissermaßen als Manaleitungen. Sie haben viele Namen: Leys in Europa, Feng Lung in China, Sangesbänder, Traumpfade und dergleichen mehr. Genau wie andere Stätten der Macht werden auch Manalinien von Zauberern streng bewacht. Gerüchten zufolge haben einige Initiaten metamagische Techniken entwickelt, die es ihnen ermöglichen, Manalinien zu manipulieren.

Verwendung von Stätten der Macht/Manalinien: Stätten der Macht und Manalinien weisen Stufen von 1 bis 5 auf. Ein Zauberer, der in der Nähe einer solchen Manakonzentration Magie wirkt, darf pro Runde eine Anzahl von Würfeln gleich der Stufe der Stätte bzw. Linie zu allen magischen Fertigkeitsproben und astralen Proben addieren und nach Belieben verteilen (genau wie bei einem Kraftfokus). Manalinien reduzieren nicht den Entzug. Eine Manalinie kann auch von mehreren Zauberern gleichzeitig angezapft werden.

Ein Charakter, der in der Nähe einer Stätte der Macht oder einer Manalinie mit der Fertigkeit Taliskrämerei Materialien zum Verzaubern (siehe S. 39) sucht, darf zu seiner Sammelprobe eine Anzahl Würfel gleich der Stufe der Stätte bzw. Manalinie addieren.

AUSGERICHTETE MACHT

Hintergrundstrahlung beeinflußt in der Regel alle astralen und magischen Proben in einem Gebiet auf die gleiche Weise. An einigen Orten ist die Hintergrundstrahlung jedoch für oder gegen bestimmte Arten von Proben "ausgerichtet", d. h. sie begünstigt oder erschwert diese Arten von Proben, während sie auf andere womöglich gar keine Wirkung hat. Die Hintergrundstrahlung eines Ortes, an dem eine religiöse Wiedererweckung stattfindet, könnte auf Gläubige, die während der Wiedererweckung Magie wirken, gar keinen Einfluß haben oder als Stätte der Macht wirken, während sie bei Ungläubigen wie normale Hintergrundstrahlung wirkt und gegen die Magie religiöser Feinde vielleicht sogar eine noch höhere Stufe aufweist. Orte mit toxischer Hintergrundstrahlung dienen Toxischen Schamanen (S. 124) als Stätten der Macht, während sie die magischen Fertigkeiten anderer wie normale Hintergrundstrahlung beeinflussen. Der Spielleiter entscheidet, welche Ausrichtung eine bestimmte Hintergrundstrahlung hat und auf welche Weise sie die Magie beeinflußt.

Einige Gegenden sind gegen bestimmte Arten magischer Aktivität ausgerichtet. So ist die Mojave-Wüste beispielsweise gegen Beschwörungsmagie ausgerichtet, d. h. sie erschwert jeden Einsatz der Fertigkeit Beschwören – sehr zur Freude der dort beheimateten Geister.

Spielleiter können Stätten ausgerichteter Magie als Mittel verwenden, die Wirkung von Magie in ihren **Shadowrun**-Spielen auszubalancieren und die magischen Fähigkeiten der Spielercharaktere oder ihrer Opposition entsprechend den Umständen zu erhöhen. Die Wirkung von Hintergrundstrahlung kann auch dazu verwendet werden, den Charakteren (oder Spielern) eine Lektion in Sachen Verantwortung zu erteilen oder eine Situation mit ein wenig Humor aufzulockern.

MANAVERZERRUNGEN

Bei einer Hintergrundstrahlung, deren Stufe jenseits von Stufe 5 liegt, wird der Manastrom so stark verunreinigt, daß der Astralraum auf gefährliche Weise verseucht ist. Dieser Effekt ist bekannt als *Manaverzerrung*. Manaverzerrungen entstehen nur selten durch die Anwendung normaler Magie oder durch die Hand von Menschen. Derart hohe Hintergrundstrahlung entsteht nur durch wirklich widernatürliche Ereignisse.

Ein Beispiel für eine Manaverzerrung ist die Cermak-Explosion in Chicago. Eine Nuklearwaffe detonierte innerhalb eines Schwarms von Insektengeistern, der sich gerade im letzten Stadium der Vermehrung befand und kurz davor stand, Tausende neuer Geister hervorzubringen (siehe *Insektenschamanen*, S. 127). Außerdem führten die Insektenschamanen gerade ein magisches Ritual durch, um Eindringlinge während der Vermehrung mit einer Barriere abzuwehren. Die taktische Atombombe detonierte innerhalb der Barriere. Die Wechselwirkung dieser Energien erzeugte im Detonationszentrum eine Hintergrundstrahlung von 7. Manaverzerrungen entstehen auch an Orten, an denen über einen längeren Zeitraum hinweg Opfermagie gewirkt wurde (siehe *Blutmagie*, S. 133). Strang-III-FABs (S. 90) verursachen ebenfalls eine Verzerrung, wenn sie in einem bestimmten Gebiet die gesamte magische Energie absorbieren.

Die Anwendung von Magie innerhalb einer Manaverzerrung ist äußerst schwierig, da die Hintergrundstrahlung "Interferenzen" erzeugt, die den Fluß der magischen Energien hemmen. Jede Stufe einer Manaverzerrung reduziert die Magiestufe eines Charakters (bei Crittern die Essenz, bei Geistern die Kraft) entsprechend der Tabelle *Manaverzerrungen* (S. 86), solange er sich in dem beeinträchtigten Gebiet aufhält. Diese Senkung beeinflußt nicht nur den Zauberpool, sie kann auch Körperlichen Entzug bei Zaubersprüchen mit höherer Stufe oder beim Beschwören von Geistern und so weiter zur Folge haben (siehe *Entzug*, S. 162, *SR3.01D*). Wird die Magie eines Adepten auf diese Weise reduziert, so dürfen die Kraftpunkte der Kräfte, die er gleichzeitig einsetzt, seine effektive Magiestufe nicht überschreiten. Ein Charakter, dessen Magiestufe auf 0 gesenkt wird, kann innerhalb der Manaverzerrung überhaupt keine Magie anwenden. Critter, deren Essenz auf 0 sinkt, können keine Critterkräfte einsetzen, Geister mit einer Kraftstufe von 0 können innerhalb einer Manaverzerrung nicht existieren und werden verdrängt.

Sollte ein Charakter tatsächlich in der Lage sein, innerhalb einer Manaverzerrung Magie zu wirken, ist dies nicht nur äußerst schwierig, sondern auch überaus kräftezehrend, da das Mana selbst befleckt ist. Will ein Charakter astrale Wahrnehmung oder Projektion einsetzen, muß ihm zuvor eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der Hintergrundstrahlung gelingen; andernfalls ist die bevorstehende Handlung so unangenehm für ihn, daß er sie nicht ausführen möchte. Eine Handlung, die Entzug verursacht, ist innerhalb einer Manaverzerrung ungleich gefährlicher als unter normalen Umständen. Um dies zu berücksichtigen, rechnen Sie auf alle Entzugsproben die Modifikatoren aus der Tabelle *Manaverzerrungen* an. Genau wie bei jeder anderen Form der Hintergrundstrahlung erhöhen sich auch in einer Manaverzerrung die Mindestwürfe aller magischen und astralen Proben um das Niveau der Hintergrundstrahlung.

Im Astralraum sind Manaverzerrungen noch unangenehmer. Astral aktive Charaktere würfeln nach jeder Kampfrunde, die sie astral aktiv sind, eine Schadenswiderstandsprobe mit ihrer Willenskraft (Initiaten dürfen ihren Astralpool hinzunehmen). Der Schaden wird auf dem Körperlichen Schadensmonitor eingetragen und bemißt sich entsprechend der Tabelle *Manaverzerrungen* (S. 86).

Auch Dualwesen und Geister müssen sich gegen diesen Schaden zur Wehr setzen. Solche Wesen empfinden Manaverzerrungen als äußerst qualvoll und werden alles in ihrer Macht Stehende unternehmen, um ein solches Gebiet zu verlassen. Mißlingt einem Dualwesen in einer Manaverzerrung eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 6, so wird es extrem gewalttätig und ist wie von Sinnen. Geister, die in einer Manaverzerrung beschworen oder herbeigerufen werden, versuchen der Kontrolle ihres Beschwörers zu entkommen. Hierzu würfeln Sie eine vergleichende Probe zwischen der Kraft des Geistes und der Magiestufe des Beschwörers, wobei die unmodifizierten Stufen herangezogen werden. Gewinnt der Geist, kehrt er auf seine Metaebene zurück.

Der Spielleiter kann einem Charakter, der einen erheblichen Zeitraum in einer Manaverzerrung verbringt, ein Geistiges Handicap (S. 27ff., *SR Kompendium*) auferlegen. Der Punktwert des Handicaps sollte der Anzahl der Stunden entsprechen, die der Cha-

MANAVERZERRUNGEN

Hintergrund-strahlung	Magie-senkung	Astraler Schaden pro Kampfrunde	Mindestwurfmodifikator für magische/astrale Proben	Entzugs-mindestwurfwurf	Entzugs-niveau
6	–2	6(L)	+6	+3	+1 Stufe
7	–4	7(M)	+7	+3	+1 Stufe
8	–6	8(S)	+8	+4	+2 Stufen
9	–9	10(T)	+9	+4	+2 Stufen
10	–12	14(T)	+10	+5	+3 Stufen

rakter der Manaverzerrung im Astralraum ausgesetzt ist. Wenn es der Spielleiter will, kann er ein solches Handicap auch Charakteren aufbürden, die in einer Manaverzerrung einen schweren Entzug erleiden oder aus dem Astralraum verdrängt werden.

Eli, Suri und Bandi haben das Pech, innerhalb einer Manaverzerrung in einen Kampf verwickelt zu werden, in der eine Hintergrundstrahlung von 7 herrscht. Solange sie sich in diesem Gebiet aufhalten, wird die Magiestufe aller drei Charaktere effektiv um 4 reduziert.

Eli beschließt, einen Zauberspruch zu wirken. Er hat eine Magiestufe von 8 (reduziert auf 4), Willenskraft 6 und Intelligenz 5, also verfügt er in dem Bereich der Manaverzerrung über einen Zauberpool von 5. Er entscheidet sich für den Zauber Giftwelle (Kraft 6, Mittlerer Schaden). Sein Mindestwurf zum Wirken des Zaubers wird um 7 erhöht und steigt dadurch auf 11. Eli hat Glück, denn es gelingt ihm, einen Teil der Opposition dahinschmelzen zu lassen. Der Entzugscode, der unter normalen Umständen 4(T) lauten würde, erhöht sich durch die Manaverzerrung auf 9(T). Und um die Sache noch schlimmer zu machen, erleidet der arme Eli auch noch Körperlichen Entzugsschaden, da die Kraft des Zaubers seine effektive Magiestufe übersteigt.

Die Adeptin Suri hat eine Magiestufe von 6, die aufgrund der Manaverzerrung auf 2 reduziert wird. Da sich die Kosten der Kraft Gesteigerte Reflexe 2 auf 3 Kraftpunkte belaufen, steht sie Suri innerhalb der Manaverzerrung nicht zur Verfügung. Statt dessen möchte sie ihre Kraft Astrale Wahrnehmung einsetzen, die 2 Kraftpunkte kostet. Hierzu muß sie jedoch eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 7 würfeln, die ihr mißlingt. In dieser Handlung kann sie also keine ihrer Adeptenkräfte einsetzen.

Die astral projizierende Bandi steckt in noch größeren Schwierigkeiten. Zum einen erhöht die Manaverzerrung alle ihre Mindestwürfe um 7, zum anderen erleidet Bandi am Ende jeder Runde, in der sie der Manaverzerrung ausgesetzt ist, einen Körperlichen Schaden von 7(M).

Weltall

Auf der Erde sind Manaverzerrungen eine äußerst seltene Erscheinung. Außerhalb der lebendigen Aura der Erde sind Manaverzerrungen jedoch der Normalzustand. Im Weltall existiert praktisch überhaupt kein Leben, wodurch das Manafeld der Erde gekrümmt wird und die Hintergrundstrahlung die Stärke von Manaverzerrungen erreicht. Außerhalb der Erdatmosphäre ist der Astralraum eine einzige Leere, die sich in den unendlichen Raum erstreckt. Astrale Wesen, die einer solchen Manaverzerrung ausgesetzt sind, befinden sich in großer Gefahr.

Die Aura der Erde, die von Magietheoretikern *Gaiasphäre* genannt wird, erstreckt sich bis hin zum Rand der Atmosphäre, also bis ca. 80 Kilometer über die Erdoberfläche. 71 Kilometer über der Erdoberfläche beträgt die Hintergrundstrahlung 1, und sie steigt mit jedem weiteren Kilometer um eine Stufe, bis hin zu einem Maximum von 10 in 81 Kilometer Höhe, wo der gesamte Astralraum verzerrt ist. Einige Forschungsergebnisse deuten darauf hin, daß die Hintergrundstrahlung an Bord von orbitalen Stationen oder ähnlichen Orten mit einer höheren Konzentration von Biomasse reduziert wird. Die Anzahl der Menschen an Bord eines typischen Suborbitals oder Raumfahrzeugs hat jedoch nur einen geringen Effekt auf die Hintergrundstrahlung. Um der Manaverzerrung im Weltall entgegenzuwirken, bedarf es schon einer großen orbitalen Plattform wie der Ares *Daedalus* oder Zürich-Orbital. Und selbst in diesen Fällen wird die Hintergrundstrahlung nur um ein oder zwei Stufen gesenkt.

Im Weltall unterliegen Astralwesen den gleichen Beeinträchtigungen wie bei anderen Manaverzerrungen. Darüber hinaus leiden sie häufig unter Halluzinationen und Verwirrtheitszuständen, die sie daran hindern könnten, in die sichere Gaiasphäre zurückzukehren. Ein astral projizierender Charakter, der die Gaiasphäre verläßt, muß eine Intelligenzprobe gegen einen Mindestwurf von 6 bewältigen, um der Manaverzerrung zu entkommen und zurückzukehren.

Charaktere, die sich im Astralraum mit Hilfe von Schneller Bewegung (S. 173, *SR3.01D*) aus der Gaiasphäre katapultieren, sterben meist auf der Stelle, da sie innerhalb eines Augenblickes in die Tiefen der endlosen und toten Leere geschleudert werden (und *jede Runde* einen Körperlichen Schaden von 14(T) erleiden).

Nur die mächtigsten Initiaten haben die Macht, außerhalb der Gaiasphäre Magie zu wirken, doch selbst sie setzen sich dabei einer unermeßlichen Gefahr aus, da der Entzugscode stark erhöht wird (siehe Tabelle *Manaverzerrungen*). So erhöht etwa die Manaverzerrung im Weltall (nicht weniger als Stufe 10) den Entzugsmindestwurf um 5 und das Entzugsniveau um drei Stufen! Selbst wenn die Magiestufe eines Charakters höher als 12 wäre und es ihm gelänge, einen Zauberspruch mit einem Entzugscode von 2(L) zu wirken, betrüge der Entzug unter diesen Umständen 7(T) – und der Schaden wäre höchstwahrscheinlich Körperlich.

MANASTÜRME

Manastürme sind vergleichbar mit unsichtbaren Orkanen aus magischer Energie. Sie sind seltener und ungleich instabiler als Hintergrundstrahlung, und sie haben eine unberechenbare Wirkung auf die Magie. Manastürme scheinen unter bestimmten ungewöhnlichen Bedingungen, etwa bei astrologischen Konjunktionen, aufzutreten, doch bis zum heutigen Tage ist es niemandem gelungen, ein verläßliches System zur Bestimmung von Ort, Gestalt und Intensität eines Manasturmes zu entwickeln. Sie können überall und jederzeit auftauchen.

Ein Manasturm kann Gebiete unterschiedlichster Größe beeinflussen – kleine Gärten, Stadtteile oder sogar ganze Nationen oder Kontinente. Solche Stürme können einige Minuten oder aber mehrere Wochen dauern, auch wenn nach heutigen Erkenntnissen kein Sturm länger als ein Mondlauf (28 Tage) gedauert hat. Der Spielleiter entscheidet, welches Gebiet betroffen ist, wie stark ein Sturm ist und wie lange er anhält.

Ein Charakter, der astrale Wahrnehmung einsetzt, kann einen Manasturm erkennen, wenn ihm eine astrale Wahrnehmungsprobe gegen Mindestwurf 6 gelingt, modifiziert durch die eventuell ebenfalls herrschende Hintergrundstrahlung.

Die Magie innerhalb eines Manasturmes ist schwer zu beherrschen und verursacht unvorhersehbare Effekte. Im Spiel beeinflußt ein Sturm die Magie, indem er ihre Kraft und/oder ihren Entzug verändert. Manastürme wirken ausschließlich auf Hexerei und Beschwören, zwei Formen von Magie, die eine direkte Manipulation von Mana erfordern. Sie haben keine Wirkung auf relativ "immanente" magische Fähigkeiten wie astrale Projektion oder Fähigkeiten von Adepten oder Crittern.

Entweder bestimmt der Spielleiter nach Maßgabe der Tabelle *Manasturm* einen Effekt, den er für die gegebene Situation für angemessen hält, oder aber er bestimmt ihn nach dem Zufallsprinzip, indem er 1W6 würfelt und anschließend die Tabelle konsultiert.

MANASTÜRME UND HEXEREI

Alle Proben für die beeinflußten Zaubersprüche werden mit der Kraft gewürfelt, die Sie der Tabelle *Manasturm* entnehmen, mit einem Minimum von 1.

Denken Sie daran, daß eine Änderung der Kraft auch den Entzug beeinflußt. Beläuft sich das Entzugsniveau auf Tödlich und muß es um ein weiteres Niveau gesteigert werden, so erhöhen Sie den Mindestwurf der Entzugswiderstandsprobe um 2. Übersteigt die Kraft die Magiestufe des Zauberers, muß sich dieser gegen Körperlichen Entzugsschaden zur Wehr setzen. Senkt eine Minderung der Kraft das Entzugsniveau unter Leicht, so bleibt es entweder auf Leicht oder aber der Zauberspruch verursacht überhaupt keinen Entzug – die Entscheidung liegt beim Spielleiter.

Ein Manasturm beeinflußt alle Zaubersprüche, die in dem beeinträchtigten Gebiet im Astralraum oder auf der physischen Ebene gewirkt werden, worunter auch Zauber fallen, die mit Ritueller Hexerei (S. 34) gewirkt werden. Wenn er möchte, kann der Spielleiter bestimmen, daß ein Manasturm den Mindestwurf zum Herstellen der Verbindung reduziert oder erhöht und nicht die Kraft oder den Entzug.

MANASTURM

Würfelwurf (1W6)	Effekt
1–2	Würfelwurf (1W6), konsultieren Sie die Tabelle *Reduzierte Kraft*
3–4	Würfelwurf (1W6), konsultieren Sie die Tabelle *Erhöhte Kraft*
5–6	Würfelwurf (1W6), konsultieren Sie die Tabelle *Modifizierter Entzug*

REDUZIERTE KRAFT

Würfelwurf (1W6)	Effekt
1oder 6	Kein Effekt
2	Kraft sinkt um 1
3	Kraft sinkt um 2
4	Kraft sinkt um 3
5	Kraft sinkt um die Hälfte

ERHÖHTE KRAFT*

Würfelwurf (1W6)	Effekt
1 oder 6	Kein Effekt
2	Kraft steigt um 1
3	Kraft steigt um 2
4	Kraft steigt um 3
5	Doppelte Kraft

MODIFIZIERTER ENTZUG

Würfelwurf (1W6)	Effekt
1 oder 6	Kein Effekt
2 oder 3	Entzugsniveau steigt um 1
4 oder 5	Entzugsniveau sinkt um 1

* Es gelten alle Nachteile für Magie, deren Kraftstufe das Magieattribut des Zauberers übersteigt.

Die Magierin Maria ist an eine Gang geraten und beschließt, die Angelegenheit mit einem Feuerball zu erledigen. Sie ahnt jedoch nicht, daß ausgerechnet in dieser Nacht eine große astrologische Konjunktion zwischen Mitternacht und 2 Uhr einen Manasturm verursacht, in dessen Ausläufer sie nun geraten ist. Maria wirkt den Zauber mit einer Kraft von 4, einem Grundentzug von M und einem kalkulierten Entzug von 3T. Der Spielleiter würfelt auf der Tabelle Manasturm *und erzielt eine 3. Er konsultiert die Tabelle* Erhöhte Kraft *und würfelt eine 4, was eine Erhöhung der Kraft um 3 bedeutet.*

Als Maria den Zauber spricht, hat er eine tatsächliche Kraft von 7, die in der Tat sogar Marias Kenntnisse übersteigt, denn sie beherrscht den Zauber Feuerball nur auf Kraft 5. Der Entzug basiert auf der tatsächlichen Kraft des Zaubers, also steigt der Entzug auf 4T, und zwar Körperlich, und der Spruch schlägt weitaus verheerender ein, als Maria erwartet hatte – wenn wir einmal davon ausgehen, daß sie lange genug bei Bewußtsein bleibt, um überhaupt noch etwas zu sehen.

MANASTÜRME UND BESCHWÖRUNG

Beschwörungen in der Umgebung von Manastürmen sind sehr gefährlich, da die Kraft der herbeigerufenen Geister höher oder niedriger sein kann, als der Beschwörer sie eigentlich haben wollte. Der Entzug hängt von der Kraft des erschienenen Geistes ab, und nicht von dem Geist, den der Zauberer zu beschwören beabsichtigt hatte.

Erscheint ein Geist, der mächtiger ist, als der Beschwörer wollte, führt er seine Dienste zwar aus, verhält sich dabei jedoch extrem aufsässig und störrisch.

WILDE MAGIE

In einigen Gegenden dieser Welt, wie zum Beispiel Los Angeles, Hongkong und New Orleans, unterliegt das Mana kontinuierlich Schwankungen. Für dieses Phänomen existieren zahlreiche Ursachen – ständige Schwankungen des Grades magischer Aktivität und der Hintergrundstrahlung, unablässige Veränderungen des Anteils untoxischer, unmutierter, unverstrahlter und unvercyberter Pflanzen, Tiere und Metamenschen in einem gegebenen Gebiet sowie die Existenz von Stätten der Macht, magischen Traditionen und Anhängern verschiedener magischer Traditionen sind nur einige von ihnen. Aufgrund des sich häufenden Gebrauches und Mißbrauches von Magie ist der Manafluß an diesen Orten wild und unberechenbar geworden, was zu merkwürdigen Ereignissen und Situationen führen kann. So könnten etwa unkontrollierte und Freie Geister ohne ersichtlichen Grund auf einmal ein bestimmtes Gebiet besiedeln. Die Population paranormaler Kreaturen könnte plötzlich unerwartet ansteigen oder scheinbar unerklärliche magische Phänomene plötzlich an der Tagesordnung sein.

Um die Unberechenbarkeit dieses Phänomens zu simulieren, würfeln Sie nach jedem Sonnenuntergang mit 2W6, solange sich die Charaktere in einem Gebiet aufhalten, das als "wild" klassifiziert wird. Ist das Resultat größer als 10, passiert etwas völlig Unerwartetes. Entweder denken Sie sich ein Ereignis aus, oder aber Sie verwenden die Zufallstabelle *Wilde Magie*, um ein Ereignis zu generieren. Jedes "wilde" Gebiet sollte seine eigenen Launen haben, und so sollte der Spielleiter diese Tabelle nur als grobe Richtlinie verstehen und seine eigene Phantasie einsetzen, um die Effekte Wilder Magie den Erfordernissen der jeweiligen Situation anzupassen.

WILDE MAGIE

Würfelwurf (3W6)	Resultat
3–4	2W6 kürzlich getötete Leichnme erheben sich zu Wiedergängern (siehe S. 47, *Critter*).
5	Eine unlängst getötete Person kehrt als Erscheinung (siehe S. 121) zurück.
6	Eine unlängst getötete Person kehrt als Phantom (siehe S. 121) zurück.
7–8	Unerwartete Angriffe paranormaler Kreaturen (Riesenratten, Harpyen usw.; siehe *Critter*).
9–12	Es herrscht eine Stunde lang ein Effekt eines Manasturmes (entscheiden Sie oder würfeln Sie).
13	Ein unkontrollierter Geist mit Kraftstufe 2W6 erscheint und läuft Amok.
14	Bei Sonnenaufgang erhalten alle gebundenen Geister an diesem Tag einen Versuch, die Freiheit zu erlangen, als wären sie Verbündete. (siehe *Verlust des Verbündeten*, S. 113).
15	Die Aura eines erwachten Charakters oder eines paranormalen Critters wird für 2W6 Minuten sichtbar, jedesmal wenn er Magie anwendet, selbst wenn er über metamagische Fähigkeiten wie Maskierung verfügt. Jedem Charakter, der Magie erkennen kann, steht automatisch eine entsprechende Probe zu.
16	Jede Person, die Schaden erleidet, erhält einen zusätzlichen Würfel für Angriffe auf das Wesen, von dem sie verwundet wurde. Dieser Würfel muß bis zum nächsten Sonnenaufgang bzw. Sonnenuntergang genutzt werden, andernfalls geht er verloren.
17	Alle Astralwesen werden sichtbar, als seien sie manifestiert, und zwar selbst für weltliche Charaktere (bis zum nächsten Sonnenuntergang).
18	Ein Blutgeist (siehe S. 134) erscheint und wird von der ersten Person angelockt, die Gewalt anwendet.

ASTRALE SICHERHEIT

Genau wie das Aufkommen der Matrixtechnologie zu der rasanten Entwicklung von Intrusion Countermeasures führte, so verursachte die Rückkehr der Magie eine enorme Nachfrage nach astralen Sicherheitsmaßnahmen.

Die beste Sicherung bildet *aktive* Sicherheit, also astrale Patrouillen durch Sicherheitsmagier oder Geister. Da Magier jedoch nicht gerade Billiglohnkräfte sind und die Zeit, die sie im Astralraum verbringen können, auf wenige Stunden beschränkt ist, handelt es sich hierbei um eine äußerst kostspielige Form der astralen Sicherheit.

Astrale Patrouillen können auch von Geistern durchgeführt werden. Ein gebundener Elementar kann im Rahmen eines Dienstes 24 Stunden der mit Bewachung eines Ortes beauftragt werden. Der Meister kann seinen Elementar auch permanent an einen Ort binden, indem er eine Anzahl Karmapunkte in Höhe seiner Kraft aufwendet (siehe *Gebundene Elementarwachen*, S. 98).

Naturgeister können ebenfalls einen Ort in ihrer Domäne bewachen, und zwar bis ihr Dienst beendet ist (was beim nächsten Sonnenaufgang oder -untergang der Fall ist). Geister der Elemente und Ahnengeister können diesen Dienst ebenfalls ausführen, und auch Watcher, Loa, Blutgeister und Verbündete können als astrale Wachen dienen (siehe *Aufgaben für Watcher*, S. 101).

Magisch aktive und duale Critter werden zwar ebenfalls als astrale Wachen eingesetzt, doch verglichen mit Geistern sind ihre Möglichkeiten im Astralraum stark eingeschränkt, da sie nicht durch physische Barrieren gehen oder astrale Eindringlinge verfolgen können. Nichtsdestoweniger stellen viele Konzerne ihren mundanen Wachen paranormale Critter wie Höllenhunde oder Barghaste zur Seite, die vor astralen Eindringlingen warnen können.

Passive astrale Sicherheit ist erschwinglicher und aus diesem Grund auch häufiger anzutreffen. Hierbei handelt es sich um eine Reihe von Maßnahmen, mit denen die Bewegung Astralreisender behindert oder blockiert wird. astrale Barrieren existieren in Form von Medizinhütten und Hütern (S. 174, *SR3.01D*). Ein Hermetischer Kreis ist nur dann als astrale Barriere aktiv, wenn er gerade benutzt wird, was ihn für andauernde astrale Sicherheitsmaßnahmen untauglich macht. Verankerte Zauber (S. 75) werden ebenfalls verstärkt im Rahmen astraler Sicherheit eingesetzt, besonders für "reaktive" Hüter und ähnliche Sicherheitsmaßnahmen. Andere Formen astraler Sicherheit basieren auf fortgeschrittener Biotechnologie und umfassen auch Organismen, die Astralreisende erkennen und aufhalten können.

ASTRALPATROUILLE

Geister oder astral projizierende Zauberer können einen Bereich von etwa 10.000 Quadratmetern überwachen und nach Eindringlingen Ausschau halten. Wie gut sie diesen Bereich überwachen und Eindringlinge ausmachen können, hängt ab vom jeweiligen Gebiet, von der Intelligenz der Wache und den besonderen Umständen.

Würfeln Sie eine Intelligenzprobe, um festzustellen, ob die Wache in ihrem Gebiet einen Eindringling entdeckt. Auf einen Grundmindestwurf von 2 kommen Modifikatoren nach der Tabelle *Modifikatoren für Astralpatrouillen* zur Anrechnung. Befindet sich mehr als eine Wache auf Patrouille, verwenden Sie die Wache mit dem höchsten Intelligenzattribut. Eine erfolgreiche Probe gegen den endgültigen Mindestwurf genügt, um den Eindringling zu entdecken. Astralpatrouillen können den oder die Eindringlinge direkt stellen oder einfach andere Sicherheitskräfte alarmieren und auf die Gefahr aufmerksam machen.

DAS TÄUSCHEN ASTRALER BARRIEREN

Gewöhnliche astrale Barrieren halten alle Astralreisenden auf, mit Ausnahme ihres Erschaffers und aller Personen, die der Erschaffer benennt. Alle anderen Charaktere müssen die Barriere im Astralkampf besiegen, um an ihr vorbeizukommen.

Initiaten, welche die metamagische Technik Maskierung (S. 72) beherrschen, und Geister mit der Kraft Auramaskierung (S. 117) können versuchen, ihre Aura mit der Barriere zu "synchronisieren". Dieser Vorgang wird spieltechnisch als Erfolgswettstreit abgewickelt. Für den Initiaten oder den Geist würfeln Sie eine Anzahl Würfel in Höhe des Initiationsgrades (bzw. der Geisterenergie) gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe der Barriere; für die Barriere verwenden Sie eine Anzahl Würfel gleich der Barrierenstufe gegen den Initiationsgrad bzw. die Geisterenergie. Erzielt der Initiat bzw. der Geist mehr Erfolge als die astrale Barriere, kann er die Barriere passieren, als sei er der Erschaffer; ein Unentschieden geht zugunsten der Barriere. Will es der Initiat oder der Geist die Barriere zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal passieren, so muß er einen weiteren Erfolgswettstreit für sich entscheiden.

HÜTER

Hüter werden auf S. 174 des *Shadowrun*-Grundregelwerks beschrieben. Sie sind astrale Barrieren und werden häufig als passive Sicherheitsmaßnahme eingesetzt. Da der Erschaffer eines Hüters automatisch bemerkt, daß sein Hüter im Astralkampf angegriffen wird, gilt ein Hüter auch als hervorragende Maßnahme zum Aufspüren astraler Eindringlinge. Es folgen nun einige Regeln für komplexere Arten von Hütern.

Geister und Hüter
Als Bewohner des Astralraumes sind Geister nicht nur selbstverständlich dazu in der Lage, Hüter zu erschaffen, im Rahmen eines Dienstes werden sie dies auch für ihren Beschwörer tun. Bei der Probe verwenden sie die Kraftstufe anstatt des Magieattributes. Geister mit Maskierungskraft (S. 117) können auch Maskierungshüter erschaffen (siehe unten).

Alarmhüter
Ein Alarmhüter ist im Astralraum meist nur als ein schwaches Schimmern zu erkennen. Charaktere, die astrale Wahrnehmung oder Projektion einsetzen, können eine astrale Wahrnehmungsprobe würfeln, um einen Alarmhüter zu entdecken, wobei die Hüterstufe als Mindestwurfmodifikator dient. Ein Alarmhüter "verständigt" einfach seinen Erschaffer, wenn eine unautorisierte astrale Wesenheit seine Grenzen überquert. Initiaten können ihre Aura auf dieselbe Art synchronisieren wie bei einem normalen Hüter, um sich durch einen Alarmhüter zu schleichen. Zur Erschaffung eines Alarmhüters verwenden Sie die Regeln für normale Hüter, reduzieren den Grundzeitraum aber um die Hälfte.

Polarisierte Hüter
Polarisierte Hüter sind vergleichbar mit Spiegelglas; auf der einen Seite ist der Hüter undurchsichtig, von der anderen Seite her ist er durchsichtig. Wer sich auf der "durchsichtigen" Seite des Hüters aufhält, kann alles sehen, was sich außerhalb des Hüters (auf der "undurchsichtigen" Seite) befindet. Astral wahrnehmende oder projizierende Charaktere auf der undurchsichtigen Seite würfeln eine astrale Wahrnehmungsprobe (8), um die andere Seite des polarisierten Hüters sehen zu können. Der Hüter funktioniert in beide Richtungen als astrale Barriere. Polarisierte Hüter werden auf die gleiche Weise erschaffen wie normale Hütter.

Maskierungshüter
Initiaten mit der metamagischen Technik der Maskierung können eine Variante des Hüters erschaffen, die Maskierungshüter genannt wird. Ein Maskierungshüter bietet alle Vorteile eines normalen Hüters und maskiert darüber hinaus jeden magischen Effekt, der sich innerhalb seiner Grenzen befindet, so daß er weltlich erscheint. Die Kraftstufe des magischen Effektes darf die Kraftstufe des Hüters nicht überschreiten.

Maskierungshüter sind im Astralraum beinahe völlig unsichtbar. Nur Initiaten (oder Geister mit der Kraft Auramaskierung) können einen Maskierungshüter überhaupt erkennen. Um ihn zu entdecken, muß der Charakter den Hüter nach den Regeln für das Durchschauen maskierter Auren (siehe *Maskierung*, S. 72) demaskieren. Der Initiat, der den Maskierungshüter durchschauen möchte, würfelt eine Magieprobe gegen die Kraftstufe des Hüters. Ist die Anzahl der Erfolge größer als die Differenz zwischen den Initiationsgraden des Erschaffers und des Betrachters, kann der Betrachter durch den Maskierungshüter hindurchsehen.

Gelingt es dem Betrachter nicht, den Hüter zu durchschauen, kann er ihn auch nicht sehen. Der Hüter ist jedoch nichtsdestoweniger eine astrale Barriere und blockiert jede Bewegung. Wird ein Hüter durch Berührung entdeckt, kann er normal durch Astralkampf angegriffen werden. Ein Maskierungshüter kann jedoch nicht mit Zaubersprüchen bekämpft oder durch eine synchronisierte Aura getäuscht werden (siehe oben), solange er nicht gesehen wird.

Wird ein Maskierungshüter durchschaut, ist nicht nur er selbst zu erkennen, sondern auch jede Form magischer Aktivität auf der anderen Seite des Hüters.

Maskierungshüter tarnen magische Aktivitäten nur für äußere Betrachter. Sobald die astrale Barriere zerstört oder durchbrochen wird, werden alle maskierten Effekte sichtbar. Befindet sich innerhalb eines Maskierungshüters eine weitere (undurchsichtige) Barriere, wird sie durch die Maskierung nicht durchsichtig; die Barriere ist noch immer für äußere Betrachter zu erkennen.

Maskierungshüter werden auf die gleiche Weise erschaffen wie normale Hüter. Wird ein Maskierungshüter von mehreren Initiaten gemeinsam erschaffen, verwenden Sie den niedrigsten Grad aller beteiligten Zauberer, um den Ausgang eines Demaskierungsversuches zu ermitteln.

PASSIVE SICHERHEITSOPTIONEN

Der Einsatz astraler Projektion im Bereich der Konzernspionage und des Terrorismus hat zu verschiedenen technologischen Gegenmaßnahmen geführt, die entwickelt wurden, um Eindringlinge im Astralraum fernzuhalten. Die meisten von ihnen basieren auf Durchbrüchen im Bereich der Biotechnologie.

Straßenindex, Verfügbarkeit und andere Werte für die folgenden Sicherheitsoptionen sind in der Tabelle *Magische Ausrüstung* auf S. 183 aufgeführt.

Biofaser
Die Biofaser ist eine Art biologischer Substanz, die konventionellen Holzfasern ähnelt und in Form großer, flacher Platten gezüchtet wird. Biofaser ist von Natur aus astral aktiv, sie existiert also zugleich auf der physischen Ebene und im Astralraum. Solange sie die notwendigen Nährstoffe (komplexe Nährstoffverbindungen) erhält, bleibt sie am Leben und funktioniert, genau wie eine physische Wand, als Barriere gegen Astralreisende. Die Biofaser hat, wie jede andere astrale Barriere, eine Kraftstufe, und sie funktioniert auch auf die gleiche Weise (S. 174, *SR3.01D*). Biofaserplatten werden in die Wände von Hochsicherheitsbereichen eingearbeitet, mit Nährstoffen versorgt und sorgfältig überwacht. Wird die astrale Barriere zerstört, stirbt auch die Biofaser.

MODIFIKATOREN FÜR ASTRALPATROUILLEN

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 Foki oder Zauber	–1 für je zwei Kraftpunkte*
Eindringling ist im Astralraum präsent	–1 für je zwei Kraftpunkte
Eindringling ist ein Geist	–1 für je zwei Kraftpunkte
Wachgeist verfügt über Suchkraft	–2
Zusätzliche Astralpatrouillen im selben Gebiet	–1 für jede zusätzliche Wache

* Falls nicht maskiert (siehe *Maskierung*, S. 72)

Biofaser ist extrem empfindlich und erfordert einen hohen Pflegeaufwand. Multiplizieren Sie 100 Nuyen mit der Kraftstufe, um den Quadratmeterpreis einer Biofaserplatte zu errechnen. Hinzu kommen noch einmal monatlich 5 Nuyen pro Quadratmeter, um die Biofaser mit Nährstoffen zu versorgen. Die maximale Kraftstufe der Biofaser beträgt 10.

Fluoreszierende Astrale Bakterien (FABs)

Die FABs sind ein genmanipulierter Bakterienstamm, der über gewisse Eigenschaften verfügt, die astrale Wesenheiten beeinflussen. Er wurde ursprünglich als Sicherheitsmaßnahme entwickelt, doch Forschungserfolge (sprich: "experimentelle Unfälle") führten zu der Erkenntnis, daß FABs auch als Waffe gegen Astralreisende eingesetzt werden können. Von FABs existieren drei unterschiedliche Stränge, und zwar mit einem steigenden Grad astraler Wechselwirkung.

Bei *Strang-I* handelt es sich um mit weltlichen Mitteln erzeugte Bakterien, die in Aerosolbehältern oder Spraydosen aufbewahrt werden. Die Bakterien reagieren hochsensibel auf astrale Wesenheiten, die sich durch sie hindurchbewegen. Die Bakterien sterben dann auf der Stelle und sondern eine Chemikalie ab, die im ultravioletten Spektrum leuchtet. Verteilt man Strang-I in einem Raum, ist man also tatsächlich dazu in der Lage, astrale Wesenheiten aufzuspüren, da die toten Bakterien im UV-Licht eine Silhouette des Wesens zeichnen.

Strang-II ist astral aktiv. Er funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip wie die Biofaser, d. h. auch er verhindert, ähnlich einer Barriere, jegliche Form astraler Bewegung, wenn er z. B. innerhalb einer Wand, in einem Behälter mit einer Nährlösung aufbewahrt wird. Der Bakterienstamm besitzt eine Kraftstufe und gilt als normale astrale Barriere. In der Luft befindliche Strang-II-Bakterien haben keine besondere Wirkung auf astrale Wesen, wenn man einmal davon absieht, daß sie den Einsatz Schneller Bewegung (S. 173, *SR3.01D*) verhindern und bei Wesen, die sich im Astralraum in einer Bakterienwolke aufhalten, einen Wahrnehmungsmodifikator von +2 verursachen. Mit Hilfe von Fluoreszenz macht auch Strang-II Astralreisende sichtbar, da sie dann einen dunklen "Schatten" dort hinterlassen, wo sie sich gerade aufhalten.

Strang-III ist eine astral aktive Mutante der FABs, die magische Energie und astrale Wesen aktiv lokalisiert und sich von ihnen ernährt. Sie spürt astral aktive Erwachte Charaktere und Critter, Foki und astrale Objekte wie zum Beispiel Hüter auf, um sich dann an sie zu binden.

Strang-III kommt nur in Wolken vor. Eine solche Wolke verfügt über eine Kraftstufe, die als Maßstab für ihre Stärke dient. Sie deckt dabei einen kugelförmigen Radius ab, der in etwa ihrer Stufe entspricht. Während sich eine Bakterienwolke durch den Astralraum bewegt und sich mit Nahrung in Form magischer Energie versorgt, ist sie mal größer und mal kleiner. Wenn sich eine Wolke an ein Ziel bindet, schrumpft sie ein wenig zusammen, um eine maximale Annäherung aller Bakterien an die Nahrungsquelle zu gewährleisten. Auf der physischen Ebene sind diese Bakterienwolken unsichtbar und völlig harmlos, jedoch binden sie sich häufig an Erwachte Charaktere, die so unwissentlich als Wirt dienen.

Im Astralraum erscheinen Strang-III-Wolken als schwach schimmernde Wolken. Wenn dem Charakter jedoch weder eine Probe auf Magisches Hintergrundwissen gegen Mindestwurf 8 noch eine astrale Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf von 12 abzüglich der Wolkenstufe gelingt, hält er die Bakterienwolke für harmlose niedrige Hintergrundstrahlung. Die Bakterienwolke bewegt sich relativ langsam (1 Meter pro Kampfrunde), es ist also relativ einfach, ihr auszuweichen – sofern man weiß, *was* da auf einen zukommt.

Kommt ein astral aktives Ziel mit einer Strang-III-Wolke in Kontakt, heften sich die Bakterien an das Ziel und beginnen damit, ihm die magische Energie zu entziehen. Der Grundzeitraum des Absorptionsprozesses ist abhängig von der Stufe der Wolke und kann der *Absorptionstabelle* (S. 91) entnommen werden. Würfeln Sie für die Wolke eine Kraftstufenprobe gegen einen Mindestwurf, der sich nach der Kraft (bei Foki oder Geistern), der Magie (bei Erwachten Charakteren) oder der Essenz (bei Crittern) bemißt. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der erzielten Erfolge; nachdem dieser Zeitraum verstrichen ist, absorbiert die Wolke einen Punkt von dem Zielattribut und addiert ihn zu ihrer eigenen Kraftstufe. Erzielt die Wolke keinen Erfolg, verstreicht der Grundzeitraum ohne Folgen für den Wirt. Die Wolke entzieht dem Ziel jedoch weiterhin Energie, und zwar so lange, bis es keine Energie mehr hergibt oder die Wolke getötet wird. Lebende Opfer leiden unter grippalen Symptomen, wenn sie von Strang-III befallen sind (Fieber und Schwäche), die mit der Zeit immer ernster werden.

Jeder absorbierte Punkt erhöht die Stufe der Wolke um einen Punkt. Wenn sie Stufe 11 erreicht, teilt sie sich. Die Kraft-6-Wolke bleibt an ihrem Opfer haften, während sich die neue Kraft-5-Wolke auf der Suche nach neuer Beute davonmacht. Eine Strang-III-Wolke bindet sich immer an das stärkste Ziel in ihrer Nähe, also das

Ziel mit der höchsten Stufe. Charaktere, die ihre Aura weltlich erscheinen lassen (siehe *Maskierung*, S. 72), werden völlig ignoriert.

Sobald die beeinflußte Stufe auf 0 reduziert wurde, entzieht Strang-III dem Zielobjekt oder der Zielperson die gesamte Restenergie. Magische Gegenstände werden zerstört, Lebewesen getötet. Absorbierte Punkte (Kraft, Magie oder Essenz) sind auf jeden Fall permanent verloren.

Ein infizierter Charakter kann einfach seine astralen Aktivitäten einstellen, um den Absorptionsprozeß aufzuhalten. Objekte, wie zum Beispiel Foki, können also einfach deaktiviert werden. Doch das Ziel bleibt weiterhin Überträger, denn Strang-III wartet einfach darauf, daß sein Wirt wieder astral aktiv wird. Dualwesen können ihre astrale Aktivität nicht einstellen und haben daher keinerlei Möglichkeit, sich gegen eine Strang-III-Wolke zur Wehr zu setzen. Strang-III existiert nicht auf den Metaebenen, und so kann ein Geist ganz einfach auf seine Heimatebene (siehe *Die Metaebenen*) zurückkehren, um sich zu "desinfizieren".

Strang-III kann im Astralkampf sowie mit dem Zauber "Sterilisieren" (siehe S. 154) getötet werden. Auch der Zauber "Krankheit heilen" kann den Bakterienstamm töten; in diesem Fall gilt Strang-III als Tödliche Krankheit, und je zwei Erfolge bei der Hexereiprobe senken die Stufe der Wolke um einen Punkt. Sinkt die Stufe auf 0, ist die Wolke zerstört.

Strang-III-Wolken, die keinen Wirt finden, verlieren jede Woche einen Kraftpunkt und verhungern allmählich. Zwar können sie sich in Gebieten mit Hintergrundstrahlung am Leben halten, doch sie überleben dort nur mit einer maximalen Kraft in Höhe der Hintergrundstrahlung.

ABSORPTIONSTABELLE

Stufe	Grundzeitraum
1–5	18 Stunden
6–9	12 Stunden
10+	6 Stunden

Schutzefeu

Nachdem man diese Erwachte Efeuart in Amazonien entdeckt hatte, beschleunigte man genetisch ihr Wachstum. Sie wird meist an der äußeren Seite von Gebäuden und ähnlichen Objekten verwendet. Das Rankengewächs ist ein Dualwesen, und die astrale Komponente der Pflanze kann sich unabhängig von der physischen Komponente bewegen, und zwar ähnlich wie ein astral projizierender Zauberer. Der Astralkörper der Pflanze bleibt aber mit der physischen Komponente "verwurzelt" und kann sich im Astralraum nur einige Meter von ihr entfernen. Er verwickelt jede astrale Gestalt, die ihn berührt, in einen Astralkampf und versucht, sein Opfer zu fangen und aus dem Astralraum zu verdrängen. Gerüchten zufolge existiert auch eine Abart dieser Ranken, die ihr Opfer töten kann, wenn sie es erst einmal gefangen hat.

Für die Kraftstufe der Ranken gelten die gleichen Regeln wie für Geister. Für astral "projizierende" Ranken verwenden Sie die Kraftstufe, ansonsten gelten die Standardwerte. Ranken haben im Astralraum und auf der physischen Ebene einen Reichweitenbonus von +1 (ältere und größere Exemplare können auch eine Reichweite von +2 haben). Sie versuchen meist, ihr Opfer festzuhalten. Würfeln Sie einen Nahkampfangriff mit der Reaktion (physisch) oder der Kraft (astral). Ist die Anzahl der Erfolge größer als die Schnelligkeit des Charakters, kann sie das Opfer festhalten. Um sich zu befreien, muß der Charakter eine Komplexe Handlung für eine vergleichende Stärkeprobe aufwenden; bei dieser Probe dürfen die Ranken ihre Stärke erhöhen, und zwar um eine Anzahl Würfel gleich der Zahl der Nettoerfolge, die sie bei dem Nahkampfangriff erreicht haben.

Um den Quadratmeterpreis von Schutzefeu zu ermitteln, multipliziert man seine Stufe mit 100 Nuyen. Will man etwa eine Fläche von 100 Quadratmetern mit Schutzefeu abdecken, so erhält man den Preis, indem man 10.000 Nuyen mit der gewünschten Stufe multipliziert.

Schutzefeu

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K	K	K+3	K	K	K	K	K+2

Initiative: R + 1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)
Angriffe: (STR)M (Physisch) / (Kraft)M (astral)
Pools: K x 1,5 (Kampf) / K x 1,5 (Astralkampf) / K ÷3 (Karma)
Anmerkung: Reichweite +1
Kräfte: Einige Exemplare verfügen über Essenzentzug (siehe S. 9, *Critter*)

Egelkonstrukte

Diese gentechnisch erzeugten und in Reagenzgläsern gezüchteten Kreaturen basieren auf einer biotechnologischen Entwicklung aus der abgeschotteten Renraku-Arcologie. Diese Lebensformen sind zwar noch immer nicht auf der Straße erhältlich, doch man erzählt, daß eine Reihe von Kons die Herstellungsunterlagen gestohlen und die Egel in einige ihrer eigenen Anlagen implementiert haben. Egel sind schleimige, Kreaturen mit einem einzigartigen Lebenszyklus. In den ersten Tagen ihrer Existenz rutschen sie langsam herum, klammern sich mit winzigen und hauchdünnen Tentakeln an Gegenstände und sondern ein unempfindliches, schnelltrocknendes und klebriges Sekret ab. Dadurch eignen sie sich nicht nur ganz ausgezeichnet zum Fixieren von Gefangenen an Betten oder Wänden. Sie dienen auch zum Härten von Oberflächen, indem man sie auf Barrieren und Wänden ansiedelt, die sich zunächst ein wenig klebrig anfühlen. Nach zwei Tagen verlangsamt sich der Stoffwechsel des Wesens erheblich; es bleibt dort, wo es ist, und seine Haut verhärtet sich und wird undurchlässig. Diese Wesen erhöhen die Barrierenstufe der verstärkten Substanz auf das Eineinhalbfache der ursprünglichen Stufe.

Was diese Wesen jedoch wirklich interessant macht, ist die Tatsache, daß sie astrale Alarmanlagen sind. Sie registrieren automatisch, wenn sich ein Astralkörper durch sie hindurchbewegt, und stoßen dann einige Minuten lang ein äußerst lautes und schrilles Geräusch aus, das weltliche Sicherheitskräfte vor astralen Eindringlingen warnt.

Diese Wesen haben keine Werte; ein einziger Treffer tötet sie automatisch. Um einen gehärteten Egel zu entfernen, ist eine erfolgreiche Stärkeprobe (12) erforderlich.

DIE METAEBENEN

Es existieren Welten jenseits der astralen Ebene, Ebenen des Astralraums, die nur Initiaten bekannt sind, denn sie allein haben unter allen Menschen die Macht, sie zu bereisen. Es ist von den sogenannten *Metaebenen* die Rede, die je nachdem, wen man fragt, auch "höhere", "innere" oder "äußere" Ebenen des Astralraums genannt werden. Auf jeden Fall existieren sie alle außerhalb unserer physischen Ebene.

Wissenschaftler, Okkultisten und Magietheoretiker befinden sich in einem endlos andauernden Disput über die "wahre" Natur der Metaebenen und darüber, ob es sich um real existierende Orte oder äußerst real wirkende Halluzinationen handelt. Wie auch immer die Antwort lauten mag, die meisten Initiaten bereisen diese Ebenen des Astralraums, ohne sich über solche Kontroversen den Kopf zu zerbrechen. Sie alle stimmen darin überein, daß die Metaebenen in jeder Hinsicht überaus reale Orte sind, die von überaus realen Wesen bewohnt werden. Ein Astralreisender kann dort sterben – wieviel realer kann ein Ort eigentlich noch sein?

Es existieren unendlich viele Metaebenen, oder vielleicht auch nur eine – es kommt ganz auf den Standpunkt des Betrachters an. Man weiß, daß vier Metaebenen der vier hermetischen Elemente Erde, Luft, Feuer und Wasser existieren. Vier weitere Metaebenen entsprechen den Hauptdomänen von Naturgeistern, wie sie der

Schamanismus kennt: die Rede ist von den Ebenen des Menschen, des Wassers, des Windes und des Landes. Initiaten sind auch zu anderen Metaebenen gereist, die bestimmten mythischen und magischen Orten entsprechen, wie etwa *Guinee*, der Heimat der Loa, die auch als *Insel unter der See* bekannt ist. Manche Metaebenen können unter normalen Umständen nicht bereist werden; so kann die *Metaebene des Todes* beispielsweise nur unter Anleitung eines Ahnengeistes bereist werden. Zauberer können zu Metaebenen beliebiger Traditionen reisen, Schamanen können also durchaus die Metaebene des Feuers besuchen, genauso wie Magier die Metaebene des Menschen bereisen können.

Spieltechnisch betrachtet unterscheiden sich die Metaebenen nicht sonderlich voneinander. Es handelt sich bei ihnen jedoch um Metaphern traditioneller Themen magischer Literatur, und die "Metapher" einer Metaebene kann sehr zur Atmosphäre und Stimmung einer Astralqueste beitragen.

ASTRALQUESTEN

Jedesmal, wenn ein Zauberer eine Metaebene betritt, verpflichtet er sich zu einer *Astralqueste*. Er kann erst wieder in seinen Körper zurückkehren, wenn er die Queste erfolgreich abgeschlossen hat, gescheitert ist oder aus der Metaebene geworfen wird, weil sein Astralkörper verdrängt wird.

Jede Astralqueste hat eine *Questenstufe*, die dem Zauberer womöglich jedoch nicht bekannt ist. Geht es bei der Queste um etwas, was er selbst beeinflussen kann (etwa einen neuen Grad der Initiation), wird er die Stufe kennen. In anderen Fällen, beispielsweise bei der Suche nach dem Wahren Namen eines Freien Geistes, kennt nur der Spielleiter die Questenstufe.

Das Ziel einer Astralqueste besteht darin, die *Zitadelle* zu erreichen, das Herz jeder Metaebene. Sobald der Zauberer dieses Ziel erreicht hat, wird ihm zuteil, wonach er in jener Welt sucht.

Müßiges Umherwandern von einer Metaebenen zur anderen ist nicht möglich. Der Charakter muß sich beim Verlassen des Körpers entscheiden, welche Metaebene er aufzusuchen gedenkt. Sobald er dort angelangt ist, kann er nicht einfach von dort zu einer anderen Ebene wechseln. Falls ein Initiat eine Metaebene besuchen möchte, ohne eine bestimmte Aufgabe zu haben, muß er eine Queste mit einer Stufe von 1W6 absolvieren.

DER WÄCHTER DER SCHWELLE

Um eine Astralqueste anzutreten, projiziert sich der Charakter astral auf eine Metaebene. Initiaten mit der Fähigkeit der astralen Projektion vollbringen dies aus eigener Kraft. Andere benötigen die Hilfe eines Freien Geistes, der die Kraft des *Astralen Tores* (siehe *Kräfte der Freien Geister*, S. 116) einsetzt. In beiden Fällen muß sich der Charakter direkt auf die Metaebene projizieren.

Begeben sich mehrere Personen gemeinsam auf eine Queste, so können sie an verschieden Orten anfangen, solange es zur gleichen Zeit und mit der Absicht geschieht, gemeinsam auf eine Metaebene zu reisen. Ein Zauberer aus Manhattan kann also einen Kollegen aus Seattle und einen weiteren aus Tokio begleiten, als befänden sie sich im selben Zimmer.

Jede Astralqueste beginnt auf die gleiche Weise: Der Zauberer schwebt in einer finsteren Leere, wo der Wächter der Schwelle auf ihn wartet.

Der Wächter wacht über die Metaebenen. Manche Traditionen behaupten, der Wächter sei der Schatten oder die finstere Seite des Astralreisenden, während ihn andere für einen mächtigen Geistwächter halten, der seit undenklichen Zeiten über das Tor zwischen den Welten wacht. Wie auch immer die Antwort lauten mag, jedenfalls verlangt der Wächter immer eine Prüfung, ehe er dem Reisenden Zugang zu den Metaebenen gewährt.

Der Wächter hat keine festgelegte Gestalt, sondern erscheint jedesmal in anderer Form und mit einer anderen Einstellung. In der Regel weist sein Auftritt irgendeinen Bezug zu der anstehenden Queste oder dem Reisenden auf. Er kann als Feind, als Geliebte, als gefallener Kamerad und in unzähligen weiteren Gestalten erscheinen. So kann ein kreativer Spielleiter sein Erscheinungsbild und sein Auftreten als Hinweis auf kommende Ereignisse gestalten.

Der Wächter weiß alles über den Astralreisenden. Er kennt jedes Verbrechen, jedes Geheimnis, den wahren Namen, den Kontostand ... einfach *alles*. Begibt sich ein Zauberer in Begleitung auf eine Astralqueste, sollte er darauf gefaßt sein, daß der Hütter dem Gefährten die eine oder andere Information zukommen läßt, die besser unausgesprochen bleiben sollte. Der Wächter spielt jedoch immer fair, denn er offenbart etwas von *jedem* Mitglied der Gruppe. Es ist nicht möglich, dies zu umgehen, indem man getrennt auf die Metaebenen projiziert und erst dann eine Gruppe bildet, wenn man den Wächter der Schwelle hinter sich gelassen hat. Alle Beteiligten müssen die Reise gemeinsam antreten, und sobald jemand in seinen Körper zurückgeschleudert wurde, kann er sich der Queste nicht wieder anschließen.

Nachdem der Wächter die schmutzige Wäsche der Reisenden gewaschen hat, fordert er von jedem eine Prüfung irgendeiner Art, bei der sich der Charakter als würdig erweisen muß. Während diese Prüfung möglichst ausgespielt werden sollte, damit sie einen möglichst großen Einfluß auf das Abenteuer oder die Kampagne hat, handelt es sich spieltechnisch um eine Probe mit einem Mindestwurf gleich der Questenstufe. Die Fertigkeit oder das Attribut für diese Probe sollte einen Bezug zu der anstehenden Queste aufweisen.

Scheitert der Reisende bei der Prüfung, verspottet ihn der Wächter und die Queste scheitert, bevor sie eigentlich begonnen hat. Gelingt dem Reisenden die Probe, verschaffen ihm jeweils zwei dabei erzielte Erfolge einen vorübergehenden Zusatzwürfel für seinen Karmapool. Diese Zusatzwürfel stehen jedoch nur für die Dauer der Astralqueste zur Verfügung und fallen wieder weg, sobald die Queste beendet ist.

METAORTE

Obwohl die Metaebenen sich stark voneinander unterscheiden, und sie sich von einem Moment zum nächsten völlig verändern können, haben sie doch eine gemeinsame Struktur.

Jede Metaebene besteht aus *Orten*, die den Aspekten menschlicher Erfahrung entsprechen. Jedoch kann derselbe Ort in derselben Metaebene bei zwei unterschiedlichen Questen völlig unterschiedlich aussehen.

Ein Ort könnte eine abstrakte "Landschaft" aus magischen Energien sein, aber auch ein Ort, der so real ist wie jeder Ort in der materielle Welt. Er kann von alptraumhaften Kreaturen bewohnt, bar jeden Lebens oder aber von Wesen bevölkert sein, die dort ihren eigenen "Geschäften" nachgehen. Ein Ort kann auch der Geschichte, der Fantasie oder den Mythen entstammen.

Selbst das Aussehen des Reisenden kann von Ort zu Ort unterschiedlich sein. An einem Ort zieht er als mittelalterlicher Ritter in den Kampf, und am nächsten sieht er sich in seinem normalen Körper mit einer tödlichen Gefahr in den Straßen des Sprawls konfrontiert. Die Metaorte besitzen eine unendliche Vielfalt. Jede Metaebene hat bestimmte Orte, die der Metamenschheit bekannt sind. Die bekannten Orte werden weiter unten beschrieben, doch es existieren zahllose andere Orte. Wenn er möchte, kann der Spielleiter für eine bestimmte Queste auch Orte erfinden, die in keiner anderen Queste auftauchen. Manche Orte entziehen sich sogar dem menschlichen Verständnis. Wer kann schon wissen, welche Orte Drachen oder Freie Geister bereisen?

An jedem Ort muß der Reisende eine Prüfung bestehen oder ein Hindernis überwinden. Gelingt ihm dies, dringt er tiefer in die Metaebene vor und nähert sich der Zitadelle. Einige Prüfungen sind gefährlich, manche sogar tödlich. Jeder Ort stellt eine Fertigkeit oder ein Attribut auf die Probe oder ist Schauplatz eines Rollenspielszenarios.

Schaden, den ein Reisender auf einer Metaebene erleidet, kann entweder geistiger oder körperlicher Natur sein. Dieser Schaden ist echt und beeinflußt sowohl den astralen als auch den materiellen Körper. Wird der physische Körper geheilt, der sich auf der materiellen Ebene in einem Zustand der Trance befindet, heilt auch der Astralkörper. Jede Heilung dieser Art erhöht den Mindestwurf der Questenproben jedoch um 1.

Verliert ein Charakter während einer Queste durch Betäubungsschaden das Bewußtsein, so wird sein Astralkörper verdrängt und kehrt in seinen Körper zurück (siehe S. 176, *SR3.01D*). Erleidet ein Charakter Tödlichen Körperlichen Schaden, kehrt der Astralleib ebenfalls in den Körper zurück und stirbt aufgrund der erlittenen Wunden. Um es noch einmal zu betonen: Dieser Schaden ist so real, als hätte man den Charakter angeschossen. Würfeln Sie entsprechend den normalen Regeln auf Magieverlust. Auf jeden Fall ist die Queste gescheitert.

Sobald der Charakter vom Wächter der Schwelle zur Metaebene weiterreist, werfen Sie 1W6 und konsultieren die Tabelle für die Metaorte. Die Astralqueste des Reisenden beginnt am ausgewürfelten Ort. Überwindet 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 Verlauf der Queste bereits besucht hat.

Werfen Sie nun 2W6. Zählen Sie auf der Tabelle für die Metaorte, 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 diesen Ort aufsuchen. Übersteigt das Würfelergebnis die Zahl der Orte bis zum Ende der Tabelle, wird vom Beginn der Tabelle an weitergezählt.

Schicken die Würfel den Reisenden zur Zitadelle, so erreicht er das Ziel seiner Queste. Andernfalls muß er sich der Aufgabe des neuen Ortes stellen und den Vorgang wiederholen. Schickt ein Wurf den Reisenden 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 Ort weiter. Führt dieses Verfahren ihn über den Anfang der Tabelle hinaus, erreicht er jedoch *nicht* die Zitadelle, sondern den nächsten noch nicht besuchten Ort vor der Zitadelle.

Nehmen wir einmal an, ein Reisender beginnt seine Queste am Ort des Kampfes und er überlebt den dortigen Kampf. Die nächsten Würfe führen ihn zunächst an den Ort des Schicksals, anschließend an den Ort des Charisma und schließlich wieder zum Ort des Schicksals. Von dort aus geht es weiter die Tabelle hinauf zum Ort des Charisma. Dort war er jedoch bereits, also geht er weiter zum Ort des Kampfes. Auch dort war er schon. Nun geht es "einmal um die Tabelle herum" zur Zitadelle, was aber wiederum nicht geht, weil es nicht erlaubt ist. Also geht er wieder einen Schritt weiter die Tabelle hinauf und gelangt zum Ort der Geister. Da er dort noch nicht war, wird dieser Ort das nächste Ziel seiner Astralqueste.

Führen die Würfel den Reisenden an jeden einzelnen Ort der Tabelle, ohne daß er währenddessen bei der Queste scheitert oder seinerseits die Zitadelle erreicht, so gelangt er mit dem nächsten Wechsel automatisch zur Zitadelle.

Anstelle dieser Zufallsmethode will der Spielleiter eine Astralqueste womöglich in allen Einzelheiten entwerfen. In diesem Fall bewegt sich der Reisende entsprechend des Szenarios des Spielleiters von Ort zu Ort, und der Spielleiter entscheidet, welchen Prüfungen sich der Reisende stellen und wieviele Orte er besuchen muß, bevor er die Zitadelle erreicht.

METAORTE

Würfelwurf	Ort
1	Ort des Kampfes
2	Ort des Charisma
3	Ort des Schicksals
4	Ort der Furcht
5	Ort des Wissens
6	Ort der Magie
7	Ort der Geister
8	Die Zitadelle

QUESTENPROBEN

Die Prüfung eines Ortes wird mit einer Schadenswiderstandsprobe abgewickelt. Der Charakter muß sich gegen einen Schadenscode zur Wehr setzen, der von dem besuchten Ort und der Questenstufe abhängt. Für die Probe verwendet er anstelle seiner Konstitution eine angemessene Fertigkeit oder ein Attribut (siehe Tabelle *Questenproben*). Ein Initiat kann für diese Proben Würfel aus seinem Astralpool heranziehen. Ansonsten können diese Proben nur noch mit Karmawürfeln verstärkt werden. Der Astralpool wird aufgefrischt, sobald der Charakter einen neuen Ort erreicht.

Anstatt die Prüfung an einem Ort mit einem einzelnen Würfelwurf abzuwickeln, kann der Spielleiter sie auch ausspielen. Diese Option ist zwar weitaus gefährlicher und stellt höhere Anforderungen an den Reisenden, doch wenn sie fair und mit einem Auge für eine gute Story eingesetzt wird, macht sie sicherlich auch weitaus mehr Spaß. Der Spielleiter kann eine Astralqueste sogar genau wie ein Abenteuer mitsamt einer strukturierten Handlung und diversen Begegnungen ausarbeiten. In der Regel gelangt ein Charakter sofort zur Zitadelle, wenn er die ihm gestellte Aufgabe erfüllt hat, doch das Risiko kann auch um einiges höher sein als bei einer Reihe von Schadenswiderstandsproben. Einige Vorschläge für entsprechende Rollenspielszenarien finden Sie weiter unten.

Entscheidet sich der Spielleiter dafür, eine Astralqueste in Form eines Rollenspielszenarios auszuspielen, stehen dem Reisenden alle normalen Würfelpools entsprechend den Standardregeln zur Verfügung. Alle Begegnungen und Situationen werden behandelt, als spielten sie sich in der materiellen Welt ab.

Ort des Kampfes

Die Herausforderung dieses Ortes ist der Kampf. Der Charakter muß eine Kreatur im Kampf bezwingen, die zu der Metaebene paßt. Es kann sich dabei um einen Geist handeln, eine normale Kreatur oder den Vertreter einer paranormalen Gattung. Selbst andere Menschen oder Metamenschen kommen als mögliche Gegner in Frage. Der Spielleiter sollte einen Gegner aussuchen, dessen Stärke sich an der Questenstufe orientiert.

Bei der Auseinandersetzung kann es sich um einen Astralkampf oder physischen Kampf handeln. Im letzteren Fall funktionieren Zaubersprüche, Foki und dergleichen mehr ganz normal. Der Charakter kann sogar astrale Projektion einsetzen.

Der Spielleiter kann erlauben, daß der Charakter seine üblichen Waffen mitführt, oder ihn statt dessen auf eine spezielle Art ausrüsten und panzern. Verfügt der Charakter jedoch über Waffenfoki, so bleiben sie auf jeden Fall bei ihm.

Begibt sich der Zauberer allein auf die Queste, dürfte Astralkampf eine angemessene Herausforderung sein. Wird er von mehreren Straßensamurai begleitet, sollte es eher zu einer physischen Auseinandersetzung kommen.

Ort des Charisma

Bei Diesem Szenario handelt es sich um eine bestimmte soziale Situation. Der Charakter könnte sich vor die Aufgabe gestellt sehen, einen Lynchmord zu verhindern, in einem Gerichtsverfahren um sein Leben zu kämpfen oder eine flammende Rede zu halten. Es geht darum, die Situation auf Basis des Charisma oder einer sozialen Fertigkeit zu bewältigen oder Mut beim Fällen einer Entscheidung voller Mitgefühl zu zeigen. Einen Fall von Lynchjustiz zu verhindern, indem man alle Personen in Sichtweite erschießt, wäre eindeutig *kein* Erfolg.

Gerät eine Situation außer Kontrolle, kann es zum Kampf kommen. Ganz gleich, ob der Charakter diesen gewinnt oder verliert, er hat die Situation nicht gemeistert. Allerdings

kann der Spielleiter auch gegenteilig entscheiden, wenn es die Umstände rechtfertigen.

Ort des Schicksals
An diesem äußerst mystischen Ort muß der Charakter auf irgendeine Art und Weise *sich selbst* überwinden. Das kann im Rahmen eines Kampfes geschehen – eines astralen oder materiellen – oder auch auf einem anderem Gebiet. Er und sein astraler Doppelgänger könnten vor die Aufgabe gestellt werden, einen Zauberspruch zu entwerfen oder einen Gegenstand zu verzaubern. Es gewinnt derjenige, der die Aufgabe am besten löst. Eine Alternative wäre, den Charakter "in der Zeit zurückzuschicken", um ein historisches Ereignis zu verhindern oder herbeizuführen.

Ort der Furcht
Dieser Ort konfrontiert den Charakter mit seinen eigenen Ängsten oder stellt seinen Mut auf andere Weise auf die Probe. Beispiele hierfür wären Widerstand gegen Folter, das Durchschwimmen eines stürmischen Gewässers voller Haie, um einen ertrinkenden Freund zu retten, oder eine sonstige Demonstration von Tapferkeit im Angesicht der Gefahr.

Ort des Wissens
An diesem Ort muß der Charakter ein Rätsel lösen oder eine Aufgabe mit Hilfe einer wissenschaftlichen oder intellektuellen Fähigkeit bewältigen. Die Aufgabe kann jedoch von *irgendeiner* zu dieser Metaebene passenden Fertigkeit abhängen. Dies ist besonders wichtig bei den schamanistischen Ebenen, wo sich Fertigkeiten wie *Überleben in der Wildnis* oder *Bergsteigen* als äußerst nützlich erweisen können.

Ort der Magie
Der Charakter muß sich einer magischen Aufgabe stellen. So könnte er 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
An diesem Ort muß der Charakter einen Geist der Metaebene durch Astralkampf oder Verbannung besiegen. Die Kraft des Geistes wird durch die Questenstufe angegeben. Besucht eine Gruppe von Astralreisenden diesen Ort, erhöht sich die Kraftstufe des Geistes um einen Punkt für jeweils zwei Personen auf der Queste. Gehören Charaktere zu der Gruppe, die nicht magiebegabt sind, kann der Spielleiter einen physischen Kampf veranstalten, genau wie am Ort des Kampfes. Moderne Waffen sind in diesem Fall erlaubt. Die Auseinandersetzung wird dann also abgewickelt, als würde der Geist die Reisenden in der materiellen Welt attackieren.

Die Zitadelle
Die Zitadelle ist das Herz 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. Anschließend kehrt er wieder in seinen Körper zurück.

ARTEN VON QUESTEN

Warum sollte man sich einer deratigen Gefahr aussetzen? Wie sieht die Belohnung für erfolgreich absolvierte Astralquesten aus? Es folgen einige der Gründe, warum sich ein Initiat einer Astralqueste unterzieht. Der Spielleiter sollte sich weitere Gründe einfallen lassen. Vielleicht möchte ein Charakter mehr über ein uraltes magisches Artefakt in Erfahrung bringen, mit dem Avatar einer Magischen Gruppe in Kontakt treten oder aber er wird bloß von Kojote auf eine aussichtslose Suche geschickt.

Astrale Verschleierung
Verschiedene Gegenstände können astral bis zum Zauberer zurückverfolgt werden: Foki, stoffliche Verbindungen für Rituelle Hexerei, die materielle Darstellung einer These und so weiter. Wann immer ein Charakter einen solchen Gegenständen bei sich trägt, kann er die zu ihm führende Verbindung "verschleiern", indem er sich auf eine Astralqueste zu einer Ebene seiner Wahl begibt.

Der Charakter wählt eine beliebige Stufe für die Queste. Sobald er die Zitadelle erreicht, verschleiert er dort die astrale Verbindung. Möchte nun jemand dieser Spur folgen, so muß er eine Queste mit derselben Stufe auf dieselbe Ebene absolvieren. Die richtige Ebene wird mit Hilfe der gleichen Probe ausfindig gemacht, wie sie auch beim Durchschauen einer maskierten Aura (siehe s. 73) erforderlich ist.

Erlernen einer magischen Formel
Eine Queste kann dem Zauberer Einsicht in die Entwicklung für eine magische Formel verschaffen, ganz gleich, ob sie nun für einen Zauberspruch, einen Verbündeten, einen Fokus oder etwas anderes bestimmt ist. In diesem Fall bestimmt der Zauberer die Stufe der Queste. Nach erfolgreicher Beendigung der Queste erhält er für die Erfolgsprobe zur Formelentwicklung Zusatzwürfel in Höhe der Questenstufe. Ein Zauberer mit Beschwören 5 will beispielsweise eine Formel für einen Verbündeten entwerfen und begibt sich auf eine Queste mit Stufe 3. Besteht er die Queste, darf er acht Würfel für den Entwurf der Formel verwenden.

Schamanen müssen diese Queste auf der Metaebene ihres Totems absolvieren. Magier müssen Questen auf der hermetischen Metaebene absolvieren, die der gesuchten Formel entspricht, also dem Element, dem ein Zauberspruch zugeordnet ist oder der Heimatebene eines Verbündeten. Läßt sich eine Formel nicht einem bestimmten Element zuordnen, sucht der Spielleiter eine Metaebene nach dem Zufallsprinzip aus, basierend auf astrologischen Einflüssen oder ähnlichen Einflußfaktoren des Universums.

Erlernen einer metamagischen Technik
Ein Initiat kann eine metamagische Technik erlernen, indem er sich einer Queste unterzieht, deren Stufe der Zahl der metamagischen Techniken entspricht, die er zur Zeit beherrscht (der Mindestwurf kann nicht kleiner als 2 sein). Schamanen begeben sich auf die Heimatebene ihres Totems, während Magier auf eine beliebige hermetische Metaebene reisen.

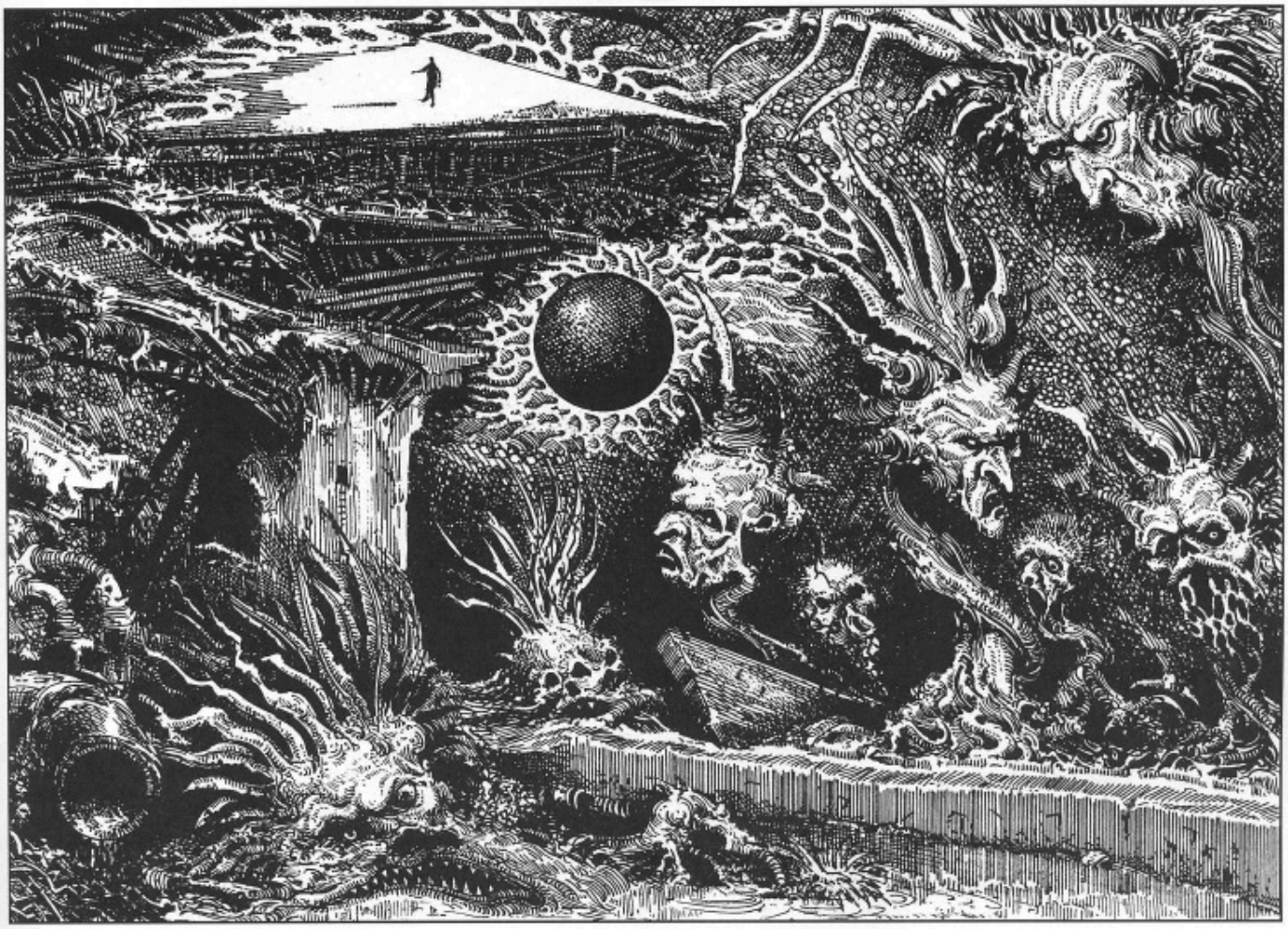
Eine solche Queste nimmt eine Anzahl von Tagen gleich der Questenstufe in Anspruch.

Erlernen eines Zauberspruches
Ein Zauberer kann auch einen Zauberspruch lernen, indem er auf der entsprechenden Metaebene eine Astralqueste unternimmt. Die Anzahl der Karmapunkte, die zum Erlernen des Zauberspruches erforderlich sind, wird bei Erfolg um die Stufe der Queste reduziert.

Die Metaebene der Queste wird auf die gleiche Weise bestimmt wie beim Erlernen einer magischen Formel (siehe oben).

QUESTENPROBEN

Ort	Fertigkeit oder Attribut	Schaden
Kampf	Nahkampffertigkeit	(Stufe)S
Charisma	Soziale Fertigkeit	(Stufe)M–Betäubung
Schicksal	Magie (oder Essenz)	(Stufe)S–Betäubung
Furcht	Willenskraft	(Stufe)T–Betäubung
Wissen	Wissensfertigkeit	(Stufe)M
Magie	Magische Fertigkeit	(Stufe)S–Betäubung
Geister	Keine	Siehe unten



Geisterkampf
Ein Geist kann völlig vernichtet werden, wenn ein Charakter auf dessen Heimatebene eine Queste absolviert und ihn in der Zitadelle zum Astralkampf stellt. Das gilt für Freie Geister, gebundene Elementare, Verbündete und alle anderen Geister mit einer Heimatebene. Auf diese Weise ist es sogar möglich, Geister mit einem Verborgenen Leben zu zerstören. Der Zauberer muß natürlich erst einmal den Geist aufspüren (siehe *Bestimmung der Heimatebene*, S. 115). Sobald er die Zitadelle erreicht hat, erscheint der Geist und es kommt zu einem Astralkampf – *auf Leben und Tod!*

Initiation
Durch eine Astralqueste kann eine Prüfung für eine Initiation (siehe *Prüfungen*, S. 58) abgelegt werden. Während dieser Queste ist der Zauberer in einen Zustand tiefer Trance versunken, und sein Geist kann sehr weit reisen. Die Questenstufe entspricht dem zweifachen angestrebten Initiationsgrad. Der für die Queste erforderliche physische Zeitraum in Tagen bemißt sich nach der Questenstufe.

Zurückholen eines verdrängten Geistes
Ein Beschwörer, dessen Geist verdrängt, also aus dem Astralraum vertrieben wurde, kann auf die Metaebene des Geistes eine Astralqueste unternehmen, deren Stufe der Kraft des Geistes entspricht, um den Geist in die materielle Welt zurückzuholen. Charaktere können diese Queste auch absolvieren, um einen Verbündeten in einen neuen Körper zurückzuholen (siehe *Bewohnung*, S. 108).

Wahre Aura
Eine Astralqueste erlaubt es dem Initiaten, die maskierte Aura (siehe *Maskierung*, S. 72) eines anderen Initiaten präzise zu lesen. Die Questenstufe wird durch den Initiationsgrad des Zauberers angegeben, der askennt werden soll. Die Queste nimmt auf der materiellen Ebene keine Zeit in Anspruch, aber der Astralreisende muß die maskierte Aura askennen (und wissen, daß sie maskiert ist), bevor er auf die Metaebenen projiziert.

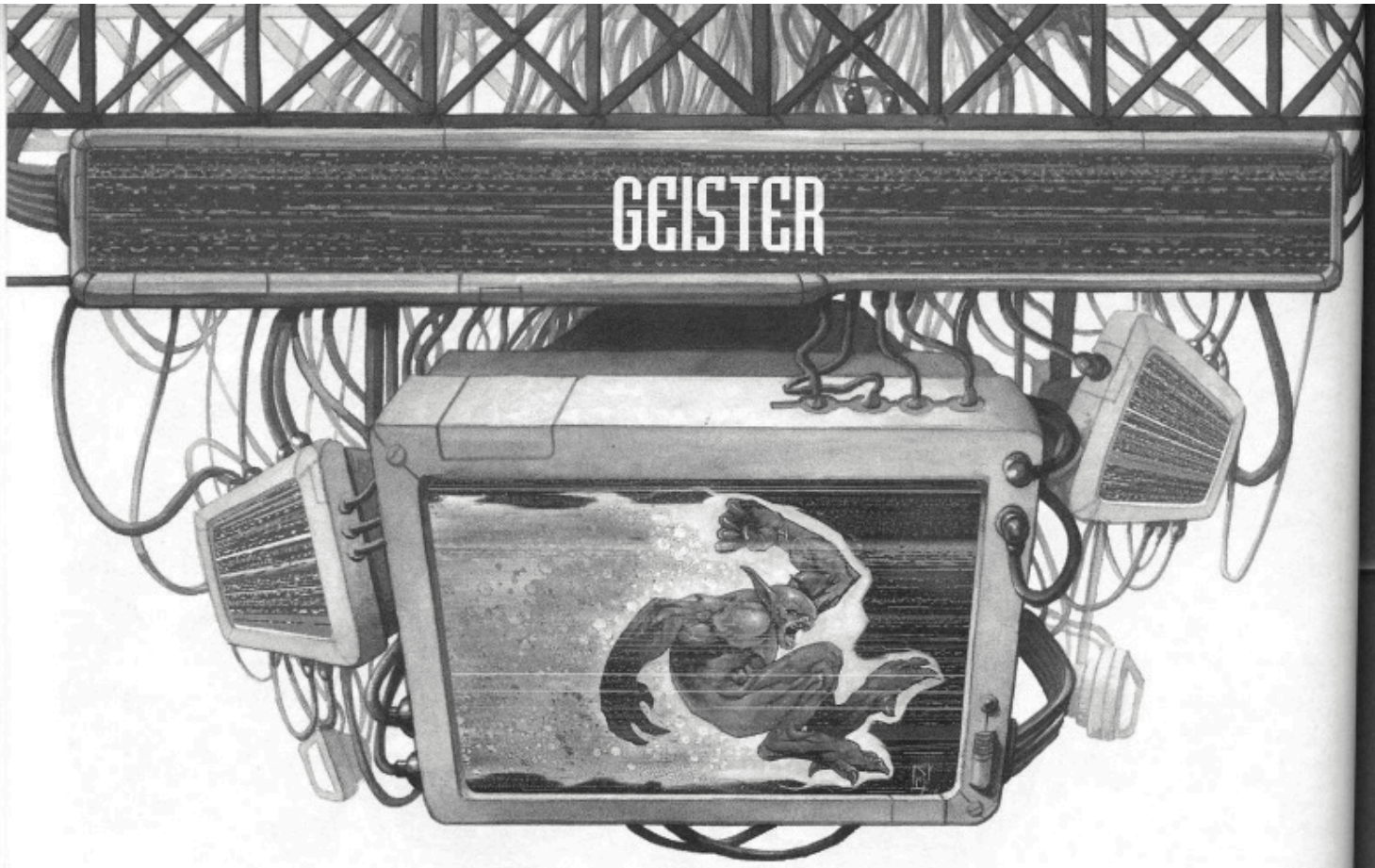
Wahrer Name
Mittels einer Astralqueste ist es möglich, den Wahren Namen eines Freien Geistes (siehe *Wahre Namen*, S. 114) in Erfahrung zu bringen. Diese Queste ermöglicht es dem Zauberer, die Aura eines Freien Geistes zu betrachten, der die Kraft Auramaskierung einsetzt. Die Stufe der Queste entspricht der Kraft des Geistes zuzüglich seiner Geisterenergie.

DAUER EINER QUESTE

Alle Astralquesten (außer der Queste für die Initiation, die Wahre Aura und das Erlernen einer metamagischen Technik) nehmen in der physischen Welt (Stufe)W6 Stunden in Anspruch. Auf den Metaebenen empfindet der Astralreisende diesen Zeitraum höchst subjektiv. Für ihn kann sie nur wenige Minuten oder mehrere Jahre dauern, es hängt ganz von der Laune des Universum ab – und natürlich vom Spielleiter.

Da Astralquesten häufig wesentlich mehr Zeit benötigen, als die Essenz des Charakters in Stunden angibt, verliert ein Astralreisender auch *keine* Essenz, solange er sich auf einer Astralqueste befindet.

GEISTER



Philosophen wissen nicht, was sie mit ihnen anfangen sollen. Theologen laufen rot an, wenn sich das Gesprächsthema in diese Richtung entwickelt. Doch wenn Beschwörer sie rufen, erscheinen sie. Die Rede ist von Geistern.

Sind sie eigenständige Wesen oder nicht mehr als der Wille des Beschwörers, fokussiert und gestaltet durch die Energien des Astralraums? Sind sie bewußte Wesen oder bloß eine Reflexion des Intellektes ihres Beschwörers? Sind sie Echos unserer eigenen Psyche oder entspringen sie etwas Höherem? Die Antwort kennt niemand. Alles, was man mit Gewißheit über sie sagen kann ist, daß sie erscheinen, wenn sie gerufen werden. Sie können die wichtigsten Verbündeten eines Zauberers sein, oder aber ihre größten Feinde.

Das *Shadowrun*-Grundregelwerk enthält Regeln für Elementare und Naturgeister. Dieses Buch stellt einige neue Arten von Geistern vor. Es erklärt, wie Zauberer *Watcher* beschwören können, einfache Diener, die kleinere Aufgaben im Astralraum erledigen können. Es beschreibt auch die *Loageister* und die *Zombies*, die von den Anhängern des Voodoo herbeigerufen werden, die Geister der Elemente, die von den Anhängern des Pfades der Wuxing beschworen werden sowie einige andere Arten von Geistern, die von Schamanen angerufen werden können, wie zum Beispiel die Ahnengeister. Es erklärt, wie Blutgeister mit Hilfe von Opferritualen beschworen werden, und es erläutert das Geheimnis der Beschwörung von Verbündeten und stellt Gespenster vor – Geister, die ihre eigenen Herren sind und eigene Gründe für ihre mysteriöse Existenz haben.

GEISTERREGELN

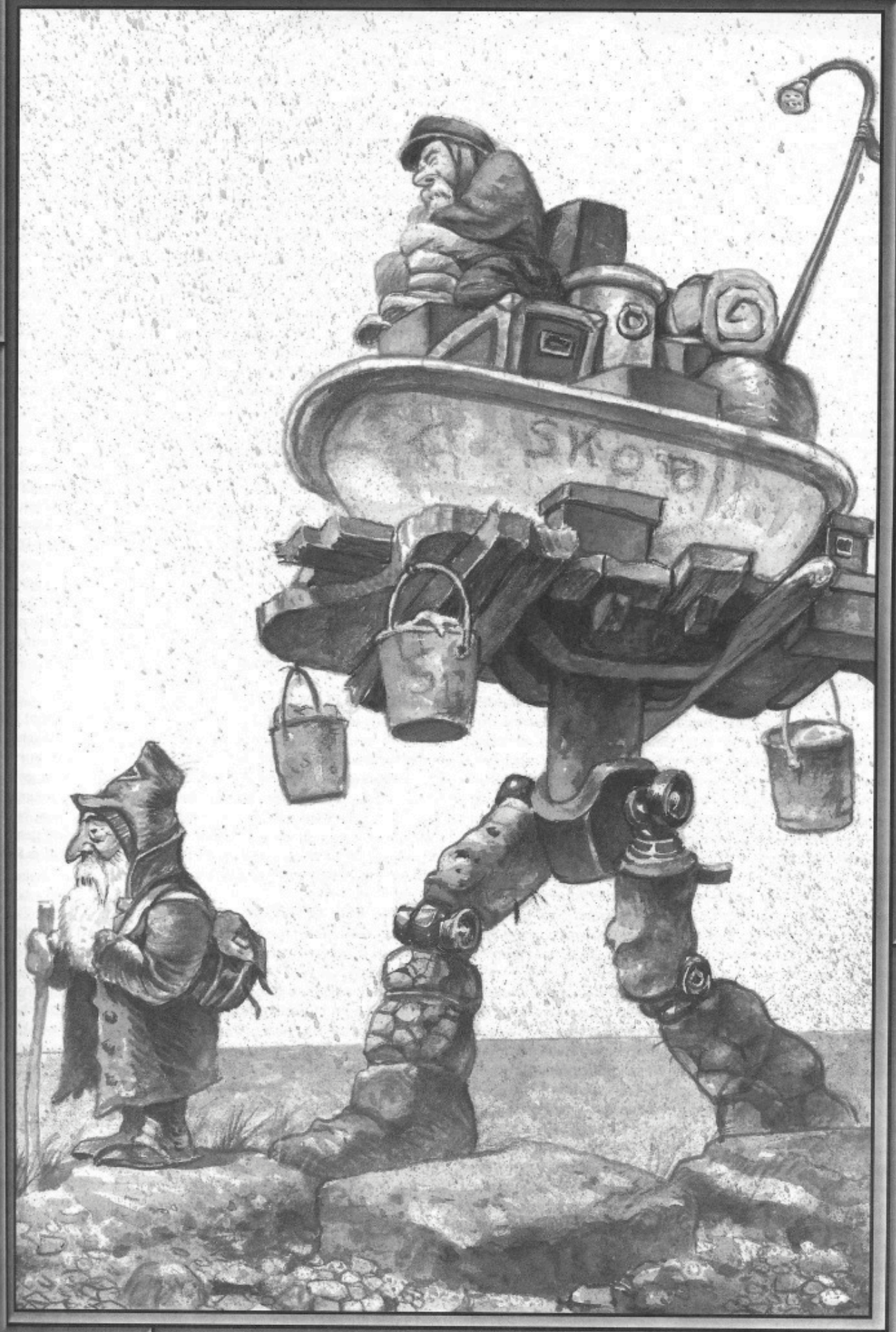
Wenn die Regeln in diesem Werk nicht ausdrücklich etwas anderes angeben, folgen die Geister in diesem Werk den normalen Regeln für Geister aus dem Kapitel *Geister und Drachen* auf den Seiten 260–69 des *Shadowrun*-Grundregelwerkes. Dieses Werk stellt jedoch auch einige neue Regeln und Geisterkräfte vor, die in den folgenden Abschnitten erläutert werden.

ASTRALE BEWEGUNG

Wenn nicht ausdrücklich etwas anderes gesagt wird, beträgt die normale Bewegungsgeschwindigkeit von Geistern im Astralraum (Kraft x 5) in Metern pro Kampfrunde. Geister können sich auch schneller fortbewegen, was dann mit einer Bewegungsrate von (Kraft x 1.000) Kilometern pro Stunde geschieht.

Metaplanares Reisen

Mit einigen Ausnahmen verfügt jeder Geist über die Fähigkeit, mittels einer komplexen Handlung von der physischen oder astralen Ebene direkt zu seiner Heimatebene und wieder zurück zu reisen (siehe *Metaebenen*, S. 91). Da sie sich nicht "durch" den Astralraum bewegen, wenn sie dies machen, wird ihre Bewegung auch nicht von astralen Barrieren eingeschränkt. Die meisten Geister können ausschließlich zu ihrer eigenen Metaebene reisen.



Ein Geist, der von seinem Beschwörer in "Wartestellung" beordert wurde, verbringt die Zeit des Wartens in der Regel auf seine Heimatebene. Sobald er gerufen wird, kehrt in den Astralraum zurück und erscheint direkt neben seinem Beschwörer. Gerufene Geister können nur in der Anwesenheit ihrer Beschwörer erscheinen; man kann ihnen also nicht befehlen, irgendwo anders auf der Welt zu erscheinen. Geister, die auf eine Domäne beschränkt sind, können nur in einem Gebiet gerufen werden, welches als Teil ihrer Domäne betrachtet wird.

Ein Beschwörer kann diese "metaplanare Abkürzung" einsetzen, um einen Geist an einer Barriere vorbeizuschleusen, wodurch jedoch ein Dienst des Geistes aufgebraucht wird.

Freie Geister (siehe *Freie Geister*, S. 113) können zu einer beliebigen Metaebene reisen und von dort aus an jeden Ort im Astralraum oder auf der physischen Ebene zurückkehren, sofern sie schon einmal an diesem Ort waren. Ist ein Freier Geist nicht mit einem Ort vertraut, muß er sich auf konventionelle astrale Weise dorthin begeben. Aus diesem Grund lassen die meisten Leute einen Freien Geist auch nur widerwillig in ihr Heim.

Askennen nach Geistern: Ein Charakter kann bestimmen, wieviele Geister ein Beschwörer auf den Metaebenen in Wartestellung hat, indem er mindestens fünf Erfolge bei einer Askennenprobe erzielt (S. 172, *SR3.01D*). Er kann jedoch nicht die Kraft der Geister in Erfahrung bringen.

Astralqueste: Absolviert ein Charakter erfolgreich eine Astralqueste (S. 92), so kann er einen gebundenen Geist mitnehmen oder rufen, der sich auf einer Metaebene befindet. Dem Geist steht jedoch automatisch eine vergleichende Probe zwischen seiner Kraft und der Charismastufe des Zauberers zu. Wenn er gewinnt, erlangt er die Freiheit. Hält sich der Geist auf seiner Heimatebene auf, verdoppeln Sie seine Kraft für diese Probe.

VERDRÄNGUNG

Wenn ein Geist im Astralkampf Tödlichen Betäubungsschaden erleidet oder seine stoffliche Gestalt im physischen Kampf zerstört wird (durch Körperlichen oder Geistigen Schaden), wird der Geist aus dem Astralraum *verdrängt*. Ein verdrängter Geist ist für 28 Tage abzüglich seiner Kraftstufe nicht mehr in der Lage, sich in irgendeiner Gestalt auf der astralen oder materiellen Ebene zu manifestieren (was auf lunare Einflüsse hindeutet). Die Mindestzeit bis zur Wiederkehr eines verdrängten Geists beträgt 24 Stunden.

Jeder Geist besitzt eine Affinität zu einer bestimmten Metaebene, die als seine *Heimatebene* bezeichnet wird. So ist ein Feuerelementar zum Beispiel auf der Metaebene des Feuers beheimatet, wohingegen ein Stadtgeist auf der Metaebene des Menschen ansässig ist, und so weiter. Geister können jederzeit zu ihrer Heimatebene zurückkehren, und auf ihre Heimatebene gelangen sie auch, wenn sie verdrängt werden.

Verdrängte gebundene Elementare werden weiterhin auf die Höchstzahl an Geistern angerechnet, die ein Magier gleichzeitig gebunden halten kann. Ein Magier, der seine Höchstzahl an Elementaren gebunden hat und dessen kompletter "Stall" verdrängt wurde, müßte zunächst eines dieser Wesen aus der Bindung entlassen, ehe er neue Verstärkung beschwören könnte.

Watcher (siehe S. 100) werden niemals bloß verdrängt. Gehen sie zu Boden, wird ihr anfälliger Energiehaushalt völlig zerstört.

Der einzige Weg, um einen verdrängten Geist vorzeitig aus dem Exil zurückzuholen, besteht darin, eine Astralqueste mit einer Questenstufe gleich der Kraft des Geistes auf seiner Heimatebene zu absolvieren (siehe *Astralquesten*, S. 92). Verbannte Geister können nicht zurückgeholt werden.

SPONTANE ERSCHEINUNGEN

Seit Jahren diskutieren Theoretiker darüber, ob sich Domänengeister (siehe *Domänen*, S. 184, *SR3.01D*) in ihrer Domäne aufhalten, solange sie von niemanden beschworen werden. Ungeachtet der gegensätzlichen Ansichten zu dieser Frage existieren verifizierte Berichte über Naturgeister und andere Geister, die "spontan" in ihren Domänen erschienen sind, ohne beschworen worden zu sein. Zahlreiche Theoretiker behaupten, es handele sich bei solchen Erscheinungen um Freie Geister (siehe S. 113), doch manche Experten gehen davon aus, daß es sich bei ihnen um zeitweilige Manifestationen von Kräften der Natur handelt, die unser Verständnis der Magie einfach überschreiten.

Im Spiel sollten solche "spontanen" Geister relativ kurzlebig sein und in der Regel auch nur wenig Interesse an den Angelegenheit der Metamenschheit zeigen. Charaktere können jedoch durchaus versuchen, mit ihnen zu sprechen und zu verhandeln. Sie sollten jedoch immer daran denken, daß sie gewaltigen Widerstand gegen jeden wie auch immer gearteten Versuch leisten, Beschwörungstechniken gegen sie einzusetzen. Bei jedem Versuch, einen spontan erschienenen Geist zu verbannen, zu binden oder zu kontrollieren, werden alle Mindestwürfe des Zauberers verdoppelt und die Zahl ihrer Erfolge halbiert (es wird abgerundet).

VERLÄNGERTER ELEMENTARDIENST

Ein Magier, der die Zahl der Dienste, die ihm ein gebundener Elementar schuldet, wieder erhöhen möchte, kann ein Beschwörungsritual durchführen, welches den Geist zu neuerlichem Gehorsam verpflichtet. Jeder Erfolg, den er bei der Beschwörungsprobe erzielt, verschafft dem Magier einen zusätzlichen Dienst von diesem Geist und verlängert die Bindung des Elementares an seinen Meister. Der Magier muß sich gegen den normalen Beschwörungsentzug zur Wehr setzen. Wenn er durch den Entzug daß Bewußtsein verliert oder getötet wird, verliert er die Kontrolle über den Geist. Das gleiche gilt, wenn bei der Beschwörungsprobe alle Würfel eine Eins zeigen.

GEBUNDENE ELEMENTARWACHEN

Wie bereits im Abschnitt *Astrale Sicherheit* (S. 88) erwähnt wurde, kann ein Magier einen Elementar permanent als Wache an einen bestimmten Ort binden, indem er Karmapunkte in Höhe seiner Kraft aufwendet. Sobald ein Geist auf diese Weise gebunden ist, zählt er nicht mehr zu der Charismagrenze für gebundene Elementare. Er wird den Ort ein Jahr und einen Tag lang bewachen, es sei denn, er wird verbannt oder im Astralkampf getötet. Verdrängte Elementare kehren nach 28 Tagen abzüglich ihrer Kraftstufe wieder auf ihren Wachposten zurück.

HEILUNG VON GEISTERN

Wenn ein Geist auf seine Heimatebene zurückkehrt, sind alle seine Wunden geheilt wenn ihn der Zauberer das nächste mal zu einem Dienst ruft.

Der Zauberer, der einen Geist beschworen hat, kann ihn auch "heilen", indem er den gesamten Körperlichen (nicht jedoch Geistigen) Schaden eliminiert. Dies erfordert eine komplexe Handlung und verbraucht einen Dienst, den der Geist ihm schuldet. Auf diese Weise lassen sich jedoch keine aufgrund von Verbannung (siehe S. 189, *SR3.01D*) verlorenen Kraftpunkte heilen, da es sich dabei nicht um Schaden im eigentlichen Sinne des Wortes handelt. Wenn durch die Heilung der letzte Dienst des Geists aufgebraucht wird, führt er den aktuellen Dienst zu Ende aus und verschwindet dann.

Jede Minute, in der ein Geist nicht kämpft, regeneriert er automatisch ein Schadenskästchen auf seinem Zustandsmonitor.

GEISTERKRÄFTE

Im folgenden Abschnitt werden einige neue Geisterkräfte vorgestellt und die Regeln für die Kraft *Suche* (S. 264, *SR3.01D*) erweitert. Eine Liste aller Geister- und Critterkräfte finden Sie auf den S. 6–15 des Buches *Critter*.

Besessenheit
Art: Mana Handlung: Komplex
Reichweite: BF Dauer: Aufrechterhalten
Diese Kraft ermöglicht es dem Geist, von einem Lebewesen Besitz zu ergreifen, ganz ähnlich wie dies bei der metamagischen Technik *Besessenheit* (siehe *Metamagie*, S. 70) der Fall ist, jedoch mit den folgenden Unterschieden.

Der Geist kann auch einen bereitwilligen Gastkörper zeitweilig in Besitz nehmen, doch der Körper muß astral aktiv sein (mit der Ausnahme von Beschwörern der Loa und Serviteurs, die mittels der magischen Verbindung beherrscht werden können, die zwischen ihnen und den Loa besteht). Obwohl der Gastgeber den Geist aufgefordert hat, in seinen Körper einzudringen, entscheidet der Geist, wann er in wieder verläßt, es sei denn, er würde exorziert.

Der Geist hat Zugang zu seinem eigenen Wissen und seinen eigenen Fertigkeiten, und darüber hinaus auch zu den Fertigkeiten und Erinnerungen des Gastkörpers. Alle Körperlichen Attribute des Gastkörpers werden um die Kraftstufe des Geistes erhöht. Die Geistigen Attribute werden durch die des Geistes ersetzt. Hat ein besessener Charakter den Geist nicht freiwillig in sich aufgenommen, so steigen alle Mindestwürfe des Geistes für die Zeit der Besessenheit um 2.

Wird das Opfer getötet oder verliert es das Bewußtsein, bleibt der Geist unversehrt, wird aber in seine astrale Gestalt zurückgezwungen. Die Verbannung des Geistes tötet ihn nicht, sondern verdrängt ihn nur. Manazauber und Critterkräfte auf Manabasis wirken gegen den Geist, wohingegen physische Zauber und Critterkräfte stets auf den Gastkörper ihre Wirkung entfalten.

Mit der Ausnahme der Kräfte Verschlingen, Materialisierung und Ätzendes Sekret stehen Geistern, die Besessenheit einsetzen, weiterhin alle ihre Kräfte zur Verfügung.

Suche
Art: Physisch Handlung: Komplex (exklusiv)
Reichweite: BF Dauer: Speziell
Die Standardvariante der Critterkraft Suche wird auf S. 264 des *Shadowrun*-Grundregelwerkes beschrieben. Die folgenden Regeln sind als Erweiterung dieser Regeln zu verstehen.

Um die Suchkraft eines Geistes zu nutzen, muß der Beschwörer eine klare Vorstellung von dem Gegenstand der Suche haben. Mittels der astralen Verbindung zwischen dem Geist und seinem Beschwörer ist der Geist dazu in der Lage, den Gedanken des Beschwörers das Bild zu entnehmen. Ein vager Befehl wie "Mache alle Sicherheitsgardisten innerhalb von zwei Häuserblöcken ausfindig" wird wohl nicht vollständig ausgeführt, wenn überhaupt. Der Zauberer muß zwar nicht unbedingt jeden Gardisten vom Sehen her kennen, er muß jedoch dem Geist eine klare Vorstellung geben können, wie den Anblick einer Uniform oder das "typische" Bild schwerbewaffneter Kon-Gorillas.

Naturgeister haben mit HighTech allerdings so ihre Probleme. Ein Herdgeist, der ein Bürogebäude nach einer geheimen Akte absuchen soll, wird zwar womöglich 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 jedoch so seine Schwierigkeiten. Vielleicht weiß er sogar, wie man sich in eine Workstation einloggt (immerhin handelt es sich um den Geist eines Bürogebäudes!), doch als Decker wird er sicherlich niemals Lorbeeren ernten.

Befindet sich der Gegenstand der Suche nicht in der Domäne des Geistes, bringt eine erfolgreiche Suche diese Tatsache ans Licht. Eine gescheiterte Suche bedeutet, daß sich der Geist nicht sicher ist, ob der gesuchte Gegenstand da ist oder nicht.

Suche (optionale erweiterte Variante)
Art: Physisch Handlung: Komplex (exklusiv)
Reichweite: BF Dauer: Speziell
Die erweiterte Variante dieser Critterkraft bietet eine genauere Abwicklung der Suche von Naturgeistern. Der Spielleiter sollte nach den Erfordernissen seiner Geschichte entscheiden, ob er sich für das erweiterte oder das Grundsystem entscheidet.

Die Suche eines Naturgeistes deckt in seiner Domäne eine Grundfläche von 10.000 Quadratmetern mal seiner Kraftstufe ab. Jede Verdoppelung dieses Suchgebietes bedeutet eine Erhöhung des Mindestwurfes um 2.

Der Geist würfelt eine Suchprobe mit seiner doppelten Kraftstufe. Der Grundmindestwurf für die Suche nach einem Lebewesen lautet 4. Den Mindestwurf für leblose Gegenstände entnehmen Sie der Objektwiderstandstabelle (siehe S. 182, *SR3.01D*). Ist das Ziel verschleiert oder befindet es sich innerhalb einer Barriere, erhöhen Sie den Mindestwurf um die Essenz des verschleiernden Wesens bzw. die Kraftstufe der Barriere.

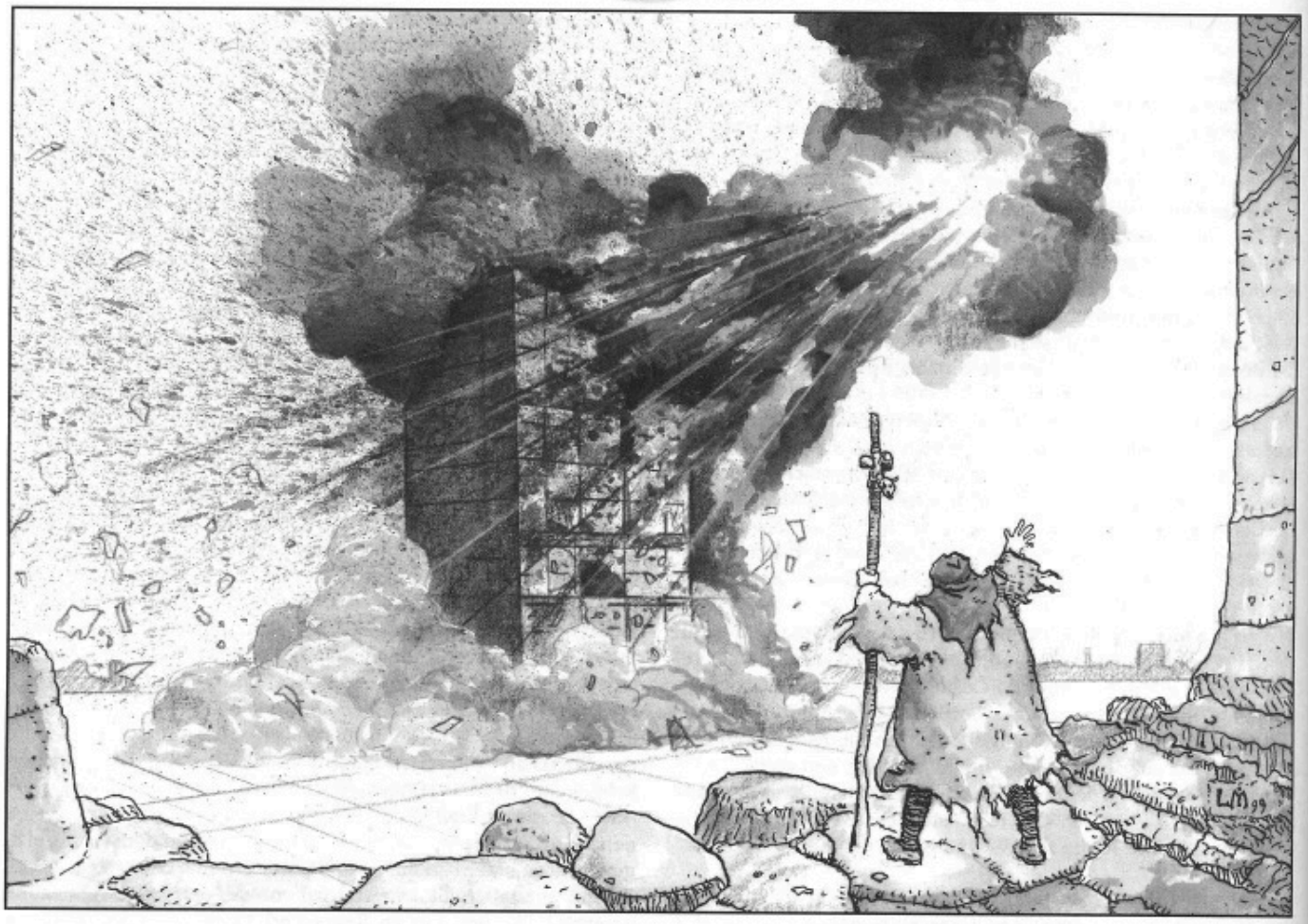
Den Grundzeitraum (in Minuten) für die Suche ermitteln sie, indem Sie 20 mit der Anzahl der "Grundflächen" multiplizieren, die abgesucht werden. Wenn also ein Kraft-4-Geist ein 120.000 Quadratmeter (die dreifache Grundfläche) umfassendes Gebiet absucht, beträgt der Grundzeitraum 60 Minuten (20 x 3). Große Geister benötigen weniger Zeit, nämlich 10 Minuten multipliziert mit der Anzahl der Grundflächen. Verläuft die Suche ergebnislos, verwendet der Geist den gesamten Grundzeitraum darauf.

Sturm
Art: Physisch Handlung: Komplex (exklusiv)
Reichweite: BF Dauer: Aufrechterhalten
Mit Hilfe dieser Kraft kann ein Geist überall in seiner Domäne einen Sturm erzeugen, wobei die maximal in Mitleidenschaft gezogene Fläche einem Radius von 100 Metern mal der Kraftstufe des Geistes entspricht. Stürme können von der üblichen Art, also mit heulenden Winden, Blitzen, Regen und Windhosen sein, oder auch gleichermaßen verheerende Phänomene, die zu einer bestimmten Domäne passen, wie Flutwellen, Erdstöße, Lawinen und flutartige Überschwemmungen. Sturmgeister können Stürme unabhängig von der darunter liegenden Domäne entfesseln.

Ein Beschwörer kann einem gebundenen Geist mit der Sturmkraft einen *Sturmangriff* befehlen. Ein Sturmangriff ist ein verheerender Angriff mit der rohen Energie des tobenden Sturmes: Blitze, Steinhagel, zerstörerische Wellen, Windhosen, umstürzende Felsbrocken und so weiter. Alles und jeder im Wirkungsbereich eines Sturmes ist dem Schaden ausgesetzt, es sei denn, er stünde unter der Schutzkraft eines Geistes von gleicher oder höherer Kraftstufe, was auch der den Sturm erzeugende Geist selbst sein kann. Der Geist der Domäne, in der sich die Opfer des Sturmgeistes befinden, kann die Oper ebenfalls unter seinen Schutz stellen. Würde zum Beispiel ein Charakter im Gebirge durch einen Sturmgeist angegriffen, so könnte der dort beheimatete Berggeist ihn beschützen.

Ein Sturmangriff zählt als komplexe Handlung und kann nur einmal pro Kampfrunde durchgeführt werden. Der Schaden eines solchen Angriffes beträgt (Kraftstufe)S. Panzerung bietet keinen Schutz, aber das Opfer kann seinen Kampfpool hinzuziehen, um sich gegen den Schaden zur Wehr zu setzen. Der Schaden ist auch gegen Fahrzeuge wirksam, allerdings nur mit (1/2 Kraftstufe)M.

Jedesmal, wenn der Beschwörer einen Sturmangriff herbeiführt, muß er Entzugswiderstand leisten, als würde er den Geist beschwören (es ist jedoch kein zweiter Entzugswiderstand für die Große Gestalt erforderlich). Jeder Sturmangriff gilt als eigenständiger Dienst. Falls ein unkontrollierter Geist den Sturm entfesselt, muß er nach jedem Sturmangriff selbst Widerstand gegen einen Betäubungsschaden von (Kraftstufe)T würfeln.



Weissagung
Art: Mana Handlung: Komplex (exklusiv)
Reichweite: Selbst Dauer: Sofort
Diese Kraft verleiht dem Geist ein gewisses Gespür für die nächsten Handlungen von Wesen, die sich in seiner Domäne aufhalten, das mit der metamagischen Technik Weissagung (siehe *Metamagie*, S. 76) vergleichbar ist. Der Geist verwendet seine Kraft für die Weissagungsprobe. Die Zahl der Erfolge dient als Maßstab dafür, wieviele Informationen der Geist erhält. Die Zahl der Wörter, mit der ein Geist maximal antworten kann, entspricht seiner doppelten Kraftstufe. Der Spielleiter sollte die Antwort so vage oder so deutlich formulieren, wie er es für seine Geschichte für angemessen hält, und den Spielern dabei die Möglichkeit geben, auf Basis der Auskunft des Geistes Vermutungen anzustellen, was unter Umständen als nächstes geschehen wird.

WATCHER

Ein Watcher ist ein einfacher kleiner Geist, den ein Zauberer beschwört um ihm leichte Aufträge zu erteilen. Jeder Zauberer, der in der Lage ist, normale Geister zu beschwören, kann auch Watcher beschwören.

Im Allgemeinen sind für das Beschwörungsritual keine besonderen Materialien erforderlich, d. h. ein Watcher kann jederzeit beschworen werden (aber immer noch als exklusive Handlung). Um einen Watcher zu beschwören würfelt der Zauberer eine Beschwörungsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Watchers. Die Lebensspanne eines Watchers wird durch die Anzahl der Erfolge in Stunden angegeben.

Der Entzug für das Beschwören eines Watchers beträgt stets (Kraft + Lebensspanne in Stunden)L und ist *immer* Betäubungsschaden, *niemals* Körperlicher Schaden. Die maximale Kraft eines Watchers entspricht dem (abgerundeten) halben Magieattribut des Beschwörers. Gegen den Entzug widersetzt sich der Beschwörer mit einer Charismaprobe (S. 162, *SR3.01D*). Initiaten können den Entzug mittels Zentrierung reduzieren (siehe *Zentrierung*, S. 77). Der Beschwörer kann auch einfach die Lebensspanne eines Watchers reduzieren, um den Entzug zu senken.

Ein Charakter kann so viele Watcher gleichzeitig halten, wie sein Charisma-Attribut angibt. Watcher zählen nicht zu der Höchstzahl von Elementaren, die ein Magier gleichzeitig gebunden halten kann. Führen Sie gegebenenfalls über beide Summen getrennt Buch. Charaktere können Watcher auch jederzeit aus ihren Diensten entlassen, auch vor Ablauf ihrer Lebensspanne und wenn der Geist nicht in ihrer Nähe ist.

Watcher können auch für längere Zeiträume beschworen werden, indem der Beschwörer Karma oder Rituelle Materialien einsetzt – oder auch eine beliebige Kombination aus beidem. Ein Zauberer kann einen Watcher für Wochen anstelle von Stunden beschwören, indem er Karmapunkte in Höhe der Lebensspanne in Wochen aufwendet oder entsprechend viele Einheiten an rituellen Materialien investiert, die 1.000 Nuyen pro Einheit kosten. Für die Beschwörung eines Watchers, der fünf Wochen bleibt, muß der Beschwörer also entweder fünf Karmapunkte oder fünf Einheiten Ritueller Materialien aufwenden, oder auch eine beliebige Kombination aus beidem (zum Beispiel drei Einheiten und zwei Karmapunkte).

Ganz gleich, ob seine Lebensspanne nun in Stunden oder Wochen bemessen wird, ein Watcher löst sich, sobald seine Zeit abgelaufen ist, einfach wieder in den grenzenlosen Energien des Astralraumes auf.

Watcher können immer nur einen Karmapunkt haben.

Schwester Susan ist eine geschickte Geisterbeschwörerin, die eine Stufe 7 in Beschwören aufweist. Sie möchte einen Watcher beschwören, der für sie eine Nachricht überbringt. Der Watcher soll die maximale Kraft (Kraft 3, ihre Magie von 6 geteilt durch 2) haben, also würfelt sie eine Beschwörungsprobe (3). Die Ergebnisse lauten 1, 1, 2, 3, 4, 4 und 6. Das sind vier Erfolge, die dem Watcher eine Lebensspanne von vier Stunden verleihen. Schwester Susan muß jetzt Entzugswiderstand leisten. Die Formel (Kraft + Stunden)L läuft in diesem Fall auf 7(L) Entzugsschaden hinaus. Schwester Susan hat Charisma 4 würfelt entsprechend vier Würfel, wobei sie Ergebnisse von 2, 2, 3 und 7 erzielt. Mit nur einem Erfolg erleidet sie Leichten Entzug (und kreuzt ein Kästchen auf dem Geistigen Zustandsmonitor an).

EIGENSCHAFTEN VON WATCHERN

Watcher existieren ausschließlich auf der astralen Ebene. Sie können diese niemals verlassen und sich somit weder körperlich in der materiellen Welt manifestieren noch in eine Metaebene aufsteigen.

Watcher können die materielle Ebene sehen und hören, und sie können sichtbar werden und mit materiellen Geschöpfen kommunizieren (siehe S. 173, *SR3.01D*). Genau wie Erscheinungen sind sie allerdings nicht in der Lage, materielle Dinge zu berühren oder die physische Ebene auf andere Weise direkt zu beeinflussen.

Alle Attribute eines Watchers entsprechen seiner Kraftstufe. Watcher sind, was ihren Auftrag angeht, konzentriert und vielleicht sogar clever, aber alles andere übersteigt irgendwie ihr eher bescheidenes astrales Auffassungsvermögen. Ihr generelles Intelligenzniveau ist mit dem eines gut ausgebildeten und treuen Hundes vergleichbar. Ferner neigen Watcher dazu, Aufträge relativ wörtlich zu nehmen (befehlen Sie niemals einem Watcher, *jede* Ecke des Gebäudes abzusuchen ...).

Watcher kommen nicht sehr gut mit unvorhergesehenen Schwierigkeiten klar. Wird zum Beispiel ein Watcher irgendwo hingeschickt und stellt fest, daß der Zugang durch eine astrale Barriere versperrt ist, wird er wahrscheinlich vor der Barriere hocken und fluchen, bis seine Zeit um ist und er sich einfach auflöst.

Watcher können normal verbannt und in den Astralkampf verwickelt werden. Da sie strikt an ihre Beschwörer gebunden sind, können andere Zauberer *nicht* die Kontrolle über sie übernehmen.

Im Astralkampf verursachen Watcher (Kraftstufe)L Betäubungsschaden. Sie können keinen Körperlichen Schaden verursachen und daher auch nicht astrale Entitäten beeinflussen, die nur mit Körperlichem Schaden zerstört werden können, wie etwa Barrieren und Foki.

WATCHER UND ASTRALES AUFSPÜREN

Ein Watcher kann alle Personen und Orte aufspüren, die seinem Beschwörer bekannt sind. Leblose Dinge entziehen sich seiner Spürnase jedoch selbst dann, wenn der Beschwörer das Objekt sehr gut kennt. Anders sieht es jedoch mit verzauberten Gegenständen oder mit anderen magischen Objekten aus, die er sehr wohl finden kann, sofern der Beschwörer das Objekt schon einmal askennt hat.

Der Spielleiter würfelt für den Wacher 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 Energien vor ernsthafte 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 das geistige Bild ausfindig zu machen, das ihm sein Beschwörer übermittelt hat. Teilen Sie, wenn der Geist ein Lebewesen sucht, zwei Stunden durch die Anzahl der Erfolge; wenn er einen magischen Gegenstand sucht, vier Stunden, und wenn er einen Ort sucht, sechs Stunden. Scheitert die Probe, schwirrt 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 3. Erzielt der Watcher dabei einen Erfolg, versucht er, wieder zu seinem Meister zurückzukehren und ihn von dem Scheitern des Auftrages zu unterrichten. Andernfalls wandert er ziellos durch den Astralraum, bis er sich wieder auflöst.

Ein Watcher kann auch den eigenen Beschwörer aufspüren, wenn es sein muß. Der Mindestwurf beträgt in diesem Fall 6 abzüglich der Magiestufe des Zauberers (das Minimum ist 2). Teilen Sie zwei Stunden durch die Anzahl der Erfolge, um festzustellen, wie lange der Watcher braucht, um seinen Meister 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, also beschwört er einen Watcher. Er macht eine Beschwörungsprobe und beschwört einen Watcher mit Krafstufe 3 und einer Lebensspanne von drei Stunden. 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 Kätzchen. Er wirft drei Würfel gegen Mindestwurf 4 (9 minus der Intelligenz von Janos) und bringt einen Erfolg zustande, so daß er zwei Stunden (für ein Lebewesen) braucht, um Kätzchen zu finden. "Ooh, ich werde mich ja soooo verspäten!" winselt er, als er schließlich ihre Aura aufspürt. Kätzchen ist nur 100 Kilometer weit entfernt, also braucht der Watcher lediglich ein paar Minuten, um sie zu erreichen. Der Geist liefert Janos' Nachricht ab, hört sich Kätzchens Antwort an (was insgesamt etwas 20 Minuten dauert) und macht sich dann auf die Suche nach seinem Boß. Janos hat Magie 7, also beträgt der Mindestwurf für den Watcher 2. Der Geist erzielt drei Erfolge, was bedeutet, daß er Janos in 120 ÷ 3 oder 40 Minuten findet. Der Watcher war also 120 + 20 + 40 = 180 Minuten unterwegs. Kaum trifft er bei Janos ein, sprudelt er hervor: "Ich hab sie gefunden, Boß! Sie sagt ... gliep!" Die Zeit des Geistes ist abgelaufen und er verschwindet. Janos ist nicht *erfreut.*

AUFGABEN FÜR WATCHER

Watcher sind überaus nützlich. Sie können als astrale Aufpasser oder magische Alarmanlagen herhalten 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. Es folgen nun einige typische Aufgaben, die der Intelligenz von Watchern angemessen sind.

Ärgernis

Der Watcher kann angewiesen werden, jemanden ausfindig zu machen, sich an seine Fersen zu heften und dabei fortwährend irgendeinen Spruch zu grölen, der das Opfer beleidigt, oder sich gar auf einen Streit mit diesem einzulassen. Zu diesem Zweck 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 Akquisition der Garuda-Flugzeugwerke zu verpfuschen! Was hat denn der Decker für den Run bekom-

men? Ich schätze, Sie haben diesen Schlägern wirklich gezeigt, daß sie sich nicht mit Boeing anlegen sollten, häh?"

Statt dessen ist auch möglich, den Watcher an einer bestimmten Stelle zu postieren, damit er dort herumhängt und die ihm mitgegebene Botschaft erschallen läßt: "Heya! 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 Kunststück kann man einiges zuwege bringen, von einem Streich über eine solide Schutzgelderpressung bis hin zu einer echten Kriegserklärung.

Alarm
Der Beschwörer beauftragt den Watcher, eine Stelle im Astralraum zu überwachen. Der Geist reagiert nur auf astrale Eindringlinge. Er kann einen Bereich patrouillieren, der maximal 10.000 Quadratmeter umfaßt (siehe *Astralpatrouille*, S. 88), und angewiesen werden, bestimmte Personen ungestört passieren zu lassen. Die Anzahl autorisierter Personen darf die Kraftstufe des Watchers nicht überschreiten.

Der Watcher versieht seinen Patrouillendienst mit der normalen Bewegungsrate (Kraft x 5 in Metern pro Kampfrunde). Entdeckt er innerhalb seines Bereiches eine unbefugte Person im Astralraum, eilt er los, um eine bestimmte, ihm genannte Person zu informieren. Hält sich die Person nicht im Überwachungsgebiet auf, sucht er sie erst. Man kann den Geist statt dessen auch anweisen, jede Person an einem bestimmten Ort (etwa einer Sicherheitszentrale) über einen Eindringling zu informieren.

Astralüberwachung
Der Watcher wird losgeschickt, um einen Zauberer zu verfolgen und anzugreifen, sobald er astrale Wahrnehmung oder Projektion einsetzt. Tritt das Opfer hinter eine magische Barriere oder projiziert sich auf eine Metaebene, verliert der Watcher die Spur und schwirrt davon.

Kurier
Der Watcher sucht einen bestimmten Ort oder eine bestimmte Person auf, der oder die dem Beschwörer bekannt ist, und überbringt eine gesprochene Nachricht. Er kann auch einfache Bilder vorführen, die ihm vorher vom Beschwörer gezeigt wurden und höchstens die Komplexität einer zweidimensionalen Fotografie haben dürfen. Falls nötig, nimmt der Geist eine Antwort entgegen und kehrt damit zu seinem Meister zurück.

Falls der Beschwörer nicht die genaue Richtung vom Ort der Beschwörung zum Zielpunkt kennt, oder nicht weiß, wo sich der Empfänger aufhält, muß der Geist diesem zunächst auf die Spur kommen (siehe *Watcher und Astrales Aufspüren*, weiter oben). Er liefert die Botschaft ab und hört sich gegebenenfalls die Antwort an. Hat sich der Beschwörer inzwischen an einen anderen Ort begeben, muß der Watcher auch ihn zunächst ausfindig machen, ehe er ihm die Antwort ausrichten kann.

Wachhund
Der Watcher erhält den Auftrag, eine Stelle im Astralraum zu bewachen (siehe oben). Anstatt Alarm zu geben, greift der Watcher den Eindringling jedoch auf der Stelle an.

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 vor sich geht, kehrt anschließend zu seinem Boß zurück und erstattet Bericht. Er kann detaillierte Berichte über magische Ereignisse 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. Gib darauf acht wo sie ihn hinbringt, komm zurück und erstatte mir Bericht." Bei Befehlen dieser Art besteht jedoch immer das Risiko, daß der Geist den Faden verliert oder ihm die Zeit ausgeht, ehe die Aufgabe erfüllt ist.

GEISTER DER LOA

Loageister sind Manifestationen der Macht der Loa (siehe *Die Tradition des Voodoo*, S. 19). Sie können von den Houngans beschworen werden, um verschiedene Aufträge zu erfüllen, werden aber hauptsächlich angerufen, um von dem Houngan Besitz zu ergreifen und die Kräfte des Geistes durch den Körper des Houngans zu kanalisieren.

BESCHWÖRUNG

Loageister können ausschließlich von Houngans beschworen werden. Ein Houngan kann zwar alle existierenden Arten von Loageistern beschwören, doch aufgrund ihrer ausgeprägten Persönlichkeit kann er stets nur einen Loageist gebunden halten. Geister des Loa-Schutzpatrons des Houngans werden nicht angerechnet. Jedoch gilt auch für die Geister des Loa-Schutzpatrons, daß der Houngan nicht mehr als einen Geist gebunden halten kann. Ein Houngan von Agwe kann also gleichzeitig einen Geist des Agwe und einen Geist des Damballah in Bereitschaft haben.

Für das Beschwören eines Geistes des Loa-Schutzpatrons erhält der Houngan zwei Zusatzwürfel. Ein Houngan des Ghede würde also beispielsweise zwei Zusatzwürfel für das Beschwören von Geistern des Ghede erhalten.

Das Beschwörungsritual für Loageister ist das gleiche wie zum Beschwören von Naturgeistern (siehe S. 186, *SR3.01D*). Der Houngan entscheidet, wie mächtig der Geist sein soll. Die Kraftstufe des Geistes gilt als Mindestwurf für die Beschwörungsprobe. Zusatzwürfel durch Geisterfoki können herangezogen werden. Jeder Erfolg bringt dem Beschwörer einen Dienst ein, den der Geist ihm schuldet. Die Beschwörung erfordert eine exklusive komplexe Handlung. Loageister verschwinden zwölf Stunden nach ihrer Beschwörung, ganz gleich, wann sie beschworen wurden.

Der Houngan würfelt eine Entzugswiderstandsprobe mit seiner Charismastufe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Geistes, wobei Zusatzwürfel aufgrund von Geisterfoki oder Loa-Modifikatoren zum Tragen kommen. Das Entzugsniveau für das Beschwören eines Loageistes ist das gleiche wie beim Beschwören von Naturgeistern und Elementaren (S. 187, *SR3.01D*). Verliert der Houngan durch den Entzug das Bewußtsein, verschwindet der Loageist ganz einfach.

DIENSTE DER LOAGEISTER

Loageister können keine manifeste Gestalt annehmen. Sie existieren ausschließlich auf der astralen Ebene und sehen aus wie Abbilder des Loa, den sie repräsentieren. Ein Geist des Legba würde im Astralraum zum Beispiel als ein alter Mann erscheinen, der sich auf einen Stab stützt, während der Geist des Shango wie ein gewaltiger Krieger aussieht, der von zuckenden Blitzen umgeben ist und eine Axt schwingt.

Ein Loageist kann seine Kräfte dem Beschwörer angedeihen lassen und dabei in astraler Gestalt bleiben. Der Houngan kann den Geist auch bitten, den Auftrag eines Watchers auszuführen (siehe S. 100). Der einzige andere Dienst, den ein Loageist darüber hinaus noch ausführen kann, ist die Besessenheit.

Besessenheit
Die Kraft Besessenheit wird auf S. 99 beschrieben.

Der Loageist kann von seinem Beschwörer und von einem Serviteur Besitz ergreifen (siehe unten). Durch den Einsatz dieser Kraft erlöschen alle Dienste, die der Geist dem Houngan noch schuldet. Ein Houngan kann immer nur von einem Loageist bewohnt sein. Andere Loageister verschwinden, wenn ein Geist in dem Houngan Wohnstatt nimmt, ihr Dienst ist damit beendet.

Solange ein Houngan von einem Loageist besessen ist, erhöhen sich seine Körperlichen Attribute um die Kraftstufe des Geistes, wohingegen seine mentalen Attribute der Kraftstufe des Geistes entsprechen. Der Loa übernimmt die Kontrolle über den Körper: Besessene Charaktere sind nicht bei Bewußtsein und besitzen keinerlei Erinnerungen an die Zeit ihrer Besessenheit. In dem Körper kann ein Loageist all seine Kräfte (siehe *Kräfte der Loageister*) einsetzen, genau wie ein materialisierter Geist.

Ein Loageist, der einen lebendigen Körper bewohnt, kann zwar nicht von einem anderen Houngan beherrscht werden, doch er kann von Zauberern aller Traditionen verbannt und damit aus dem Gastkörper verdrängt werden (siehe *Verbannen*, S. 189, *SR3.01D*).

Die Besessenheit dauert an, bis die Aufgabe, die dem Loageist erteilt wurde, erfüllt ist oder zwölf Stunden verstrichen sind, je nachdem, was als erstes eintritt.

Wenn ein Loageist aus einem Körper verschwindet (sei es nun freiwillig oder nicht), muß sich der Gastkörper gegen einen Entzugsschaden von (Kraftstufe)T-Betäubung zur Wehr setzen. Für diese Probe stehen ihm Zusatzwürfel aufgrund von Loa-Modifikatoren zur Verfügung.

Domäne

Die Domäne eines Loageistes wird nur benutzt um zu bestimmen, wo er seine domänen-spezifischen Kräfte einsetzen kann, wie z. B. Bewegung, Schutz, Verschleierung und so weiter. Zum Beispiel kann ein Geist des Agwe seine Suchen-Kraft nur über einem offenen Gewässer einsetzen, und ein Geist von Shango kann Verschleierung nur während eines Sturmes oder in der Nähe eines Feuers benutzen.

KRÄFTE DER LOAGEISTER

Es folgen nun die Beschreibungen der einzelnen Loageister mit ihren Domänen, Kräften und den zusätzlichen Fähigkeiten, die sie in Großer Gestalt haben.

Geister des Agwe

Geister des Agwe erscheinen als hochgewachsene und kräftige schwarze Männer, auf deren Haut Wasser glänzt und Seetang und Muscheln hängen. Sie verhalten sich würdevoll und majestätisch.

Domäne: Offene Gewässer

Kräfte: Besessenheit, Bewegung, Grauen, Schutz, Suche, Verschleierung, Verwirrung

Kräfte in Großer Gestalt: Immunität (normale Waffen), Sturm

Geister des Azaca

Geister des Azaca nehmen die Gestalt eines lebhaften Jugendlichen an, der erst handelt und dann denkt.

Domäne: Felder und Ebenen

Kräfte: Besessenheit, Bewegung, Grauen, Schutz, Suche, Verschleierung, Verwirrung

Kräfte in Großer Gestalt: Immunität (normale Waffen), Unfall

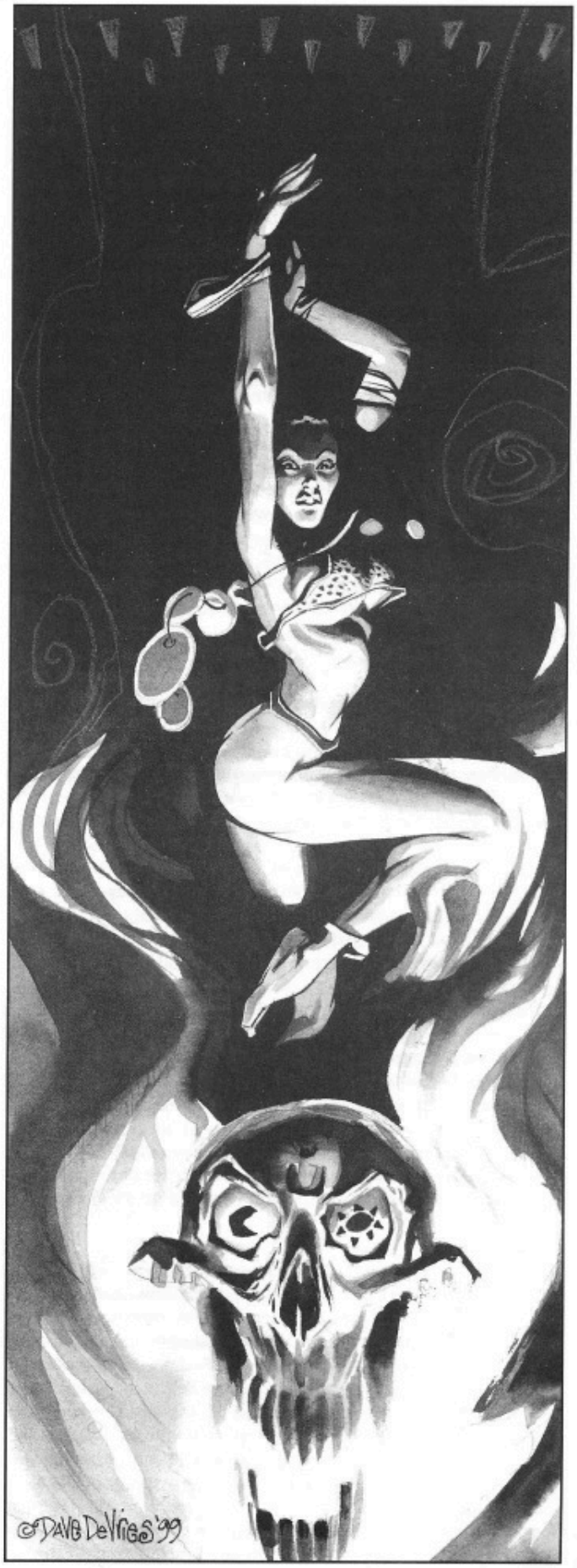
Geister des Damballah

Geister des Damballah erscheinen als große, zischende Schlangen, die sich träge zusammenrollen und warten, um dann blitzschnell zuzuschlagen.

Domäne: Offener Himmel

Kräfte: Besessenheit, Magischer Schutz, Schutz, Suche, Tierbeherrschung (Schlangen), Verwirrung

Kräfte in Großer Gestalt: Immunität (normale Waffen), Weissagung



Geister der Erzulie
Geister der Erzulie haben die Gestalt einer bezaubernden, sinnlichen und verführerischen Frau.
Domäne: Überall
Kräfte: Besessenheit, Einfluß (Liebe oder Verlangen), Suche, Verwirrung
Kräfte in Großer Gestalt: Begierdenspiegelung, Immunität (normale Waffen)

Geister des Ghede
Geister des Ghede tragen in der Regel einen Zylinder, einen schwarzen Mantel, eine Sonnenbrille und einen Stock.
Domäne: Friedhöfe (und andere Orte mit vielen Leichen, z.B. Leichenschauhäuser)
Kräfte: Besessenheit, Grauen, Magischer Schutz, Schutz, Suche, Unfall, Verwirrung
Kräfte in Großer Gestalt: Einfluß, Immunität (normale Waffen)

Geister des Legba
Ein Geist des Legba erscheint als ein alter Mann mit altersschwachen Beinen, der sich auf einen Stock stützt.
Domäne: Kreuzungen (auf oder unweit von Kreuzungen von Pfaden oder Straßen)
Kräfte: Besessenheit, Magischer Schutz, Schutz, Suche, Unfall, Verschleierung, Verwirrung
Kräfte in Großer Gestalt: Zauber brechen, Immunität (normale Waffen)

Geister des Obatala
Geister des Obatala erscheinen als aufrechte und ganz in Weiß gekleidete Männer.
Domäne: Überall
Kräfte: Besessenheit, Einfluß (Friede und Harmonie), Magischer Schutz, Schutz, Suche, Verwirrung
Kräfte in Großer Gestalt: Immunität (normale Waffen), Weissagung

Geister des Ogoun
Geister des Ogoun haben die Gestalt gewaltiger Krieger mit riesigen Muskeln und eisenharter Haut.
Domäne: Schlachtfelder (jeder Schauplatz eines tobenden Kampfes)
Kräfte: Besessenheit, Grauen, Schutz, Suche, Unfall, Verschleierung, Verwirrung
Kräfte in Großer Gestalt: Immunität (Feuer, normale Waffen)

Geister des Shango
Shango hat die Gestalt eines wilden Kriegers, der von knisternder Energie umgeben ist.
Domäne: Stürme und Feuer
Kräfte: Besessenheit, Grauen, Immunität (Feuer), Natürlicher Zauberspruch (Blitzstrahl), Schutz, Suche, Verschleierung
Kräfte in Großer Gestalt: Immunität (normale Waffen), Sturm

SERVITEURS

Serviteurs sind Personen, die an Voodoo glauben, und deshalb von Geistern besessen werden können, die ein Houngan beschworen hat. Um als Gastkörper für einen Loageist dienen zu können, muß sich der Charakter einem Weiheritual unterziehen, das von einem Houngan durchgeführt wird. Durch das Ritual werden sie in die Gesellschaft des Voodoo aufgenommen, ganz ähnlich, wie dies bei einem Initiationsritual der Fall ist. Das Ritual erzeugt die magische Verbindung, die erforderlich ist, damit ein Loageist Besitz von dem Körper des Serviteurs ergreifen kann. Um ein Serviteur zu werden, muß ein Charakter zehn Karmapunkte bezahlen.

Der Dienst als Serviteur erfordert eine extreme Hingabe zur Voodoo-Magie und sollte von den Spielercharakteren nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Ein Houngan nimmt einen Charakter sehr genau unter die Lupe, bevor er das erforderliche Ritual durchführt; es ist unmöglich, sich unter falschem Vorwand zu bewerben.

ZOMBIES

Zombies sind Leichen, die zu untotem Leben erweckt werden, und zwar durch die Macht eines geringeren Geistes, der von einem Houngan speziell für diesen Zweck beschworen wird. Zombies sind überaus nützliche Diener: Unermüdlich, gehorsam und immun gegen jeglichen Schmerz. Die Erschaffung und der Einsatz von Zombies ist in ganz Nordamerika und in vielen anderen Teilen der Welt strikt verboten, was Houngans jedoch nicht wirklich davon abhält, sie zu erschaffen und zu verwenden ...

Die Erschaffung eines Zombies erfordert eine frische Leiche und rituelle Materialien, deren Preis man erhält, wenn man die gewünschte Kraftstufe mit 1.000 Nuyen multipliziert. Das gesamte Ritual muß in einem Hounfour durchgeführt werden, dessen Stufe nicht kleiner sein darf als die gewünschte Kraftstufe des Zombies.

Zur Vorbereitung einer Leiche muß der Houngan eine Verzauberungsprobe mit einem Mindestwurf in Höhe der gewünschten Kraftstufe würfeln. Der Grundzeitraum beträgt zehn Tage und wird durch die Anzahl der erzielten Erfolge geteilt. Gelingt dem Houngan kein Erfolg, verschwendet er volle zehn Tage und muß es noch einmal versuchen. Zeigen alle Würfel eine Eins, ist der Leichnam nicht mehr als Zombie zu gebrauchen.

Sobald der Leichnam vorbereitet wurde, würfelt der Houngan eine Beschwörungsprobe, um den Geist zu beschwören, der den Leichnam beleben soll. Der Mindestwurf entspricht der gewünschten Kraftstufe des Zombies, und das Ritual dauert eine Anzahl Stunden gleich der Kraft des Zombies. Verläuft die Probe erfolgreich, dringt ein Geist in den Leichnam ein, der sich anschließend erhebt und unter der Kontrolle des Houngans steht. Jeder Erfolg bei der Beschwörungsprobe verschafft dem Zombie eine "Lebensspanne" von einem Monat. Nach Ablauf dieses Zeitraumes verläßt der Geist den Leichnam, der dann binnen kurzer Zeit verwest.

Nachdem er den Geist beschworen hat, würfelt der Houngan eine Entzugswiderstandsprobe, die sich nach den Standardregel für das Beschwören von Geistern richtet (S. 187, *SR3.01D*). Sollte der Houngan zu irgendeinem Zeitpunkt das Bewußtsein verlieren oder getötet werden, würfeln Sie für jeden Zombie, den der Houngan unter seiner Kontrolle hat, eine Kraftstufenprobe(6) - das gilt auch für den Zeitpunkt der Entzugswiderstandsprobe. Scheitert die Probe, greift der Zombie 2W6 Runden lang jedes lebende Wesen an, welches gerade zufällig in der Nähe ist; anschließend bricht er zusammen und löst sich auf. Verläuft die Probe jedoch erfolgreich, wird der Zombie zu einem Freien Geist (siehe S. 113), der an seinen Körper gebunden ist. Ein solcher Geist kann zu einem unerbitterlichen Feind des Houngans werden, der ihn beschworen hat (siehe *Große Zombies*, S. 105).

Die Körperlichen Attribute eines Zombies entsprechen den (abgerundeten) halben Stufen des Leichnams. Stärke und Konstitution werden um die Kraft des Geistes erhöht, der den Leichnam belebt. Die mentalen Attribute entsprechen der Kraft des Geistes. Die Reaktion und der Kampfpool werden normal berechnet.

Zombies sind Dualwesen, existieren also gleichzeitig auf der astralen und der physischen Ebene. Sie gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers oder der Person, die der Beschwörer ihnen genannt hat. Zombies führen Befehle mit enormer Ausdauer aus, sind aber nicht sonderlich intelligent. Sie müssen zwar nicht im Blickfeld ihres Beschwörers bleiben, um einen Befehl auszuführen, doch um ihnen einen neuen Befehl zu erteilen, muß der Beschwörer sie sehen können.

Zombies besitzen keine Fertigkeiten und nur rudimentäre Intelligenz, auf die auch die Kraftstufe des Geistes keinen Einfluß hat, da die Intelligenz des Zombies nur für Wahrnehmungsproben verwendet wird. Zombies haben kein Karma.

Hat der Zombie Cyberware implantiert, funktioniert nur noch diejenige, die Körperliche Attribute beeinflußt. Andere Cyberware hat keine Wirkung mehr bei einem Zombie.

Die Höchstzahl von Zombies, die ein Houngan gleichzeitig kontrollieren kann, entspricht seiner doppelten Charismastufe. Möchte ein Houngan, der diese Grenze erreicht hat, einen neuen Zombie beschwören, kann er einen seiner Zombies von seinem Dienst befreien, um "Platz zu schaffen".

Zombie

Ko	S	St	C	I	W	E	R
L/2+K	L/2	L/2+K	K	K	K	K	*

Initiative: R + 1W6
Angriffe: (STR)M
L = Attributsstufe des ursprünglichen Körpers (bzw. Rassendurchschnitt)
K = Kraftstufe des Geistes
* = Reaktion wird normal berechnet: (S + I) ÷ 2

GROSSE ZOMBIES

Ein Großer Zombie ist ein Zombie, welcher der Kontrolle seines Meisters entkommen und zu einem Freien Geist geworden ist (siehe *Freie Geister*, S. 113). Er ist an den Körper gebunden, den er zu dem Zeitpunkt bewohnt hat, an dem er zu einem Freien Geist wurde. Ein Großer Zombie verfügt über alle Kräfte, die auch ein normaler Zombie hat, mit der Ausnahme, daß seine Kraftstufe, genau wie bei anderen Freien Geistern, um seine Geisterenergie erhöht wird. Große Zombies erhalten auch die üblichen 1W3 Kräfte, die Freie Geister gewinnen, wenn sie frei werden (in der Regel Auramaskierung, Verborgenes Leben und Hexerei). Große Zombies, die über die Kraft Hexerei verfügen, tarnen ihr physisches Äußeres häufig mit Illusionszaubern und verbergen zugleich ihre wahre Natur im Astralraum mit Hilfe der Kraft Auramaskierung. Da Große Zombies fest an ihren Körper gebunden sind, stehen ihnen die Geisterkräfte Tiergestalt, Menschengestalt und Besessenheit nicht zur Verfügung.

Große Zombies leiden unter Essenzverlust (S. 15, *Critter*) und verlieren jeden Monat einen Essenzpunkt. Um am Leben zu bleiben, muß der Geist jeden Monat das Fleisch von einem Menschen oder Metamenschen verzehren. Spieltechnisch handelt es sich um die Critterkraft Essenzentzug (S. 9, *Critter*), die genau wie bei einem Wendigo behandelt wird. Große Zombies sind nicht selten sehr intelligent und gewitzt, und so bereitet es ihnen meist wenig Schwierigkeiten, unerwünschte Aufmerksamkeit zu vermeiden. An einigen Orten werden Große Zombies von Organhändlern und verschiedenen Voodoo-Sekten mit genügend Nahrung versorgt. Einige Große Zombies kontrollieren sogar Ghulherden, die ihnen dann bei der Nahrungsbeschaffung helfen.

GEISTER DER ELEMENTE

Geister der Elemente sind Naturgeister, deren Affinität und Domäne den elementaren Gewalten entsprechen. Es sind fünf verschiedene Kategorien bekannt: Geister der Flammen (Salamander), Geister des Bodens (Gnome), Geister des Windes (Sylphen), Geister der Wellen (Undinen) und Geister des Holzes (Manitous). Geister der Elemente werden ausschließlich von Anhängern des Pfades der Wuxing (S. 17) beschworen; eine Ausnahme zu dieser Regel bilden nur die Wanderer auf dem Elfenpfad des Barden (S. 21) sowie einige Schamanen (die nicht in der Lage sind, Geister des Menschen zu beschwören, siehe S. 16), die ebenfalls die Rituale beherrschen, die zum Beschwören bestimmter Geister der Elemente erforderlich sind.

Magietheoretiker spekulieren über den Zusammenhang von Geistern der Elemente und den Elementaren, die von Magiern beschworen werden, doch bislang ist niemand zu einem eindeutigen Resultat gelangt. Geister der Elemente sind meist willensstärker und intelligenter als andere Geister. Man berichtet von Geistern der Elemente, besonders von Salamandern, die in ihrer Domäne durch eigenen Willen manifestiert sind. Geister, die zu einer selbständigen Manifestation in der Lage sind, können nicht beschworen werden.

Die Metaebenen (siehe *Metaebenen*, S. 91) von Gnomen, Salamandern, Sylphen und Undinen ähneln den Metaebenen der entsprechenden Elementare, unterscheiden sich jedoch auch alle auf subtile Weise von ihnen. Die Metaebene des Holzes, für die es kein entsprechendes hermetisches Pendant gibt, ist ein Ort voll blühender Wälder und Bäume, an dem alle Pflanzen lebendig sind.

Geister der Elemente verspüren einen überwältigen Haß gegen Giftgeister (siehe *Toxische Natugeister*, S. 127) und greifen an, sobald sie einen sehen, ganz gleich, was ihnen ihr Beschwörer befielt.

DOMÄNEN

Die Domänen (S. 184, *SR3.01D*) von Geistern der Elemente sind überall dort, wo die Kraft ihres Elementes stark ist und vorherrscht. Es muß sich jedoch um eine natürliche Manifestation des Elementes handeln; von Menschen erzeugte Vorkommen des Elementes zählen nicht. Die Domäne von Salamandern ist jeder Ort mit großer Hitze oder Flammen, beispielsweise große Lagerfeuer, eine Asphaltstraße in der Wüstensonne, Vulkane oder ein heißes Ziegeldach im hochsommerlichen Sprawl. Nuklearreaktoren oder Schmelzöfen gelten dagegen nicht als natürlich.

Geister der Elemente können ihre Domäne nur in ihrer Großen Gestalt (S. 107) verlassen. Um die Grenzen einer Domäne zu ermitteln, verwenden Sie einen Radius von Kraftstufe x 10 in Metern um den Ort der Beschwörung des Geistes.

BESCHWÖRUNG

Ein Wujen (oder ein anderer Beschwörer) muß sich nicht direkt in der Domäne aufhalten, um einen Geist des Elementes zu beschwören; es genügt, wenn sich die Domäne in seinem Blickfeld befindet. Sobald ein Wujen einen solchen Geist beschworen hat, hält er sich "in" der Domäne des Geistes auf; beschwört der Wujen einen anderen Geist, so wird er behandelt, als hätte er die Domäne des Geistes verlassen. Ein Beschwörer kann sich stets nur in einer Domäne aufhalten.

Geister der Elemente werden auf die gleiche Weise beschworen wie Naturgeister (siehe S. 186, *SR3.01D*). Jeder Erfolg bei der Beschwörungsprobe verschafft dem Beschwörer einen Dienst des Geistes. In einer Domäne kann stets nur ein Geist des Elementes beschworen werden.

Zwar bevorzugen Geister der Elemente den Astralraum, doch sie werden sich materialisieren, wenn der Beschwörer sie darum bittet. Geister der Elemente können aus dem Astralraum heraus den Beschwörer mit ihren Kräften beeinflussen.

Nur Zauberer, die in der Lage sind, Geister der Elemente zu beschwören, können versuchen, einen Geist des Elementes zu kontrollieren. Verbannt werden sie entsprechend den Standardregeln (siehe S. 189, *SR3.01D*).

KRÄFTE

Es folgen die Beschreibungen aller Geister der Elemente, mitsamt ihren Domänen und Kräften.

Gnome (Geister des Bodens)

Diese Geister, die auch Felsgeister genannt werden, sind geduldig und beherrscht. Sie erscheinen meist als Schlammpfütze, großer Fels oder sogar als humanoide Steingestalten.

Domäne: Jeder Ort mit großen Mengen natürlicher Erde, wie zum Beispiel ein frisch umgegrabenes Feld, ein Steinbruch oder sogar ein Erdrutsch oder Steinschlag.

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+4	(K–2)x2	K+4	K	K	K	K(A)	K–2

Initiative: K + 8 + 1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)

Angriffe: (STR)M, Reichweite +1
Kräfte: Grauen, Magischer Schutz, Materialisierung, Schutz, Verschleierung, Verschlingen
Schwächen: Verwundbarkeit (Luft)

Manitous (Geister des Holzes)
Manitous werden häufig auch Baumgeister genannt und sind unter Umständen verwandt mit dem Waldhüter (siehe S. 46, *Critter*). Manitous sind willensstark und Weise, und nehmen häufig die Gestalt eines lebendigen Baumes oder einer lebendigen Pflanze an. Viele amerindianische Schamanen haben gelernt, Manitous anstatt Geister des Menschen zu beschwören.

Domäne: Jeder Ort, an dem gesunde Bäume und Pflanzen in großen Mengen vorkommen.

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+3	Kx2	K+1	K	K	K	K(A)	K

Initiative: K + 10 + 1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)
Angriffe: (STR)S
Kräfte: Grauen, Magischer Schutz, Materialisierung, Schutz, Unfall, Verschleierung, Verschlingen*, Verwirrung

* Der Einsatz dieser Kraft fügt dem Opfer einen Schaden von (Kraft)S-Betäubung zu, indem es von Wurzeln und Ranken festgehalten, mit Blättern bedeckt, von Dornen zerkratzt und von Zweigen geschlagen wird.

Salamander (Geister der Flammen)
Salamander werden auch Sonnengeister, Vulkangeister, Geister der Flammen und in Tír na nÓg sogar Geister des Flammenden Firmaments genannt. Sie sind intelligente Wesen, die es lieben, ein Feuer zu entfachen oder um ein Feuer herum zu tanzen. Im Astralraum haben sie oft die Gestalt eines Salamanders, der vollständig von einer Flammenaura umgeben ist, während sie sich auf der physischen Ebene als Hitzewelle, als faustgroßer Feuerball oder als humanoide Flammengestalt materialisieren.

Domäne: Jeder Ort, an dem große Hitze herrscht oder Flammen sind, wie zum Beispiel ein großes Lagerfeuer, eine Asphaltstraße unter der heißen Wüstensonne oder ein Vulkan.

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+1	(K+2)x3	K–2	K	K	K	K(A)	K+1

Initiative: K + 11 + 1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)
Angriffe: (STR)M
Kräfte: Flammenaura, Immunität (Feuer), Magischer Schutz, Materialisierung, Natürlicher Zauberspruch (Flammenwerfer), Psychokinese, Schutz, Verschlingen
Schwächen: Verwundbarkeit (Wasser)

Sylphen (Geister des Windes)
Sylphen sind vorausschauende Geister und seltener als andere Geister der Elemente. Sie erscheinen in der Regel als Wirbelwind oder kleiner Tornado, wenngleich sie sich gerne verschleiern und unsichtbar bleiben.

Domäne: Jeder Ort mit starken Windströmen, einschließlich Stürmen, Bergen und anderen hochgelegenen Orten.

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K–2	(K+3)x4	K–3	K	K	K	K(A)	K+2

Initiative: K + 12 + 1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)
Angriffe: (STR)M-Betäubung
Kräfte: Bewegung, Magischer Schutz, Materialisierung, Psychokinese, Schutz, Verschleierung, Verschlingen, Verwirrung
Schwächen: Verwundbarkeit (Erde)

Undinen (Geister der Wellen)
Undinen sind neugierige und höfliche Wesen. Sie neigen dazu, ständig ihre Gestalt zu verändern, von einer Nebelwolke über einen Schneesturm zu einer sich ständig bewegenden Pfütze oder Eisfläche.

Domäne: Jeder Ort mit einem großem, sich bewegenden Wasservorkommen, zum Beispiel Wasserfälle, starker Schneefall oder Regen, schnell fließende Flüsse und stürmische See.

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+2	Kx2	K	K	K	K	K(A)	K–1

Initiative: K + 9 + 1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)
Angriffe: (STR)S-Betäubung
Kräfte: Bewegung, Magischer Schutz, Materialisierung, Schutz, Suche, Unfall, Verschleierung, Verschlingen
Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer)

AHNENGEISTER

Ein Ahnengeist hat die Gestalt eines verstorbenen Verwandten oder Urahnen des Schamanen, der ihn anruft. Über die Frage, ob diese Geister nun *wirklich* die Geister verstorbener Vorfahren sind, tobt unter Magietheoretikern eine erregte Debatte.

Ahnengeister entstammen einer Metaebene, die den verbreiteten Vorstellungen von einem Leben nach dem Tod gleicht. Das genaue Erscheinungsbild der Ebene ist abhängig von der persönlichen Vorstellung und dem Glauben des Beschwörers. Ein Initiat kann eine Astralqueste auf dieser Metaebene unternehmen, doch erst nachdem sich ein Ahnengeist bereit erklärt, ihn dorthin zu führen. Noch kein Zauberer ist ohne Führer zu der "Ebene des Todes" gelangt. Ansonsten gelten für diese Metaebene die normalen Regeln (siehe *Metaebenen*, S. 91).

Der Spielleiter sollte Ahnengeister möglichst wie lebende Familienmitglieder ausspielen. Ob sie nun tatsächlich Geister der Toten sind oder nicht, jedenfalls sehen sie so aus und verhalten sich so.

BESCHWÖRUNG

Das Beschwörungsritual für Ahnengeister erfordert drei Fetische, die zu dem Ahnen passen. In der schamanistischen Tradition wird ein Fetisch benötigt, der vor dem Tod der Angehörigen angefertigt worden ist (beispielsweise ein Hocker, auf den sich der Geist setzen kann). Die anderen beiden Fetische sind häufig Nahrungsmittel oder Gegenstände, die der Verstorbene zu seinen Lebzeiten besonders gemacht hat. Verfügt der Beschwörer nicht über diese Fetische, sinkt die Anzahl der Dienste, die der beschworene Geist für ihn ausführen wird, um die Anzahl fehlender Fetische – der Spielleiter entscheidet.

Das Ritual dauert (gewünschte Kraftstufe) Stunden, geteilt durch die Anzahl der anwesenden Angehörigen (einschließlich dem Schamanen) des Geistes. Die Angehörigen müssen dem Ritual nicht freiwillig beiwohnen. Dienste und Entzug werden auf normale Weise berechnet. Ein Schamane kann stets nur einen Ahnengeist beschwören; beschwört er einen weiteren Ahnengeist, verschwindet der bereits beschworene Geist und seine Dienste sind verloren. Ein Ahnengeist verschwindet wieder unabhängig der noch ausstehenden Dienste bei Sonnenauf- oder untergang.

Ahnengeister in Großer Gestalt sind nicht bekannt.

Ahnengeist

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+2	Kx3	K+1	K	K	K	K(A)	K

Initiative: K + 10 + 1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)
Angriffe: (STR)M-Betäubung
Kräfte: Materialisierung, Schutz, Suche, Unfall, Verwirrung, Weissagung
Anmerkung: Ahnengeister unterliegen keiner Domänengrenze, ihre Kräfte erstrecken sich bis zu einem Radius von Kraftstufe x 5 in Kilometern um den Ort ihrer Beschwörung.

GROSSE GEISTER

Ein Initiat ist in der Lage mittels der metamagischen Technik der Anrufung (siehe *Anrufung*, S. 70) einen Geist in seiner *Großen Gestalt* zu beschwören.

VORTEILE

Wenn er einen Geist in seiner Großen Gestalt beschwört, kann der Beschwörer die materielle Gestalt des Geistes verstärken. Der Beschwörer erhält eine Anzahl Punkte gleich seinem (abgerundeten) halben Initiationsgrad, die er entsprechend der Tabelle *Große Gestalt* beliebig einsetzen kann.

Jasper der Alte, ein Initiat des Grades 8, möchte einen Feuerelementar mit einer Kraftstufe von 6 in seiner Großen Gestalt beschwören. Sein Vorhaben gelingt ihm, und mit seinen vier Punkten (Grad 8 ÷ 2 = 4) gibt er seinem Elementar Reichweite +1 (zwei Punkte) und Konstitution +2 (zwei weitere Punkte).

GROSSE BLUTGEISTER

Große Blutgeister sind eine mächtigere (und abscheulichere) Variante ihrer Art. Sie müssen nicht innerhalb der Reichweite empfindungsfähiger Wesen verharren und nutzen dies auch meist aus. Ihre Kräfte können sie gleichzeitig gegen eine Anzahl von Zielen einsetzen, die ihrer Kraftstufe entspricht. Außerdem erhalten sie die Kraft Verschlingen, mit der sie ihre Ziel in Blut ersticken lassen können (das Opfer wird behandelt, als würde es von Wasser verschlungen, S. 265, *SR3.01D*).

GROSSE ELEMENTARE

Große Elementare haben die Gestalt eines normalen Elementars (S. 266, *SR3.01D*), nur eben um einiges größer. Große Elementare können ihre Kräfte gleichzeitig gegen eine Anzahl von Zielen einsetzen, die ihrer Kraftstufe entspricht. Außerdem verfügen sie über die Flächenvariante der Kraft Verschlingen, mit der sie alle Ziele innerhalb eines Radius gleich ihrer Kraft in Metern in Mitleidenschaft ziehen können, wobei sie verbündete Ziele von dem Angriff ausschließen können.

Große Elementare können innerhalb ihres Blickfelds auch prahlerische Spezialeffekte erzeugen, deren Art von ihrem Element abhängt. Ein Großer Feuerelementar kann alle entflammbaren Materialien innerhalb seines Blickfelds entzünden. Große Wasserelementare können Wasserrohre und Pipelines zum Bersten bringen und Wassermassen zu einem gewaltigen Strahl lenken. Große Luftelementare sind in der Lage, starke Windströme zu entfesseln, wodurch ein Gebiet in Schwieriges Gelände (S. 112, *SR3.01D*) verwandelt wird. Ein Großer Erdelementar kann kleinere Erdbeben verursachen (4 oder 5 auf der Richterskala), die instabile Konstruktionen zum Einsturz bringen und die etwas marodere Gebiete in Schwieriges Gelände verwandeln. Der Geist muß sich materialisieren, um diese Effekte zu bewirken.

GROSSE LOA

Im Astralraum sehen Große Loa aus wie leuchtendere und mächtigere Versionen ihrer kleineren Brüder und Schwestern. Große Loa können nicht nur in Houngans und Serviteurs Wohnstatt nehmen, sondern auch in anderen astral aktiven Charakteren und Wesen. Wenn eine Große Loa von dem Körper eines Wesens Besitz ergreifen, nimmt dieser die Gestalt der Loa an; dieser Effekt ähnelt der *Maske des Schamanen* (S. 163, *SR3.01D*), tritt jedoch deutlicher in Erscheinung und betrifft den gesamten Körper. Große Loa können einen Gastkörper über einen beliebigen Zeitraum hinweg bewohnen. Außerdem erhält jede Große Loa die Kraft Immunität gegen normale Waffen, solange sie einen Gastkörper bewohnt. Darüber hinaus erhalten Große Loa verschiedene andere Kräfte (siehe *Kräfte der Loageister*, S. 102).

GROSSE NATURGEISTER

Anders als andere Naturgeister *können* Große Naturgeister ihre Domäne (S. 184, *SR3.01D*) verlassen. Ferner verfügen Große Geister des Landes, des Wassers und des Himmels über die Sturmkraft (S. 99). Große Geister des Menschen erhalten die Kraft Weissagung (S. 100) für Fragen, die sich auf ihre Domäne beziehen. Große Naturgeister können ihre Kräfte gleichzeitig gegen eine Anzahl von Zielen einsetzen, die ihrer Kraftstufe entspricht.

Große Geister zählen auch nicht zur Beschränkung, die besagt, daß ein Schamane in einer Domäne jeweils nur einen Geist gebunden haben kann. Da diese Geister ihre Domänengrenze überschreiten können, sollten Schamanen jedoch unbedingt daran denken, daß sie maximal eine Anzahl Geister gleich ihrer Charismastufe gebunden halten können.

GROSSE GEISTER DER ELEMENTE

Große Geister der Elemente können, genau wie Naturgeister, ihre Domäne verlassen und zählen auch zu der Summe der beschworenen Geister, welche nicht größer sein darf als die Charismastufe des Beschwörers. Außerdem erhalten sie alle die Kräfte Sturm (S. 99) und Reinigung. Die Reinigungskraft wird behandelt wie die gleichnamige metamagische Technik (siehe *Reinigung*, S. 73), wobei Sie anstelle von Hexerei die Essenzstufe des Geistes verwenden.

VERBÜNDETE

Zauberer beschwören verbündete Geister, um sich mit einem Diener oder Gefährten zu umgeben, ähnlich wie bei den Vertrauten aus der Legende. Ein Verbündeter kann eine beachtenswerte Quelle zusätzlicher Macht sein, sowohl in materieller wie auch in magischer Hinsicht.

Jeder Verbündete ist einzigartig, erschaffen mittels einer speziellen Formel und unter Einsatz komplizierter Beschwörungsrituale. Der Beschwörer flößt dem Geist Leben ein, indem er ihm einen Punkt seiner eigenen Magiestufe überträgt. Zunächst besitzen Verbündete keine sehr ausgeprägte Persönlichkeit und gehorchen den Befehlen ihres Schöpfers widerspruchslos. Mit zunehmender Macht können sie unabhängiger werden, vielleicht sogar zu stark, als daß ihr Schöpfer sie länger beherrschen könnte.

Entzieht sich ein Verbündeter der Kontrolle seines Meisters, so wird er zu einem Freien Geist (siehe *Freie Geister*, S. 113). 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 verbannen sollen, solange sie ihn noch beherrschen, und auf diese Weise seine Fähigkeiten verlieren, oder ob sie versuchen sollen, die Kontrolle über ein immer mächtigeres Wesen aufrechtzuerhalten.

Der Meister kann einen Verbündeten jederzeit aus seinem Dienst entlassen. Dies ist in der Regel das höchste aller Opfer. Je nachdem, wie der Zauberer den Geist behandelt hat, wird dieser zu einem Gefährten, einem Kontakt oder einem erbitterten Feind. Wenn der Meister seinem Geist die Freiheit schenkt, verliert er den Magiepunkt, den er für dessen Erschaffung eingesetzt hat.

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 investieren – und zwar jede Menge davon! Verbündete werden durch ein Ritual der Beschwörung erschaffen und unter Umständen später durch ein Ritual der Wandlung verändert (siehe unten). Die Kenntnis von diesen Ritualen ist in der Fertigkeit Beschwören enthalten, daher können alle

GROSSE GESTALT

Bonus	Kosten pro Steigerung (in Punkten)
Panzerung	1
Konstitution	1
Reichweite +1	2

Zauberer diese Fertigkeit einsetzen, um einen Verbündeten zu beschwören.

HEIMATEBENEN VON VERBÜNDETEN

Der Zauberer muß eine Heimatebene für den Verbündeten bestimmen. Bei Schamanen muß es sich dabei um eine schamanistische Metaebene handeln, bei Magiern um eine hermetische. Der Geist erhält keinerlei Kräfte oder Fähigkeiten aufgrund seiner Heimatebene, aber ein Zauberer kann ihn nur vernichten, indem er zuvor eine diesem Ziel dienende Astralqueste auf der jeweiligen Ebene absolviert.

KRÄFTE VON VERBÜNDETEN

Verbündete können mit vielerlei Kräften ausgestattet werden, abhängig davon, welche Formel der Beschwörer entwirft (siehe *Entwurf des Verbündeten*, S. 110). Verbündete können die folgenden Kräfte haben:

Bewohnung
Art: Physisch Handlung: Automatisch
Reichweite: Selbst Dauer: Speziell
Der Verbündete kann einen physischen Körper bewohnen, den der Beschwörer für ihn vorbereitet hat. Das ist nicht dasselbe wie Besessenheit (S. 99), die es dem Geist ermöglicht, in jedem lebendigen Körper Wohnstatt zu nehmen. Bewohnung bedeutet, daß der Zauberer dem Geist einen geeigneten Gastkörper zur Verfügung stellt. Bei dem Gastkörper kann es sich um jeden Critter handeln, der nicht intelligent und nicht paranormal ist, sowie um einen sogenannten *Homunculus*. Homunculi sind einzigartige Foki, die weiter unten beschrieben werden. Zauberer lassen Verbündete nicht selten einen Homunculus bewohnen, um sie besser kontrollieren zu können.

Diese Kraft schränkt den Geist in mancherlei Hinsicht ein, doch sie vergrößert seine Macht auf der materiellen Ebene. Solange der Verbündete in seinem Körper lebt, gilt er als duales Wesen und bleibt astral aktiv. Aufgrund seiner Bindung an den Gastkörper kann er sich jedoch nicht materialisieren oder manifeste Gestalt annehmen.

Wenn er einen Körper bewohnt, kann der Verbündete ihn nicht mehr verlassen.

Der Beschwörer kann einen tierischen Gastkörper bereitstellen. Jedes normale Tier vermag dazu dienen, denn paranormale Critter sind magisch zu stark für diesen Zweck. Dasselbe gilt auch für intelligenzbegabte Wesen (wie Personen). Der Verbündete addiert seine Kraftstufe zu allen Körperlichen Attributen des Gasttieres hinzu und verwendet seine eigenen mentalen Attribute. Sobald der Verbündete den Tierkörper bewohnt, erhält dieser die zusätzlichen Kräfte der Immunität gegen das Altern und gegen Krankheitserreger.

Der Zauberer kann auch einen Homunculus herstellen oder in Auftrag geben, der als Gastkörper dient. Dabei handelt es sich um eine verzauberte Statue, die in der Regel ein Wesen darstellt. Die Erschaffung eines Homunculus wird zusammen mit den Foki in dem Kapitel *Artefaktherstellung* (S. 42) erklärt. Für die Formel eines Homunculus benötigt man eine Ausgabe der Formel, die für die Erschaffung des Verbündeten benutzt wird (siehe *Verbündetenformel*, S. 111). Die Kraftstufe des Homunculus darf nicht kleiner als die des Verbündeten sein, der ihn bewohnen soll. Der Fokus muß zunächst an den Beschwörer des Verbündeten gebunden werden.

Wenn der Verbündete in den Homunculus eindringt, beginnt dieser, Lebenszeichen von sich zu geben. Der Verbündete kann sich zwar bewegen, ist dabei jedoch an die Hülle des Homunculus gebunden und wirkt unbeholfen und schwerfällig. Der Verbündete addiert die (abgerundete) halbe Kraftstufe des Fokus zu seinen normalen Körperlichen Attributen, behält jedoch seine eigenen Geistigen Attribute. Da Homunculi aus stabilen Materialien bestehen, haben sie auch eine Panzerstufe (sowohl ballistische als auch Stoßpanzerung), deren Höhe von dem verwendeten Material abhängt (siehe Tabelle *Homunculi*). Verbündete, die einen Homunculus bewohnen, sind duale Wesen. Solange der Verbündete den Homunculus bewohnt, gilt er als aktiver Fokus, der erst deaktiviert werden kann, wenn der Verbündete verdrängt, verbannt oder durch ein Ritual der Wandlung aus dem Fokus entfernt wird.

Wird der Körper im physischen Kampf "getötet", so wird der Verbündete verdrängt und zieht sich auf seine Heimatebene zurück. Der Meister muß nun eine Entscheidung treffen. Er könnte einen neuen Gastkörper anfertigen, der identisch mit dem alten ist, und den Verbündeten mit einem Ritual der Wandlung (S. 112) in den neuen Körper zurückholen. Dieses Ritual kostet kein Karma. Er könnte jedoch auch versuchen, den Geist neu zu beschwören und die Bewohnungskraft permanent mit der Fähigkeit zur Materialisierung ersetzen. Hierzu muß der Zauberer jedoch eine Astralqueste (siehe S: 92) auf der Heimatebene des Verbündeten absolvieren, deren Stufe der Kraftstufe des Verbündeten entspricht. Scheitert die Queste, wird der Verbündete zu einem Freien Geist (siehe *Freie Geister*, S. 113).

Wenn der Verbündete zu einem Freien Geist wird, während er einen Gastkörper bewohnt, muß er in diesem Körper bleiben. Handelt es sich bei dem Körper um einen Homunculus, wandert der Verbündete nun in einem Fokus durch die Gegend, der magisch an den Beschwörer gebunden ist. Wenn der Körper zerstört wird, kann der Geist nur "gerettet" werden, indem ein befreundeter Zauberer das Ritual der Wandlung oder eine Astralqueste durchführt. Da der Zauberer in beiden Fällen den Wahren Namen des Geistes kennen muß, muß dieser ihm jedoch bedingungslos vertrauen.

Dreidimensionale Bewegung
Art: Physisch Handlung: Automatisch
Reichweite: Selbst Dauer: Immer
Diese Kraft ermöglicht es dem Verbündeten, sich in seiner manifestierten Gestalt in drei Dimensionen zu bewegen. Er kann also mit seiner normalen Bewegungsrate "durch die Luft spazieren". Verbündete, die nur im Astralraum aktiv sind, können dies selbstverständlich ohnehin, und ihnen stehen darüber hinaus noch die verwirrend schnellen Geschwindigkeiten zur Verfügung, wie sie allen astralen Wesen möglich sind.

HOMUNCULI

Material	Panzerung
Lehm *	2
Holz **	3
Bronze	5
Stein	6
Eisen	8

* Schwere Wasserallergie: Der Homunculus zerläuft und löst sich auf. Versinkt der Homunculus im Wasser, muß er sich jede Runde gegen einen Schaden von 4M zur Wehr setzen.
** Schwere Feuerallergie

Hexerei
Art: Mana Handlung: Einfach
Reichweite: Selbst Dauer: Aufrechterhalten
Der Verbündete besitzt stets die Fertigkeit Hexerei mit einer Stufe gleich der seines Schöpfers zur Zeit der Erschaffung. Der Zauberpool entspricht seiner Kraftstufe. Solange der Verbündete an seinen Meister gebunden ist, kann er nicht eigenständig neue Zauber lernen. Ein Verbündeter kann nur einen neuen Zauber erhalten, indem der Meister diesen für ihn erlernt. Beachten Sie jedoch, daß der Zauberer

den Spruch in diesem Fall nicht selbst lernt, sondern nur für den Verbündeten (hierfür ist jedoch *kein* Ritual der Wandlung erforderlich). Der Verbündete kann ihn von nun an wirken, nicht der Zauberer. Möchte der Zauberer ihn auch selbst beherrschen, muß er ihn noch einmal erlernen.

Verbündete unterliegen den normalen Regeln für Hexerei, einschließlich des Entzuges. Erleidet ein Verbündeter durch normalen Entzug Tödlichen Betäubungsschaden, wird er verdrängt. Verursacht das Entzugsniveau sogar Tödlichen Körperlichen Schaden, so wird der Verbündete vernichtet.

Bei der Erschaffung erhält der Geist einen einzelnen Zauberspruch von seinem Beschwörer, der nach dem Zufallsprinzip ermittelt wird. Der Spieler kann sich den Spruch also nicht selbst aussuchen. Der Verbündete beherrscht den Zauberspruch auf derselben Kraftstufe und mit denselben Beschränkungen wie sein Meister.

Hilfskraft
Art: Physisch Handlung: Komplex (exklusiv)
Reichweite: BF Dauer: Aufrechterhalten
Der Verbündete dient seinem Meister als Kraftfokus und addiert seine Kraftstufe zu dessen Magiestufe, um Entzugswiderstandsproben und magische Fertigkeitsproben seines Meisters zu verstärken. Diese Würfel werden auf die gleiche Weise aufgefrischt wie bei einem normalen Fokus. Der Verbündete kann seine Astralgestalt beibehalten, während er diese Kraft auf seinen Meister anwendet.

Materialisierung
Art: Physisch
Handlung: Einfach (exklusiv)
Reichweite: Selbst Dauer: Aufrechterhalten
Diese Kraft wird im *Shadowrun*-Grundregelwerk auf S. 263 erläutert. Sobald der Zauberer einen Verbündeten erschafft, wählt er eine physische Gestalt für ihn. Der Charakter kann noch zusätzliche körperliche Gestalten wählen – der Verbündete kann sich dann in jeder dieser Gestalten materialisieren, aber seine Attribute weisen stets die in der Erschaffungsformel angegeben Werte auf (siehe *Entwurf des Verbündeten*, S. 110). Ein Verbündeter kann jeweils nur eine Gestalt annehmen, und wenn er seine Gestalt ändern möchte, muß er sich rematerialisieren. Verbündete mit der Bewohnungskraft können nicht materialisieren, da sie an ihren Gastkörper gebunden sind.

In ihrer manifestierten Gestalt verfügen Verbündete, genau wie andere Geister, über die Kraft Immunität gegen normale Waffen (siehe S. 263, *SR3.01D*). Verbündete in einem Gastkörper besitzen diese Kraft *nicht*.

Sinnesverbindung
Art: Mana Handlung: Einfach
Reichweite: Selbst Dauer: Aufrechterhalten
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 gleich, wie weit die beiden voneinander entfernt sind. Die eigenen Sinne des Zauberers sind nicht in Funktion, solange er die Sinnesverbindung nutzt. Das Aktivieren und Deaktivieren der Verbindung erfordert eine Einfache Handlung. Manifestiert sich der Verbündete oder bewohnt er einen Gastkörper, kann der Zauberer mit der Hilfe der Sinnesverbindung die physische Ebene betrachten. Da Verbündete stets astral aktiv sind (entweder in ihrer Astralgestalt oder als duales Wesen), 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
Art: Mana Handlung: Einfach
Reichweite: Selbst Dauer: Aufrechterhalten
Diese Kraft versetzt den Verbündeten in die Lage, telepathischen Kontakt mit seinem Meister herzustellen, ganz gleich, wie weit die beiden voneinander entfernt sind. Herrscht im Astralraum Hintergrundstrahlung, während der Verbündete versucht, mit seinem Meister zu kommunizieren, so muß der Geist mindestens einen Erfolg bei einer Kraftstufe gegen einen Mindestwurf gleich der Hintergrundstrahlung erzielen. Für jede Handlung, bei der der Verbündete mit seinem Meister kommunizieren möchte, ist eine solche Probe fällig. Die Probe muß stets der Geist würfeln, ganz egal, wer von den beiden versucht, eine Botschaft zu übermitteln.

DIENSTE VON VERBÜNDETEN

Im Allgemeinen sind Verbündete stets in der Umgebung ihres Meisters astral präsent. Ein Meister kann seinen Verbündeten auf seine Heimatebene schicken und ihm befehlen, dort zu bleiben, bis er gerufen wird. Um einen Verbündeten von seiner Heimatebene herbeizubefehlen, muß der Meister eine Komplexe Handlung aufwenden. Bewohnt der Verbündete einen materiellen Körper, so muß sich dieser nicht unbedingt immer in unmittelbarer Nähe des Meisters aufhalten. Selbstverständlich kann sich der Verbündete nicht an zwei Orten gleichzeitig aufhalten – schickt der Meister den Verbündeten auf

einen Auftrag, so kann der Geist natürlich nicht zugleich in seiner Nähe bleiben.

Um dem Geist einen Befehl zu erteilen, ist eine Einfache Handlung erforderlich, wenngleich der Zauberer seinen Verbündeten auch anweisen kann, sich ständig für einen Dienst bereitzuhalten, ohne hierfür eine Handlung aufwenden zu müssen. Wenn der Geist zunehmend unabhängiger wird, kann er auch schon einmal einen benötigten Dienst leisten, ohne ausdrücklich dazu aufgefordert zu werden. Dies ist jedoch kaum von einem Geist zu erwarten, der die Art und Weise nicht mag, wie er behandelt wird.

Astrale Wache
Der Verbündete überwacht den Astralraum für seinen Meister und versucht, telephatisch mit ihm in Verbindung zu treten, sobald dort etwas geschieht. Der Meister kann seinen Geist auch anweisen, eine bestimmte Stelle zu bewachen und astrale Eindringlinge anzugreifen. Muß der Verbündete in diesem Zusammenhang eine Wahrnehmungsprobe ablegen, ziehen Sie zu diesem Zweck seine Kraftstufe heran.

Entzugswiderstand
Der Zauberer ist in der Lage, den Entzugswiderstand für Sprüche, die er selbst gewirkt hat, auf seinen Verbündeten zu übertragen. Der Verbündete muß sich gegen einen Entzug zur Wehr setzen, der sich aus der Kraftstufe des eingesetzten Spruches errechnet. Genau wie ein Zauberer kann auch der Verbündete seinen Zauberpool einsetzen, um die Entzugswiderstandsprobe zu unterstützen (siehe *Entzug*, S. 162, *SR3.01D*).

Der Charakter kann auch die Kraft seines Verbündeten dazu verwenden, um zusätzliche Würfel zu erkaufen. Jeder Kraftpunkt verleiht ihm einen zusätzlichen Würfel. Die Erfolge werden zu den Erfolgen der normalen Entzugswiderstandsprobe addiert. Sinkt die Kraftstufe des Verbündeten bei diesem Vorgang auf 0, so ist er zerstört. Wird der Verbündete nicht zerstört, regeneriert er seine Kraftstufe mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Stunde.

Dieser Dienst ist eine Qual für den Geist. Sollte der Meister diese Option zu oft in Anspruch nehmen und der Verbündete jemals zu einem Freien Geist werden, so wird er unter Umständen beschließen, sich bei seinem früheren Meister für die erlittene Pein zu rächen.

Ein Verbündeter kann in astraler Gestalt verbleiben, wenn er diesen Dienst für seinen Beschwörer leistet. Wenn der Verbündete nicht materialisiert ist, verursacht jeder Entzug, dem er widerstehen muß, allerdings Körperlichen Schaden.

Sonstige Dienste
Der Meister kann den Geist auch auf physische Dienste aussenden, astrale Aufklärung für Zwecke Ritueller Hexerei durchführen lassen, einen Astralkampf befehlen und so weiter.

ENTWURF DES VERBÜNDETEN

Bevor ein Charakter den Verbündeten beschwören kann, muß sich der Spieler für die Fertigkeiten, Attribute und Kräfte des Geistes entscheiden, abhängig davon, wieviel Karma der Charakter investieren kann und will.

Erscheinung
Eine manifestierte Gestalt des Verbündeten kann festgelegt werden, ohne daß hierfür Karma aufgewendet werden muß. Zusätzliche Gestalten kosten Karma. Die erste Gestalt sowie alle zusätzlichen Gestalten des Geistes können nach Belieben ausgedacht werden, von Metamenschen über Tiere bis hin zu mechanischen Geräten – der Spielleiter hat jedoch wie immer das letzte Wort.

Handelt es sich um einen Geist mit der Kraft der Bewohnung, so verfügt er nicht über eine Gestalt, in der er materialisieren kann – dies ist schließlich der Zweck eines Gastkörpers.

Der Geist kann sich jedenfalls in allen seinen Gestalten manifestieren, aber die Attribute werden nicht von der gewählten Gestalt beeinflußt, da sie stets die Stufen, die der Schöpfer festgelegt hat, behalten. So behält ein Verbündeter mit Konstitution 5 immer diese Stufe, ganz gleich, ob er sich nun als glucksender Säugling oder als zwei Meter großer weißer Hase manifestiert.

Karmakosten:
Eine physische Gestalt: 0
Zusätzliche Gestalten: jeweils 1 Karmapunkt

Kraftstufe
Wie jeder Geist weist auch ein Verbündeter eine Kraftstufe auf. Der Schöpfer opfert einen Punkt seiner Magiestufe, um seinem Verbündeten den ersten Kraftpunkt zu geben und damit Leben einzuhauchen.

Die weitere Anhebung der Kraft des Verbündeten kostet fünf Karmapunkte mal der gegenwärtigen Kraftstufe. Die Anhebung von 1 auf 2 kostet also 5 x 1 oder fünf Karmapunkte; die von 2 auf 3 kostet entsprechend 5 x 2 oder zehn Karmapunkte und so weiter. Diese Anhebung kann entweder beim ursprünglichen Beschwörungsritual oder, wenn der Verbündete bereits beschworen wurde, durch ein Ritual der Wandlung vorgenommen werden.

Karmakosten:
Erster Stufenpunkt:
Erfordert die Opferung eines Magiepunktes des Schöpfers.
Pro Erhöhung um +1 auf die Kraftstufe:
5 Karmapunkte x gegenwärtige Stufe

Attribute
Zum Zeitpunkt der Beschwörung entsprechen alle 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 durch ein Ritual der Wandlung. Für jede Anhebung um einen Stufenpunkt ist eine Anzahl Karmapunkte gleich der gegenwärtigen Attributsstufe erforderlich. Um eine Attributsstufe von 4 auf 5 anzuheben, sind also vier Karmapunkte erforderlich.

Die Geistigen Attribute entsprechen denen des Zauberers zum Zeitpunkt der Erschaffung des Verbündeten. Sie können nicht verändert werden. Ändern sich die Geistigen Attribute des Schöpfers nach der Erschaffung des Verbündeten, so wirkt sich dies nicht auf den Geist auf.

Karmakosten:
Körperliche Attribute:
Anfangswerte entsprechen der Kraftstufe: 0 Karmapunkte
Jede Anhebung um 1: gegenwärtige Stufe in Karmapunkte
Geistige Attribute:
Anfangswerte gleich denen des Schöpfers: 0 Karmapunkte
Sie können nicht verändert werden

Fertigkeiten
Wie bereits weiter oben erwähnt, erhält der Verbündete die Fertigkeit Hexerei auf derselben Stufe, wie sie sein Schöpfer zum Zeitpunkt der Beschwörung aufweist. Bei der Beschwörung kann der Geist auch weitere Fertigkeiten erwerben, über die auch sein Schöpfer verfügt. Die Kosten belaufen sich auf einen Karmapunkt pro Fertigkeitspunkt. Die Stufe einer Fertigkeit darf die des Meisters in der entsprechenden Fertigkeit nicht überschreiten. Ein Geist kann zwar nicht über die Fertigkeit Beschwören verfügen, durchaus aber über die Fertigkeit Verzaubern.

Eine spätere Anhebung der Fertigkeitsstufe erfordert die gegenwärtige Stufe in Karmapunkten. Die Stufe der Fertigkeit darf auch in diesem Fall nicht die Fertigkeitsstufe des Meisters überschreiten. Die spätere Anhebung einer Fertigkeitsstufe des Geistes von 3 auf 4 kostet also drei Karmapunkte.

Karmakosten:

Anfängliche Fertigkeiten wie Meister: 1 Karmapunkt pro Fertigkeitspunkt (Aktionsfertigkeiten); 0,5 Karmapunkte pro Fertigkeitspunkt (Wissensfertigkeiten)

Jede Anhebung einer Fertigkeit um 1: Karmapunkte in Höhe der gegenwärtigen Stufe (sowohl bei Aktions- wie auch bei Wissensfertigkeiten)

Kräfte

Es kostet nichts, dem Verbündeten die Kräfte Bewohnung, Hilfskraft, Materialisierung, Hexerei, Telepathische Verbindung und Dreidimensionale Bewegung zu verleihen. Die Beschwörung eines Verbündeten mit Sinnesverbindung kostet fünf Karmapunkte.

Karmakosten:

Sinnesverbindung: 5 Karmapunkte

Sonstige Kräfte: 0 Karmapunkte

Zaubersprüche

Verbündete mit der Kraft Hexerei erhalten automatisch einen Zauberspruch ihres Meisters, der nach dem Zufallsprinzip anhand des Sprucharsenals des Schöpfers ermittelt wird – und zwar zum Nulltarif. Beim Entwurf können auch zusätzliche Zaubersprüche gekauft werden, und zwar für eine Anzahl Karmapunkte gleich der Kraft des Zaubers. Nach der Beschwörung muß der Zauberer die Sprüche für seinen Verbündeten lernen, wofür er die normalen Karmakosten aufwenden muß; nähere Einzelheiten hierzu finden sie in der Beschreibung der Kraft Hexerei, S. 117. Um für den Verbündeten neue Zauber zu lernen ist *kein* Ritual der Wandlung erforderlich.

Karmakosten:

Ein zufällig bestimmter Zauberspruch: 0 Karmapunkte

Jeder weitere Zauberspruch: Karmapunkte gleich der Kraftstufe

Karmapool

Zu Beginn seiner Existenz verfügt ein Verbündeter über einen Karmapool in Höhe von 1. Bei dem Beschwörungsritual kann der Schöpfer weitere Punkte aus seinem eigenen Karmapool an den Geist übertragen. Nach der Beschwörung des Geistes muß er ein Ritual der Wandlung durchführen, um seinem Verbündeten weitere Punkte zu übertragen. Der Karmapool eines Verbündeten darf nicht größer sein als seine doppelte Kraftstufe. Verbündete verwenden den Karmapool auf die gleiche Weise wie andere Charaktere. Nicht selten setzen sie ihren Karmapool ein, wenn sie versuchen, die Freiheit zu erlangen.

Karmakosten:

Erster Punkt: 0 Karmapunkte

Jeder weitere Punkt: 1 Karmapoolpunkt für jeden Karmapoolpunkt, den der Geist erhält

Carter, ein Eulenschamane, beschließt, daß es höchste Zeit ist, einen Verbündeten zu suchen, der ihm auf dem Weg der Macht zur Seite steht. Der Spieler von Carter setzt sich hin, um die Fähigkeiten des Geistes zu entwerfen.

Er weist dem Verbündeten als wahre Gestalt die seines Totems zu: eine große Eule. Der Geist erhält noch zwei weitere Gestalten (Kosten: 2 Karmapunkte). Der Verbündete kann auch als kräftig gebauter Krieger mit Waffen und Kriegsbemalung sowie als schöne Frau mit einem Mantel und einem Kopfschmuck aus Eulenfedern erscheinen.

Der Verbündete erhält eine anfängliche Kraftstufe von 4. Der erste Punkt kostet Carter einen Magiepunkt, während die zusätzlichen insgesamt 5 x (1+2+3) = 30 Karmapunkte erfordern.

Aufgrund seiner Kraftstufe stehen dem Verbündeten auch alle Körperlichen Attribute auf Stufe 4 zur Verfügung. Der Spieler beschließt, die Stärke auf 7 zu erhöhen, was seinen Charakter (4+5+6) = 15 Karmapunkte kostet.

Die Gesamtkosten für die Beschwörung dieses Verbündeten belaufen sich auf (2+30+15), also 47 Karmapunkte.

DIE VERBÜNDETENFORMEL

Bevor es zu der eigentlichen Beschwörung des Verbündeten kommt, steht der Zauberer vor der Aufgabe, eine *Verbündetenformel* für das Ritual zu entwickeln. Zu diesem Zweck würfelt er eine Beschwörungsprobe gegen einen Mindestwurf, der durch die *Komplexitätstufe* des Verbündeten angegeben wird. Diese erhält man, indem man die Karmakosten des Verbündeten durch 5 teilt. Brüche werden auf die nächste ganze Zahl gerundet.

Der Grundzeitraum für den Entwurf der Formel beläuft sich auf die doppelte Komplexitätsstufe in Tagen. Um den tatsächlich erforderlichen Entwicklungszeitraum zu ermitteln, teilen sie diesen Zeitraum durch die Anzahl der bei der Beschwörungsprobe 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 mit der Formel einfach überfordert. Der Zauberer muß zwar nicht fortwährend an der Formel arbeiten, doch für jeden Tag, den er das Ritual unterbricht, erhöht sich der für den Entwurf benötigte Zeitraum um zwei Tage. Scheitert das Ritual, kann der Zauberer zwar einen weiteren Versuch unternehmen, muß jedoch zuvor entweder die Komplexität seines Entwurfes senken (also einen weniger mächtigen Verbündeten erschaffen) oder seine Fertigkeitsstufe in Beschwören heraufsetzen.

Ein Schamane muß das Ritual in einer Medizinhütte entwickeln, deren Stufe mindestens der Komplexitätsstufe der Formel entspricht. Ein Magier benötigt eine entsprechend gut ausgestattete Beschwörungsbibliothek.

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 anderen Tradition übersetzt wird, doch alles andere bleibt unverändert.

Sobald die Formel entwickelt ist, kann der Zauberer nun zum Ritual der Beschwörung fortschreiten. Hierzu benötigt er eine Kopie der Formel, da sie zu komplex ist, um sie auswendig zu behalten.

Carter hat vor, einen Verbündeten zu beschwören, der 47 Karmapunkte kostet. Die Komplexitätsstufe des Geistes beträgt 47 ÷ 5 oder 9,4, was auf 9 gerundet wird. Der Grundzeitraum für den Entwurf beläuft sich auf das Doppelte der Komplexitätsstufe, also 2 x 9 = 18 Tage. Carter hat die Fertigkeit Beschwören auf Stufe 5. Er wirft fünf Würfel und erzielt einen Erfolg, er benötigt also den kompletten Grundzeitraum für den Entwurf der Verbündetenformel. Nach zehn Tagen des Tanzens, des Singens und häufigen Zugriffs auf das Bierfaß erhält er einen Anruf von einem Chummer, der Carter für einen Run um Hilfe bittet. Der Run dauert vier Tage, und so muß Carter bis zur Vollendung der Formel nun (4 x 2 = 8; 8 + 8 verbleibende Tage) = 16 Tage weiterarbeiten. Nach 16 Tagen unentwegter Arbeit legt Carter nun letzte Hand an einen Schild an, der kunstvoll mit Muscheln besetzt und mit zwei Federn einer Delphischen Eule geschmückt ist. Die komplexen Spiralmuster darauf scheinen vor Leben zu pulsieren, obwohl das vielleicht auch die Nachwirkungen der letzten durchwachten Nacht sind, in deren Verlauf Carter die Energiemuster endlich harmonisieren konnte.

RITUAL DER BESCHWÖRUNG

Für dieses Ritual benötigt ein Schamane eine Medizinhütte, deren Stufe mindestens der Kraftstufe des Verbündeten entspricht. Ein Magier muß Zugriff auf eine Beschwörungsbibliothek haben, deren Stufe ebenfalls mindestens gleich der Kraftstufe des Verbündeten ist. Darüber hinaus sind eine Anzahl Einheiten Ritueller Materialien erforderlich, die durch die Kraftstufe des Geistes angegeben wird. Jede Einheit kostet 1.000 Nuyen.

Der Grundzeitraum für das Ritual beläuft sich auf eine Anzahl Tage gleich der Kraftstufe des Geistes. Würfeln Sie eine Beschwö-

rungsprobe, und teilen Sie diesen Grundzeitraum durch die Anzahl der erzielten Erfolge. Scheitert die Probe, nimmt das Ritual den gesamten Grundzeitraum in Anspruch und endet ergebnislos.

Jeden Tag, den das Ritual andauert, muß sich der Zauber gegen einen Entzug von (Kraftstufe + Anzahl der bislang vergangenen Tage)L Betäubungsschaden zur Wehr setzen. Der Schaden ist kumulativ und der Zauberer hat keine Zeit, um sich auszuruhen und zu regenerieren. Der Entzug kann zusätzlich mit Hilfe von Zentrierung (S. 77) bekämpft werden. Ein gescheitertes oder unterbrochenes Ritual kann zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt werden, muß aber von Grund auf neu begonnen werden.

Schafft der Zauberer bei seiner Beschwörungsprobe mindestens einen Erfolg, erscheint nach Beendigung des Rituals der Geist. Der Zauberer investiert jetzt das Karma für den Verbündeten und auch einen Punkt seines Magiewertes, damit der Geist zu vollen Kräften erwacht. Diesen Punkt erhält er nicht zurück, selbst dann nicht, wenn der Verbündete die Freiheit erlangt.

Würfeln Sie nun die abschließende Entzugswiderstandsprobe, um zu bestimmen, ob der neu erschaffene Verbündete an den Beschwörer gebunden ist. Wird der Zauberer nicht durch Entzug kampfunfähig, so beherrscht er den Geist. Verliert er jedoch durch den Entzug das Bewußtsein oder wird getötet, erlangt der Geist sofort seine Freiheit (siehe *Freie Geister*, S. 113). Ganz gleich, wie das Ritual ausgeht, den geopferten Magiepunkt erhält der Zauberer *auf keinen Fall* zurück.

Carter betritt die Medizinhütte des Eulentotems, gewappnet mit Medizinbeutel voller seltener Kräuter und dem Medizinschild, auf dem die Formel des Verbündeten niedergeschrieben ist, den er an sich zu binden hofft. Da der Verbündete Kraftstufe 4 haben soll, hat der Schamane vier Einheiten Ritueller Materialien im Wert von 4.000 Nuyen besorgt.

Carter würfelt eine Probe auf Beschwören, worin er die Fertigkeitsstufe 5 aufweist. Der Mindestwurf beträgt 4, die Kraft des Verbündeten. Der Spieler erzielt zwei Erfolge. Der Grundzeitraum für das Ritual beträgt vier Tage und wird nun durch 2 geteilt, was eine effektive Dauer von zwei Tagen ergibt.

Nach dem ersten Tag muß Carter einem Betäubungsschaden von 5L widerstehen. Er hat Willenskraft auf Stufe 5 und schafft das mühelos. Nach dem zweiten Tag würfelt er Widerstand gegen 6L-Betäubung, schafft diesmal nur einen Erfolg und erleidet Leichten Betäubungsschaden.

Nach 48 Stunden in der engen Medizinhütte spürt der Schamane, wie eine kalte Brise der Nachtluft den dichten Dunst der kräutergespeisten Feuer auflöst. Eine große Geistereule schwebt durch das Rauchabzugsloch herein und landet auf der Schulter des jungen Mannes. Ihre bösartig gekrümmten Krallen packen fest zu, durchstoßen jedoch nicht die Haut. Die durchdringenden Augen des Vogels heften sich auf die vor Müdigkeit geröteten Augen des Zauberers, der ihn herbeigerufen hat.

Carter hat Charisma 6 und Magie 5 (vor dem Beschwörungsritual waren es noch 6) und damit die Anlagen eines begabten Beschwörers. Da sein Charisma und seine Magie über der Kraftstufe des Verbündeten liegen, beträgt der Entzugscode 4M-Betäubung. Trotz seiner Erschöpfung durch das Ritual reicht das nicht aus, um den Schamanen außer Gefecht zu setzen, also behält er den Geist automatisch unter seiner Kontrolle.

Die großen runden Augen durchstreifen die Hütte und starren dann direkt in Carters Richtung. Kreischend reibt die große Eule den Kopf sanft an der Wange des Mannes. Carter ruft seine angeschlagenen Sinne zur Ordnung, begrüßt den Verbündeten höflich und fragt, ob ihm der Name Nachtauge gefallen würde. Der Verbündete macht es sich auf der Schulter bequem und stößt leise Laute des Behagens aus. Carter kann nicht verhindern, daß ein triumphierendes Grinsen seine schweißbedeckten Züge teilt, und er verläßt die Hütte, auf seinen Lippen ein Medizingesang seines Volkes.

RITUAL DER WANDLUNG

Dieses Ritual führt der Beschwörer immer dann durch, wenn er die Werte des Verbündeten verändern möchte. Bevor er damit beginnen kann, muß er das nötige Karma besitzen, um die Veränderungen bezahlen zu können. Obwohl der Beschwörer nur den Entwurf des Geistes ändert, benötigt er auch für das Ritual der Wandlung die ursprüngliche Verbündetenformel.

Alle Anforderungen und Stufen, die beim Ritual der Beschwörung gelten, werden auch für das Ritual der Wandlung angewendet. Der Mindestwurf für die Beschwörungsprobe wird um die Gesamtzahl an Punkten erhöht, um welche die Stufenwerte des Geistes angehoben werden sollen. Möchte der Zauberer etwa einem Geist mit Kraftstufe 4 zwei Attributspunkte und einen Fertigkeitspunkt hinzugeben, so steigt der Mindestwurf auf 7. Wenn der Beschwörer die Kraftstufe des Verbündeten erhöhen will, ist der Mindestwurf die neue Kraftstufe des Geistes.

Anders als beim Ritual der Beschwörung, bei dem der Geist die Freiheit erhält, falls der Zauberer dem Entzug zum Opfer fällt, erhält der Geist bei einem Ritual der Wandlung lediglich einen *Versuch*, die Freiheit zu erlangen.

Scheitert das Ritual der Wandlung, weil der Spieler gar keinen Erfolg würfelt, versucht der Verbündete, seine Freiheit zu erlangen (siehe *Verlust des Verbündeten*, weiter unten). Gelingt das Ritual, muß der Zauberer das für die Veränderungen erforderliche Karma investieren und dann dem Entzug widerstehen. Verliert er durch den Entzug das Bewußtsein, kann der Geist *erneut* versuchen, die Freiheit zu erlangen.

Der Verbündete muß dem Meister *nicht* dabei helfen, das Ritual der eigenen Wandlung erfolgreich abzuschließen oder auch dem Entzug zu widerstehen. Der Geist *kann* ihm jedoch dabei helfen, wenn er möchte, aber bei dieser Gelegenheit steht es ihm stets frei, dem Meister einen Dienst abzuschlagen.

Nach einer Zeit beschließt Carter, Nachtauges Konstitutionsattribut zu erhöhen, das gegenwärtig Stufe 4 aufweist. Der Schamane verfügt über genügend Karmapunkte, um es auf Stufe 6 anzuheben. Die Anhebung auf Stufe 5 kostet vier Karmapunkte, die auf 6 kostet fünf Punkte, so daß sich die Gesamtkosten auf neun Karmapunkte belaufen.

Wieder wird das Ritual in einer Medizinhütte der Stufe 4 vorbereitet, und Carter beschafft weitere vier Einheiten der erforderlichen Materialien. Er holt auch den Medizinschild mit Nachtauges Formel aus dem sicheren Versteck.

Carter legt seine Beschwörungsprobe mit fünf Würfeln gegen einen Mindestwurf von 6 ab, da er zwei Konstitutions-

punkte zu einem Geist mit Kraft 4 addiert. Er erzielt einen Erfolg. Das Ritual nimmt also vier Tage in Anspruch. 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. Das Ritual gelingt und Nachtauge hat fortan Konstitution 6.

VERLUST DES VERBÜNDETEN

Solange die Kraftstufe eines Verbündeten nicht über dem Charismawert seines Meisters liegt, kann er nur dann versuchen, sich der Beherrschung zu entziehen, wenn der Meister bei einem Ritual der Wandlung scheitert (siehe oben) oder verletzt im Sterben liegt, also alle zehn Boxen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor des Charakters angekreuzt sind.

Liegt die Kraftstufe des Verbündeten über dem Charisma des Zauberers, kann der Geist stets dann versuchen, die Freiheit zu erlangen, wenn der Zauberer durch Körperlichen *oder* Geistigen Schaden bewußtlos wird, also alle zehn Boxen auf seinem Körperlichen *oder* Geistigen Zustandsmonitor angekreuzt sind.

In jedem Fall würfeln Sie einen Erfolgswettstreit. Der Zauberer legt seine Probe auf Beschwören zuzüglich Charisma gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Verbündeten ab. Der Verbündete würfelt mit seiner Kraftstufe gegen einen Mindestwurf gleich dem Charisma des Meisters und kann für diese Probe auch Karmapoolpunkte heranziehen. Erzielt der Geist mehr Erfolge als der Zauberer, ist er frei. Der Zauberer verliert dann sowohl den investierten Magiepunkt aus auch den Zugriff auf die 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 anzuheben oder Sprüche für ihn zu lernen und auch sonst ein guter Freund und Meister für ihn gewesen ist, dann ist es durchaus vorstellbar, daß sich der Geist gar nicht selbständig machen *möchte*. Genauso gut könnte er, 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.

Welche Opfer ein Freier Geist für seinen früheren Meister zu erbringen bereit ist, ist eine rollenspielerische Entscheidung und kann nicht durch einen einfachen Würfelwurf ermittelt werden.

Carter taucht seitlich weg, nur leider zu spät, um der Salve eines knatternden Maschinengewehres auszuweichen. Blutend stürzt der Schamane in eine dreckige Gosse. Er ist tödlich verwundet. Während seine Gefährten verzweifelt versuchen, Erste Hilfe zu leisten, erscheint ein blasser Umriß und schwebt auf mächtigen Schwingen über dem Ort des Geschehens. Er schwebt dort, als wäre er unsicher, ob er landen oder sich in die Lüfte der Freiheit erheben soll. Mit einem durchdringenden Schrei steigt Nachtauge dann in die Höhe, die an sein innerstes Wesen appelliert.

Carter hat Tödlichen Schaden erlitten. Das bedeutet, daß Nachtauge versuchen kann, sich seiner Kontrolle zu entziehen. Der Schamane wirft elf Würfel – sechs für sein Charisma und fünf für seine Fertigkeit Beschwören. Sein Mindestwurf beträgt 4. Nachtauge wirft vier Würfel gegen Mindestwurf 6. Es überrascht kaum, daß der Verbündete bei diesem Ringen unterliegt.

Erneut schwingt sich eine mächtige Gestalt aus dem Schatten herab und schwebt unentdeckt an den Shadowrunnern vorbei, die sich um den gestürzten Meister des Verbündeten drängeln. Die große Eule landet neben Carter auf dem Bürgersteig und reibt seinen Schnabel sanft 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 sogar Bonuswürfel in Höhe seiner Charismastufe auf Beschwörungsproben, die der Verbannung des Geistes dienen. Diesen Bonus erhält er auch dann, wenn der Geist bereits seine Freiheit erlangt hat.

Wird der Verbündete von seinem Schöpfer verbannt, wird er vernichtet. Wird der Geist von jemand anderem verbannt, so wird er lediglich verdrängt. Ein verdrängter Verbündeter kehrt für einen Zeitraum von 28 Tagen abzüglich seiner Kraftstufe auf seine Heimatebene zurück. Der Meister des Verbündeten kann den Geist bereits früher zurückholen, indem er eine entsprechende Astralqueste auf der Metaebene des Geistes absolviert, deren Stufe der Kraft des Geistes entspricht.

Verbannt ein Zauberer einen von ihm erschaffenen Verbündeten, so erhält er zwar den investierten Magiepunkt zurück, die für den Verbündeten eingesetzten Karmapunkte sind jedoch verloren. Wird der Geist durch andere Mittel vernichtet, ist auch dieser Punkt verloren. Scheitert der Verbannungsversuch oder bezwingt der Geist seinen Schöpfer, wird er sofort frei und der Magiepunkt ist verloren.

Der Zauberer kann auch ersuchen, den Verbündeten durch Astralkampf zu vernichten. Verliert er den Kampf oder bricht er ihn ab, so hat dies die gleichen Folgen wie eine gescheiterte Verbannung.

Gewinnt ein Verbündeter die Freiheit, so wird er oft von seinem früheren Meister gejagt, der versuchen möchte, seinen einstigen Diener zu verbannen und so seinen Magiepunkt zurückzuerhalten. Bedachten Sie, daß der Zauberer den Wahren Namen (siehe *Freie Geister*, S. 114) des nunmehr freien Geistes in Erfahrung bringen muß, um ihn zu verbannen oder auf seiner Heimatebene im Astralkampf zu vernichten. Natürlich kann der von seinem früheren Meister bedrohte Freie Geist seine Zeit nun mit dem Versuch zubringen, diesen umzubringen.

FREIE GEISTER

Wenn sich ein Geist der Kontrolle durch seinen Beschwörer entzieht (siehe *Beschwören*, S. 184–89, *SR3.01D*), kann er sich dafür entscheiden, nicht zu seiner Heimatebene zurückzukehren, sondern auf der materiellen Ebene zu bleiben. Geister, die sich für diese Möglichkeit entscheiden, werden *Freie Geister* genannt. Diese kleine, aber stetig wachsende Gruppe gibt es seit dem Erwachen. Einige Freie Geister behaupten sogar, daß sie sich schon seit Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden auf der Welt herumtreiben.

Bei Freien Geistern handelt es sich um Nichtspielercharaktere mit freiem Willen, eigenen Zielen und Geschmäckern und überhaupt allem, was Charaktere einzigartig macht. Man kennt Verbündete, Elementare, Naturgeister, Loageister, Geister der Elemente, Insektengeister, Zombies und Blutgeister, die zu Freien Geistern geworden sind. Watcher sind einfach nicht robust genug, um als Freie Geister zu überleben. Auch Ahnengeister werden nicht zu Freien Geistern.

GEBURT IN DIE FREIHEIT

Im gewissen Sinn stellt der Augenblick, an dem ein Geist seine Freiheit erlangt, seine Geburt dar.

Wann immer ein Geist der Kontrolle seines Meisters entkommt, entscheidet der Spielleiter, ob das Wesen zu einem Freien Geist wird. 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 Bindung mit Menschen zurückblicken: Elementare, die für mehr als ein paar Wochen gebunden wurden, Verbündete und Geister des Menschen.

Um die Frage zufällig zu beantworten, wirft der Spielleiter für den Geist eine Kraftstufenprobe gegen Mindestwurf 6. Gehört der Geist zu einer Kategorie mit erhöhter Wahrscheinlichkeit, sich für die Freiheit zu entscheiden (siehe oben), sinkt der Mindestwurf für diese Probe auf 4. Schafft der Geist einen oder mehr Erfolge,

wird er frei. Andernfalls kehrt er auf seine Heimatebene zurück (falls es sich um einen Naturgeist, einen Loageist oder einen Geist der Elemente handelt) oder greift seinen Beschwörer an (was bei Elementaren, Blutgeistern und Zombies der Fall ist). Unkontrollierte Verbündete werden immer zu Freien Geistern.

Ab dem Augenblick, an dem er seine Freiheit erlangt, erhält jeder Geist sofort einen Wahren Namen (siehe *Wahre Namen*) und ein neues Attribut, welches *Geisterenergie* (siehe *Geisterenergie*) genannt wird, sowie eine Anzahl neuer Kräfte (siehe *Kräfte der Freien Geister*, S. 116). Seine Kraft und sein Karmapool bleiben unverändert. Freie Geister können ihre Kraftstufe und ihre Geisterenergie mit Karmapunkten erhöhen, das sie allerdings von Menschen oder Metamenschen bekommen müssen, da sie nicht in der Lage sind, eigenes Karma zu erwerben (siehe *Freie Geister und Karma*, S. 116).

Naturgeister und andere Geister, die eine Domäne besitzen, können ab dem Zeitpunkt ihrer Geburt als Freier Geist ihre Domäne verlassen. Ihre Domänenkräfte wirken auch in anderen entsprechenden Domänen. So kann ein Freier Waldgeist seine domänenspezifischen Kräfte in allen Wäldern einsetzen, aber nicht in den Straßen einer Stadt.

MOTIVATION

Freie Geister scheinen unter verschiedene generelle Kategorien zu fallen, die als praktische Richtlinien zur Beschreibung ihrer Verhaltensweisen dienen.

Animus/Anima

Geister dieses Typs identifizieren sich stark mit der Menschheit und helfen oft Personen aus Schwierigkeiten oder Gefahren herauszukommen. Wie der Name bereits andeutet, entscheiden sich diese Geister jeweils für das eine oder andere Geschlecht. Selbst im Astralraum zeigen ihre Auren eine menschenähnliche Gestalt, obwohl man sie weiterhin als Geister erkennt. Animus-Typen nehmen männliche Eigenschaften an, Animae weibliche. Es kursieren Gerüchte von romantischen Beziehungen dieser Geister zu Sterblichen. Andere durchstreifen die Welt und sind bestrebt, ihre ausgeprägte Neugier in Sachen menschliche Verhaltensweisen zu befriedigen.

Schwindler

Schwindler betrachten die materielle Welt als großen Spielplatz. Sie mischen sich gerne in menschliche Angelegenheiten ein und denken sich oft komplizierte Streiche zu ihrer ganz persönlichen Erheiterung aus. Manche zerstören die Reputation oder Karriere ihrer Opfer oder treiben sie sogar in den Selbstmord, um sich ihrer Vorstellung von "Spaß" hinzugeben. Andere entwickeln jedoch eine mehr oder weniger menschliche Einstellung und führen sich eher wie spirituelle Robin Hoods auf, die mit ihren Kräften arrogante Kons und andere "Geschwüre" der menschlichen Gesellschaft fertigmachen.

Spieler

Genau wie der Animus/Anima-Typ identifiziert sich ein Spieler mit den (Meta)Menschen, doch er ist eher an Macht, Reichtum und den anderen Freuden der materiellen Welt interessiert. Spieler scheinen in der Tat Geister mit sterblichen "Lastern" zu sein. Dabei kann es sich um etwas so harmloses handeln wie die Wertschätzung guter Speisen und Getränke, aber auch um perverse Neigungen wie die nach BTL-Chips oder anderen Süchten der Menschheit. Spieler gründen gerne Organisationen, die ihnen die begehrten Annehmlichkeiten verschaffen. Dabei schrecken sie nicht einmal vor der Gründung mächtiger krimineller Syndikate zurück.

Schatten

Schatten sind weitaus bedrohlicher als Schwindler und ergötzen sich an der Angst und dem Leiden der Menschheit. Nicht wenige beschäftigen sogar menschliche Psychopathen als Helfer (siehe *Die Verdorbenen*, S. 134). 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, deren Gründe das Vorstellungsvermögen von Menschen übersteigen. Andere suhlen sich einfach in simplem Blutvergießen – Gewalt und Terrorismus nähren ihre "Sucht".

Wächter

Wächter sind Geister, die anscheinend von dem Wunsch angetrieben werden, die lebendige Erde vor der Ausbeutung zu schützen. Sie haben selten ein großes Verlangen nach der Gesellschaft von Menschen, obwohl man von Wächtern gehört hat, die Bündnisse mit naturverbundenen Stammesangehörigen eingegangen sind, um rohstoffhungrige Konzerne zu bekämpfen. Manche Wächter heuern gelegentlich auch Shadowrunner an, um Konzernpläne zur Ausbeutung einer bislang unverdorbenen Gegend zu verhindern.

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 des Freien Geistes und verleiht ihm dadurch größere Macht als anderen Geistern. Die Geisterenergie kann die Kraftstufe nicht überschreiten.

Alle Freien Geister erhalten in dem Augenblick ihrer Geburt einen Punkt Geisterenergie. Die Anhebung der Geisterenergie um einen Punkt kostet Karmapunkte in Höhe der neuen Stufe. Ein Geist, der seine Geisterenergie von 1 auf 2 erhöht, muß also zwei Karmapunkte aufwenden.

Setzt ein Freier Geist eine Fähigkeit ein, die anhand seiner Kraftstufe bemessen wird, addieren sie die gegenwärtige Geisterenergie zu seiner Kraft. Ein Freier Feuerlementar mit Kraftstufe 4 und Geisterenergie 3 würde zum Beispiel seinen Zauber Flammenwerfer effektiv mit Kraft 7 einsetzen. Die physische Manifestation des Geistes profitiert ebenfalls von diesem Bonus. Ein Freier Waldgeist mit einer Kraftstufe und einer Geisterenergie von jeweils 5 hätte Attribute auf der Grundlage einer Kraft von 10.

Die Geisterenergie wird auch zur astralen Initiative des Geistes addiert.

Unter bestimmten Umständen wird die Geisterenergie des Geistes beeinflußt. So kann ein Freier Geist mit einer persönlichen Domäne (siehe S. 118) seine Geisterenergie beispielsweise verdoppeln, wenn er sich in dieser Domäne aufhält. Wenn der Spielleiter dies möchte können auch andere Situationen einen Einfluß auf die Geisterenergie haben. Der Spielleiter könnte zum Beispiel entscheiden, daß einem Freien Geist des Menschen außerhalb von besiedelten Gebieten nur seine halbe Geisterenergie zur Verfügung steht.

In aussichtslosen Situationen können Freie Geister ihre Geisterenergie "verheizen", um sie als Karmapool einzusetzen (siehe S. 246, *SR3.01D*). Ein Freier Geist, der gebunden werden soll, könnte beispielsweise einen Punkt seiner Geisterenergie opfern, um einen neuen Würfelwurf oder einen Erfolg zu erkaufen. Geisterenergie, die auf diese Weise eingesetzt wird, geht permanent verloren und muß neu erworben werden.

WAHRE NAMEN

Jeder Freie Geist besitzt ab dem Augenblick seiner Geburt 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, welche die Essenz des Geistes definiert. Einige Wissenschaftler nehmen an, daß der Wahre Name durch die astralen Bedingungen am Ort und zum Zeitpunkt der Befreiung des Geistes entsteht, doch in aller Regel nennen Geister Forschern nicht ihre Wahre

Namen für Forschungszwecke, so das die Materie noch weitgehend unerforscht ist.

Wann immer der Wahre Name eines Geistes ausgesprochen wird, hört der Geist dies, ganz gleich, wo er sich gerade aufhält. Er weiß auch, wo der Name ausgesprochen wurde, nicht jedoch, wer ihn gerufen hat. In den meisten Fällen wird der Geist versuchen, die unverschämte Person zu stellen.

Wird der Wahre Namen eines Geistes dreimal hintereinander laut ausgesprochen, muß der Geist auf der Stelle vor dem (Meta)Menschen zu erscheinen, der ihn gerufen hat. Die Energie des Geistes bewegt sich nicht durch die materielle Ebene, sondern sie wird durch die Metaebenen katapultiert, damit er sofort erscheinen kann. Freie Geister, die auf diese Weise herbeigerufen werden, manifestieren normalerweise wutentbrannt auf der materiellen Ebene. Das Aussprechen des Wahren Namens eines Geistes erzeugt eine astrale Signatur in Höhe der Kraftstufe des Geistes.

Jeder, der den Wahren Namen eines Freien Geistes kennt, kann versuchen, den Geist zu versklaven, sogar ein Nichtzauberer (siehe *Bindung eines Freien Geistes*).

Ausschließlich Personen, welche den Wahren Namen eines Freien Geistes kennen, sind dazu in der Lage, ihn zu töten oder zu verbannen. Ganz gleich, 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 gelingt es ihm, den Geist zeitweilig zu verdrängen. Ein Zauberer muß über die Fähigkeit des Beschwörens verfügen, um einen Freien Geist zu verbannen oder zu kontrollieren. Die Tradition spielt jedoch keine Rolle. Ein Schamane kann also durchaus versuchen, einen Freien Elementar zu beherrschen oder zu verbannen.

Aufgrund der gewaltigen Macht, der dem Wahren Namen eines Geistes innewohnt, schützen Freie Geister ihre Wahren Namen mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln. Wenn ein Freier Geist jemandem seinen "Namen" nennt, so handelt es sich in Wirklichkeit nur um einen Rufnamen, genau wie es bei Shadowrunnern üblich ist – und aus denselben Gründen.

Einen Wahren Namen herausfinden

Ein Charakter kann den Wahren Namen eines Freien Geistes auf unterschiedliche Weise in Erfahrung bringen. Der Geist könnte ihn nennen, was jedoch höchst unwahrscheinlich ist. Er könnte ihn von jemandem, der ihn kennt, niedergeschrieben oder aufgezeichnet finden. Initiaten können auf ihre metamagischen Kräfte zurückgreifen, um einen Wahren Namen zu erfahren. Zu diesem Zweck müssen sie zunächst die Heimatebene des Geistes bestimmen und anschließend eine Astralqueste dorthin unternehmen.

Bestimmung der Heimatebene

Die Heimatebene eines Geistes kann offensichtlich oder verborgen sein. Es erfordert zum Beispiel kein Genie zu vermuten, daß ein Riesenvogel, der über das offene Cabrio des Zauberers herfällt, möglicherweise von der Metaebene des Windes stammt. Fehlen solche subtilen Hinweise, muß der Charakter entweder den Geist askennen, oder einen Ort, an dem dieser sich kürzlich aufgehalten hat. Er kann auch einen Gegenstand askennen, der die astrale Signatur des Geistes enthält.

Wenn der Zauberer die Aura eines Freien Geistes askennt und bei einer Askennenprobe (siehe S. 171, *SR3.01D*) mindestens zwei Erfolge erzielt, erfährt er die Heimatebene des Geistes. Verfügt der Geist über die Kraft Auramaskierung (S. 117), können nur Initiaten die wahre Aura des Geistes askennen.

Askennt der Zauberer einen Ort oder Gegenstand, der die astrale Signatur des Geistes aufweist, um die Heimatebene zu erfahren, muß er 1W6 Stunden mit dem Studium zubringen, um die Information zu erhalten. Wird er unterbrochen, muß er noch einmal ganz von vorne anfangen. Typische Objekte für eine entsprechende Untersuchung sind Objekte oder Orte, die der Geist mit seiner Magie beeinflußt hat, eine Person, die einmal von dem Geist besessen war, Orte, an denen der Geist sich manifestiert hat und die persönliche Domäne des Geistes (siehe *Kräfte der Freien Geister*, S. 116).

Queste nach dem Wahren Namen

Kennt der Initiat die Heimatebene des Freien Geistes, kann er versuchen, dessen Wahren Namen mittels einer Astralqueste auf dieser Ebene in Erfahrung zu bringen (siehe *Astralquesten*, S. 92). Die Questenstufe ergibt sich aus der Geisterenergie zuzüglich der Kraftstufe des Freien Geistes (siehe *Geisterenergie*, S. 114). Erfüllt der Charakter die Queste, erfährt er den Wahren Namen des Geistes. Hat er die Information auf der falschen Metaebene gesucht, so bedeutet eine erfolgreiche Queste, daß er seinen Irrtum bemerkt.

Bindung eines freien Geistes

Die machtvolle Magie von Wahren Namen ermöglicht es Charakteren, den Träger herbeizubefehlen, und wenn er dann noch das richtige Ritual ausführt, kann er den Geist sogar an sich binden. Da die Bindung eines Geistes jedoch ein Ritual erfordert, hat ein Charakter mit einer Fertigkeitsstufe in Beschwören bessere Chancen, den Geist zu versklaven.

Um das Ritual auszuführen, benötigen Magier Zugang zu einer Beschwörungsbibliothek und müssen einen Hermetischen Kreis vorbereiten, wobei beide Stufen mindestens der Kraftstufe des Freien Geistes entsprechen müssen. Schamanen müssen das Ritual in einer Medizinhütte mit der entsprechenden Stufe ausführen. Nichtzauberer benutzen in der Regel hermetische Techniken, doch nach Maßgabe des Spielleiters könnte jemand, der einer Stammeskultur entstammt, statt dessen auch auf schamanistische Techniken zurückgreifen.

Das Beschwörungsritual nimmt nur eine Anzahl Minuten gleich der Kraftstufe des Geistes in Anspruch. Am Ende des Rituals wird der Wahre Name des Freien Geistes dreimal laut ausgesprochen, was den Geist zwingt, zu erscheinen. Sobald der Geist erscheint, wird anhand einer Probe ermittelt, ob der Beschwörer den Geist beherrschen kann oder nicht.

Um den Geist zu binden, ist eine erfolgreiche Beschwörungsprobe erforderlich, zu der aufgrund der immensen Macht des Wahren Namens ein Bonus von drei Würfeln addiert wird. Nichtzauberern stehen für diese Probe nur die drei Würfel des Wahren Namens zur Verfügung. Der Mindestwurf ist die Kraftstufe des Geistes *zuzüglich* seiner Geisterenergie. Bereits ein einzelner Erfolg genügt, um den Geist zu unterwerfen. Scheitert der Charakter bei der Probe, kann er den Geist nicht binden und steht nun einem überaus zornigen und mächtigen Geist gegenüber, der nicht einen einzigen Grund hat, das Leben des Charakters zu verschonen.

Gelingt die Beschwörungsprobe, gilt der Geist als gebunden. Er kann sich eindeutigen Befehlen des Beschwörers nicht mehr widersetzen und ist auch nicht mehr in der Lage, den Beschwörer direkt anzugreifen oder ihm Schaden zuzufügen. Er muß erscheinen, wenn er gerufen wird, ganz wie ein gebundener Geist, und er ist dem Charakter zu einer *unbegrenzten* Anzahl Dienste verpflichtet. Er muß ein loyaler Sklave sein, bis sein Meister stirbt oder ihn freiwillig ziehen läßt. Allerdings kann der Geist *indirekt* gegen den Meister vorgehen und Intrigen spinnen, die zu dessen Tode führen sollen. Freie Geister sind wertvolle Gefährten, aber auch sehr gefährliche Diener.

Gelingt es dem Charakter nicht, den Geist zu binden, kann er nie wieder versuchen, den Freien Geist zu unterwerfen. Auch wenn er den Geist aus seinem Dienst entläßt, kann er ihn nicht erneut binden.

Risiken: Magisch begabte Charaktere und auch Nichtzauberer, die den Wahren Namen eines Geistes kennen, stellen für diesen eine beträchtliche Gefahr dar. Sie könnten versuchen, den Geist selbst zu verbannen oder zu binden, oder aber den Namen an einen Chummer verkaufen. Aus diesem Grund wird ein Freier Geist

alle Hebel in Bewegung setzen, um zu verhindern, daß er von jemandem kontrolliert wird; zumindest aber wird er versuchen, den Charakter von den Ressourcen fernzuhalten, die für das Bindungsritual erforderlich sind, und jeden töten, der bei dem Bindungsritual versagt.

Alles in allem ist es besser, Freundschaft mit einem Freien Geist zu schließen, anstatt ihn zu binden. 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 dennoch vertrauen sie sich noch immer gegenseitig ihr Leben an.

Andere Vorteile Wahrer Namen

Ein Charakter, der den Wahren Namen eines Freien Geistes kennt, könnte einen spezifischen Geisterfokus herstellen, der gegen diesen besonderen Geist wirksam ist. Normale Geisterfoki sind *nicht* für den Einsatz gegen Freie Geister zu gebrauchen. Kennt ein Zauberer den Wahren Namen eines Freien Geistes, kann er auch verschiedene "einzigartige" Verzauberungen herstellen, um den Geist zu bedrohen oder zu belohnen (siehe *Einzigartige Verzauberungen*, S. 46).

Verbannung: Jeder Zauberer, der den Wahren Namen eines Freien Geistes kennt, kann letzteren zu verbannen versuchen, was genauso wie bei allen anderen Geistern funktioniert (siehe S. 189, *SR3.01D*). Der Mindestwurf für diese Probe ist gleich der Kraftstufe des Geistes zuzüglich seiner Geisterenergie. In ähnlicher Weise können zwei Zauberer, die beide den Wahren Namen des Geistes kennen, um dessen Beherrschung ringen, wie es in dem gleichen Abschnitt der Grundregeln erläutert wird. Entzieht sich ein Freier Geist infolge einer solchen Auseinandersetzung jeder Kontrolle, so kann keiner der beiden Zauberer ihn jemals wieder binden. Dasselbe tritt ein, wenn einer der beiden Zauberer den Geist zuvor aus seinen Diensten entlassen hatte und als Sieger aus einer solchen Auseinandersetzung hervorgeht.

FREIE GEISTER UND KARMA

Freie Geister benötigen Karma, um an Macht zu gewinnen, aber sie können Karma nicht aus eigener Kraft erlangen. Sie können es nur als freiwilliges Opfer von physischen Lebewesen erhalten. Karma ist schließlich nichts anderes als der Einfluß einer lebendigen Seele auf ihr eigenes Schicksal. Karma hängt auch mit Lebenserfahrung zusammen, und dabei handelt es sich um die einzigartige Erfahrung einer manifestierten Seele. Geister können sich Karma nicht willkürlich aneignen, sondern nur als freiwillige Gabe empfangen.

Wenn sich ein Charakter genötigt sieht, einen Deal mit einem Freien Geist zu machen, so stellt Karma die übliche Bezahlung dar. Mache Geister finden natürlich auch Gefallen an anderen Dienstleistungen, an Connections, seltenen Gütern, einzigartigen Verzauberungen oder sogar den guten alten Nuyen. Es hängt ganz von der Motivation des Geistes ab. Karma ist nicht das einzige, was solche Wesen wollen, aber es ist das, was für sie alle am wertvollsten ist.

Magisch begabte Charaktere können Freien Geistern effektiver Karma spenden als Weltliche. Vollzauberer können dies wiederum besser als Aspektzauberer oder Adepten.

- Vollzauberer können Freien Geistern Karma im Verhältnis von 1:1 spenden. Für jeden Karmapunkt, den der Zauberer spendet, erhält der Geist einen Punkt.
- Aspektzauberer und Adepten spenden Karma im Verhältnis von 2:1. Der Geist erhält also 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 ihm gibt.

Ein Charakter, der über die Fertigkeit Beschwören verfügt, kann dieses Verhältnis durch ein simples Ritual verbessern. Der Spieler würfelt eine Beschwörungsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Geistes zuzüglich seiner Geisterenergie (siehe *Geisterenergie*, S. 114). Diese Probe kann auch für andere gewürfelt werden, um das Karmaverhältnis dieser Charaktere zu verbessern, wobei der Mindestwurf jedoch um 2 erhöht wird. Verläuft die Probe erfolgreich, verbessert sich das Verhältnis um einen Punkt. Erzielt also ein Vollzauberer bei der Probe mindestens einen Erfolg, so erhält der Geist zwei Karmapunkte für jeweils einen, den er gespendet hat. Ein Adept, der das Ritual durchgeführt hat, spendet Karma im Verhältnis 1:1, und so weiter.

Die Beschwörungsprobe kann jedesmal gewürfelt werden, wenn der Charakter eine "Zahlung" an den Geist leistet, aber er hat nur einen Versuch. Macht also jemand mit einem Freien Geist einen Deal über drei Karmapunkte, kann der Geist am Ende drei Karmapunkte sein eigen nennen. Mit einem Verhältnis von 3:1 müßte ein weltlicher Charakter demzufolge neun Karmapunkte aufwenden, um dem Geist drei Karmapunkte zu spenden. Würfelt nun ein Vollzauberer für den weltlichen Charakter eine erfolgreiche Beschwörungsprobe, müßte dieser nur noch im Verhältnis 2:1 zahlen – also nur sechs Karmapunkte. Setzt der Zauberer die Probe in den Sand, muß der Charakter die vollen neun Punkte investieren.

Nichtspielercharaktere: Nichtspielercharaktere verbrauchen nur dann Karmapunkte, wenn der Spielleiter dies möchte. Wenn es der Geschichte dient, können Nichtspielercharaktere Abkommen mit Freien Geistern treffen und ihnen Karmapunkte spenden. Der Nichtspielercharakter sollte dem Geist so viele Karmapunkte spenden, wie es der Spielleiter für richtig hält. Als Richtlinie mag gelten, daß dem Nichtspielercharakter für diesen Zweck eine Anzahl Karmapunkte in Höhe seines Karmapools zur Verfügung steht.

Einsatz von Karma

Hat ein Freier Geist Karma von einem Spender erhalten, kann er dies auf unterschiedliche Weise verwenden. Er kann beispielsweise seine Geisterenergie (siehe S. 114) erhöhen, indem er eine Anzahl Karmapunkte gleich seiner neuen Geisterenergiestufe investiert. Er kann auch seine Kraftstufe erhöhen, muß zu diesem Zweck jedoch einen Punkt seiner Geisterenergie opfern. Jedesmal, wenn ein Freier Geist seine Kraftstufe um einen Punkt anheben möchte, muß darüber hinaus eine Summe von Karmapunkten bezahlen, die der dreifachen neuen Kraftstufe entspricht. Will ein Freier Loageist mit Kraftstufe 5 und Geisterenergie 3 seine Kraft auf Stufe 6 erhöhen, müßte er folglich 18 Karmapunkte bezahlen und seine Geisterenergie auf Stufe 2 senken. Fehlt einem Geist das für die Anhebung erforderliche Karma, kann er Geisterenergie in Karmapunkte umwandeln, und zwar im Verhältnis 1:1. Hätte der Loageist in dem obigen Beispiel nur 16 Karmapunkte, könnte er also zwei Punkte seiner Geisterenergie in Karma umwandeln, um die Differenz auszugleichen.

Beachten Sie, daß ein Freier Geist bei jeder Anhebung seiner Kraftstufe neue Geisterkräfte erhalten kann (siehe *Kräfte der Freien Geister*).

Freie Geister können auch Karma einsetzen, um ihre Fertigkeiten zu erhöhen, was entsprechend der normalen Regeln geschieht. Die meisten Freien Geister mit der Hexereikraft erhöhen ihre Fertigkeitsstufe in Hexerei. Diese Geister können auch Karma ausgeben, um neue Zaubersprüche zu erlernen.

Wenn der Spielleiter möchte, kann der Geist sein Karma auch zur Erhöhung seines Karmapools verwenden; für einen Karmapoolpunkt bezahlt er dann zehn Karmapunkte.

KRÄFTE DER FREIEN GEISTER

Zusätzlich zu den normalen Kräften von Geistern ihrer Kategorie erhalten Freie Geister einige besondere Fähigkeiten. Wenn der Spielleiter einen Freien Geist erschafft, kann er entweder einige Kräfte für ihn aussuchen, oder aber eine bestimmte Anzahl Kräfte zufällig ermitteln (siehe *Entwurf von Freien Geistern*, S. 118)

Wenn er seine Freiheit erlangt, erhält ein Freier Geist automatisch 1W3 dieser neuen Kräfte. Sobald er seine Kraftstufe erhöht, kann er auch die Zahl seiner Kräfte erhöhen. Um zu ermitteln, ob der Geist eine neue Kraft erhält, würfeln Sie 2W6. Ist das Ergebnis gleich oder größer als die neue Kraftstufe des Geistes, bekommt er eine zusätzliche Kraft. Je mächtiger ein Geist ist, desto stärker ist seine Manifestation und desto schwerer ist es für ihn, neue Kräfte zu erhalten. Freie Geister, die bei ihrer Geburt eine relativ kleine Kraftstufe haben, können im Laufe ihrer Existenz potentiell mehr Kräfte gewinnen als solche, die bereits bei ihrer Geburt mächtiger sind.

Neben den folgenden Kräften verfügen Freie Geister auch über die Kraft der Besessenheit (siehe S. 99).

Astrales Tor
Art: Mana Handlung: Komplex (exklusiv)
Reichweite: Blickfeld Dauer: Aufrechterhalten
Mit Hilfe dieser Kraft kann der Geist die physische Ebene in engeren Kontakt mit den astralen Ebenen bringen. Die Kraft ermöglicht es jedem, von Zauberern bis hin zu Weltlichen, sowohl in den Astralraum als auch auf die heimatliche Metaebene des Geistes zu projizieren. Solange der Geist über den Körper wacht, erleidet der Astralreisende auch keinen Essenzverlust (S. 173, *SR3.01D*).

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 (S. 174, *SR3.01D*), aber Nichtzauberer sterben auf der Stelle. Nichtinitiaten auf einer Metaebene sterben ebenfalls sofort.

Normalerweise wirkt der Geist diese Kraft auf bereitwillige Subjekte. Ein Freier Geist, der diese Kraft und die Kraft Besessenheit (siehe S. 99) besitzt, kann jedoch jeden Charakter, auch Nichtzauberer, zum Astralkampf zwingen, um Wohnstatt in seinem Körper zu nehmen. Freie Geister können aber nicht einfach Opfer in den Astralraum katapultieren und sie dann dort verlassen und sterben lassen.

Auramaskierung
Art: Mana Handlung: Automatisch
Reichweite: Selbst Dauer: Immer
Diese Kraft ermöglicht es einem Freien Geist, seine Aura in zweierlei Hinsicht zu maskieren. Er kann sie seiner gegenwärtigen physischen Gestalt (tierisch oder menschlich) oder der eines beschworenen oder gebundenen Geistes seines Typs erscheinen lassen.

Der Effekt dieser Kraft ähnelt der metamagischen Maskierungstechnik (siehe *Maskierung*, S. 72). Anstelle des Initiatengrades verwenden Sie die Geisterenergie des Freien Geistes. Nur Initiaten sind in der Lage, die wahre Natur einer maskierten Aura zu erkennen. Um dies zu erreichen, muß der Initiat eine Magieprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Geistes würfeln. Um die Maskierung zu durchschauen, benötigt der Initiat eine Anzahl Erfolge gleich der Differenz zwischen seinem Initiatengrad und der Geisterenergie des Freien Geistes.

Verläuft die Probe erfolgreich, bemerkt der Initiat, daß der Geist seine Aura maskiert hat und auf welcher Metaebene seine wahre Natur in Erfahrung zu bringen ist. Möchte der Initiat nun die wahre Aura des Geistes sehen (zum Beispiel, um sie askennen zu können), so muß er eine Astralqueste auf der Heimatebene des Freien Geistes absolvieren, deren Questenstufe sich aus der Kraft des Geistes zuzüglich seiner Geisterenergie berechnet.

Schließt ein Initiat die Queste erfolgreich ab, kann er die wahre Aura des Geistes sehen. Außerdem erfährt der Charakter automatisch den Wahren Namen des Geistes und gewinnt darüber hinaus die üblichen Informationen, die er durch das askennen der Aura erhalten würde (S. 172, *SR3.01D*).

Freie Geister mit der Fähigkeit Auramaskierung sind ihrerseits ebenso in der Lage, die wahre Natur maskierter Auren zu erkennen. Um festzustellen, ob dies dem Geist gelingt, würfelt der Spielleiter eine verdeckte Kraftstufenprobe, die genau wie eine Magieprobe in dem Abschnitt *Maskierung* (S. 72) behandelt wird. Der Spielleiter kann auch einfach entscheiden, daß der Geist eine bestimmte Aura automatisch durchschaut.

Genau wie Initiaten können Freie Geister mit dieser Kraft ihre Aura auch absichtlich maskieren (siehe *Absichtliche Maskierung*, S. 73).

Besessenheit
Freie Geiste verfügen meist auch über die Kraft der Besessenheit (siehe S. 99).

Hexerei
Art: Mana Handlung: Unterschiedlich
Reichweite: Unterschiedlich Dauer: Unterschiedlich
Verfügt der Geist über die Hexereikraft, benutzt er sie auf die gleiche Weise wie ein Zauberer. Freie Verbündete verfügen *immer* über diese Kraft. Der Zauberpool entspricht der Kraftstufe des Geistes, die Hexereistufe seiner momentanen Geisterenergie.

Wie ein Zauberer investiert auch ein Freier Geist Karmapunkte, um seine Fertigkeit zu steigern und Zaubersprüche zu erlernen (S. 180, *SR3.01D*). Allerdings ist ein Freier Geist nicht auf die üblichen Werkzeuge und Hilfsmittel von Zauberern angewiesen. Er benötigt auch keinen Lehrer und keine Zauberformel, da er stets auf das Mana, das Herz und die Quelle der Magie, eingestimmt ist. Jedoch benötigt er für das Lernen eines Zauberspruches denselben Zeitraum wie ein menschlicher Zauberer. Außerdem folgt er beim Wirken von Zaubersprüchen den folgenden besonderen Regeln:

- Er unterliegt keinem Entzug, kann aber nur Zaubersprüche einsetzen, deren Kraft maximal seiner eigenen Kraftstufe entsprechen.
- Um Hexerei auf der materiellen Ebene anzuwenden, muß sich der Geist materialisieren. Er kann die materielle Ebene nicht mit Zaubersprüchen beeinflussen, solange er sich nur im Astralraum befindet (S. 182, *SR3.01D*).

Menschengestalt
Art: Mana Handlung: Einfach (exklusiv)
Reichweite: Blickfeld Dauer: Aufrechterhalten
Der Geist kann jede menschliche oder metamenschliche Gestalt seiner Wahl annehmen, wobei er die üblichen Vorteile einer physischen Manifestation (siehe *Materialisierung*, S. 263, *SR3.01D*) genießt. In dieser Gestalt hat der Geist die typischen Körperlichen Attribute einer Rasse (S. 19, *Critter*), zu denen er seine Geisterenergie addiert. Darüber hinaus besitzt die Gestalt die Kraft Immunität gegen normale Waffen (S. 263, *SR3.01D*), die nicht auf seiner Essenz, sondern auf seiner Geisterenergie basiert. Der übliche Initiativebonus von +10 wird ebenfalls angerechnet. Die Erscheinungsform der Menschengestalt, ob männlich oder weiblich, alt oder jung, schon oder häßlich, liegt ganz im Ermessen des Geistes. Wird die Menschengestalt "getötet", so ist der Geist verdrängt.

Um eine Menschengestalt zu erzeugen, die er auf der materiellen Ebene bewohnen kann, benötigt der Geist eine exklusive Einfache Handlung; ihre Aufrechterhaltung erfordert keinerlei Anstrengungen seitens des Geistes. Um in den Astralraum zurückzukehren, ist ebenfalls eine exklusive Einfache Handlung erforderlich.

Persönliche Domäne
Art: Physisch Handlung: Automatisch
Reichweite: Speziell Dauer: Immer
Der Geist wählt sich einen Bereich aus, in dem seine Kräfte stärker als normal wirken. Naturgeister müssen sich ein ihrer Art ent-

sprechendes Gebiet aussuchen. Die Persönliche Domäne darf maximal 10.000 Quadratmeter mal Kraftstufe des Geistes umfassen.

Innerhalb der Persönlichen Domäne wird die Geisterenergie verdoppelt. Dieser Bonus kommt auf alle Körperlichen Attribute und Kräfte zur Anwendung, die von der Geisterenergie beeinflußt werden. Ein Geist mit Kraftstufe 4 und Geisterenergie 3 hätte in seiner Persönlichen Domäne also eine effektive Kraft von 10, wenn er entsprechende Fähigkeiten anwendet.

Verfügt ein Freier Geist über die Kräfte Persönliche Domäne und Besessenheit, so kann er versuchen, von *jeder* Person Besitz zu ergreifen, die sich in seiner Domäne aufhält, ob diese nun will oder nicht. Der Geist zwingt sein Opfer zum Astralkampf und ergreift Besitz von ihm, falls er gewinnt.

Sobald ein Geist seine Persönliche Domäne ausgesucht hat, kann er sie nicht mehr ändern. Wird die Domäne physisch zerstört oder auch drastisch verändert, verliert er diese Kraft. Sucht sich ein Sumpfgeist beispielsweise einen bestimmten Sumpf als Persönliche Domäne aus, so würde sie zerstört, wenn der Sumpf trockengelegt wird. Natürlich wehrt sich der Geist mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln gegen einen solchen Angriff auf seine Macht.

Man spekuliert darüber, ob Freie Geister, deren Persönliche Domänen auf diese Weise zerstört werden, sich manchmal in Giftgeister verwandeln, besonders, wenn die Domäne extrem verseucht wird (siehe *Toxische Naturgeister*, S. 127).

Reichtum

Art: Physisch Handlung: Komplex (exklusiv)
Reichweite: Blickfeld Dauer: Permanent

Diese Fähigkeit versetzt den Geist in die Lage, wertvolle Edelsteine oder Metalle zu erschaffen. Ist ein Geist wie ein Dschinn aus *1001 Nacht* mit den Wegen der Menschheit vertraut, könnte er sogar exotische Stoffe weben, Kunstwerke anfertigen und so weiter. Materialien, die auf diese Weise erzeugt wurden, sind durch Askennung als magisch erkennbar und tragen die astrale Signatur (S. 172, *SR3.01D*) des Geistes.

Der Geist produziert Reichtum mit einem Grundwert von 1.000 Nuyen mal seiner Kraftstufe. Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich seiner Geisterenergie und multiplizieren Sie das Ergebnis mit diesem Grundwert. Ein Geist mit Kraftstufe 4 und Geisterenergie 3 könnte beispielsweise Kostbarkeiten im Gesamtwert von 3W6 x 4.000 Nuyen produzieren. Ein Geist kann diese Kraft jedoch nur einmal alle 30 Tage anwenden.

Die Marktbedingungen schwanken natürlich. Und das Gold, die Juwelen und die anderen Wertgegenstände, die ein Geist produziert, sind möglicherweise gar nicht so leicht zu verkaufen. Selbst wenn ein Charakter einen Käufer findet, der keine Hehlergebühren von ihm verlangt, werden sich die Leute doch fragen, woher das Zeug eigentlich stammt.

Freie Geister, die in der menschlichen Gesellschaft sehr aktiv sind, finanzieren ihre Unternehmen gerne mit dieser Kraft. Andere Freie Geister setzen sie nicht generell zum eigenen Nutzen ein und verspotten nicht selten Menschen für die Erregung, die sie zeigen, wenn ihnen diese Fähigkeit demonstriert wird.

Tiergestalt

Art: Physisch Handlung: Einfach (exklusiv)
Reichweite: Selbst Dauer: Speziell

Der Geist kann in der Gestalt eines nichtmagischen Tieres erscheinen (Beispielwerte finden Sie auf S. 19, *Critter*). In Tiergestalt addiert der Geist seine Geisterenergie auf die normalen Körperlichen Attribute und verwendet seine Kraftstufe anstelle der Geistigen Attribute des Critters. Die Tiergestalt verfügt auch über die Kraft Immunität gegen normale Waffen (S. 263, *SR3.01D*) mit einer Essenzstufe gleich der Geisterenergie des Geistes. Der Geist besitzt auch in Tiergestalt alle seine Kräfte und kann darüber hinaus auch sprechen. Außerdem erhält die Tiergestalt einen Initiativebonus von +10. Wird die Tiergestalt getötet, so ist der Geist verdrängt.

Um die Tiergestalt auf der materiellen Ebene zu erschaffen und in ihr zu manifestieren, benötigt der Geist eine exklusive Einfache Handlung. Das Aufrechterhalten erfordert keine Handlungen. Um in den Astralraum zurückzukehren, ist eine weitere exklusive Einfache Handlung nötig.

Freie Naturgeister treten gewöhnlich in Gestalt von Tieren auf, die für ihre Domäne typisch sind. Elementargeister besitzen diese Kraft nur selten. Verfügen sie über diese Kraft, scheinen sie auf eine einzelne Tiergestalt festgelegt zu sein, die besonders groß und stark ist.

Verborgenes Leben

Art: Physisch Handlung: Automatisch
Reichweite: Speziell Dauer: Immer

Mit dieser Kraft kann der Geist seine Lebenskraft permanent an irgendeinem Ort oder in einem Gegenstand verstecken. Solange das Versteck unangetastet bleibt, ist es nicht möglich, den Geist permanent zu verbannen oder zu vernichten, ganz gleich, mit welchen Mitteln dies versucht wird. Außerdem verfügen sämtliche körperlichen Gestalten des Geistes über die Regenerationskraft (S. 12, *Critter*). Und selbst wenn diese versagt, wird der Geist nicht vernichtet, sondern nur für einen bestimmten Zeitraum verdrängt. Nicht einmal jemand, der seinen Wahren Namen kennt, kann den Geist völlig vernichten, solange sein Leben versteckt ist.

Wenngleich die Lebenskraft des Geistes gegen die meisten Gefahren geschützt ist, hängt auch viel von der Beschaffenheit des Verstecks ab. Alle Verstecke weisen gegen weltlichen oder magischen Schaden eine "Panzerung" in Höhe der Kraftstufe des Geistes auf.

Geister können ihr Leben auch in Tieren verstecken, wodurch das Tier Immunität gegen das Altern, gegen normale Waffen, gegen Krankheitserreger und gegen Gifte sowie die Kraft Regeneration erhält. Die Attribute des Tieres steigen alle um die Kraftstufe des Geistes. Ferner werden solche Tiere zu Marionetten des Geistes.

Gerüchten zufolge sollen Freie Geister mit dieser Kraft ihr Leben auch in einem (Meta)Menschen verstecken können. Ein solcher (Meta)Mensch würde vermutlich dieselben Vorteile erlangen wie ein Tier, welches als Versteck dient, doch die Auswirkungen einer solchen Beziehung auf den Verstand und den Willen des (Meta)Menschen sind gänzlich unbekannt. Der Spielleiter kann einer solchen Person Geistige Handicaps (S. 27, *SR Kompendium*) auferlegen, deren Wert der Geisterenergie des Freien Geistes entsprechen. Erhöht sich die Geisterenergie, so steigt auch die Anzahl der Geistigen Handicaps.

Zauber brechen

Art: Mana Handlung: Komplex
Reichweite: Blickfeld Dauer: Sofort

Der Geist kann Zaubersprüche brechen (S. 184, *SR3.01D*) und sie so vernichten. Er macht dies nach den normalen Regeln und verwendet seine Kraftstufe zuzüglich seiner Geisterenergie als effektive Hexereifertigkeit (oder seine Fertigkeit Hexerei, je nach dem, was besser ist).

ENTWURF VON FREIEN GEISTERN

Mit dem folgenden System kann der Spielleiter einen Freien Geist nach dem Zufallsprinzip erschaffen. Er kann es verwenden, um ein von Grund auf neues Wesen für ein bestimmtes Abenteuer zu erschaffen, oder wenn sich ein beschworener Geist im Verlauf des Abenteuers der Kontrolle seines Beschwörers entzieht.

Art des Geistes

Zunächst müssen Sie die Art des Freien Geistes ermitteln. Werfen Sie 1W6 und konsultieren sie die *Tabelle 1* der *Generierungsta-*

GENERIERUNGSTABELLE FÜR FREIE GEISTER

Tabelle 1: Art des Geistes

Wurf (1W6)	Art des Geistes
1	Anderer Geist (siehe Tabelle 2)
2–3	Elementar (siehe Tabelle 3)
4	Naturgeist (siehe Tabelle 4)
5	Verbündeter
6	Giftgeist (Würfeln Sie noch einmal auf Tabelle 4, um die genaue Art zu ermitteln).

Tabelle 2: Andere Geisterarten

Wurf (1W6)	Art des Geistes
1	Geister der Elemente (siehe Tabelle 5)
2–3	Loa (siehe Tabelle 6)
4	Insektengeist (siehe Tabelle 7)
5	Werfen Sie 1W6: 1–3 = Blutgeist; 4–6 = Zombie
6	Nicht klassifiziert

Tabelle 3: Art des Elementargeistes

Wurf (1W6)	Art des Geistes
1–3	Werfen Sie 1W6: 1–3 = Feuer; 4–6 = Wasser
4–6	Werfen Sie 1W6: 1–3 = Luft; 4–6 = Erde

Tabelle 4: Art des Naturgeistes

Wurf (1W6)	Art des Geistes
1–2	Geist des Menschen. Werfen Sie 1W6: 1–3 = Stadt; 4–5 = Herd; 6 = Feld
3–4	Geist des Landes. Werfen Sie 1W6: 1 = Wüste; 2–3 = Wald; 4 = Berg; 5–6 = Prärie
5	Geist des Himmels. Werfen Sie 1W6: 1 = Nebel; 2–3 = Sturm; 4–6 = Wind
6	Geist des Wassers. Werfen Sie 1W6: 1–2 = See; 3–4 = Fluß; 5 = Meer; 6 = Sumpf

Tabelle 5: Geist der Elemente

Wurf (1W6)	Art des Geistes
1	Gnom
2	Manitou
3–4	Salamander
5	Sylphe
6	Undine

Tabelle 6: Art des Loageistes

Wurf (1W6)	Art des Geistes
1	Werfen Sie 1W6: 1–3 = Agwe; 4–6 = Azaca
2	Erzulie
3	Werfen Sie 1W6: 1–3 = Damballah; 4–6 = Obatala
4	Ghede
5	Werfen Sie 1W6: 1–3 = Ogoun; 4–6 = Shango
6	Legba

Tabelle 7: Art des Insektengeistes

Wurf (1W6)*	Art des Geistes
1	Ameise
2	Fliege
3	Mantide
4	Schabe
5	Wespe
6	Werfen Sie 1W6: 1 = Käfer; 2 = Zikade; 3 = Leuchtkäfer; 4–5 = Moskito; 6 = Termite

* Nachdem Sie die Geisterart bestimmt haben, werfen Sie 1W6: Bei einem Resultat von 1–5 ist es ein Geist mit Wahrer Gestalt, bei einer 6 handelt es sich um einen Geist in seiner Fleischgestalt (siehe S. 128).

bellen für Freie Geister. Führt Sie das Würfelresultat auf eine weitere Tabelle, würfeln Sie erneut 1W6, und so weiter. Giftgeister werden auf S. 127 beschrieben.

Der Eintrag "Nicht klassifiziert" in Tabelle 2 kann alles mögliche sein; vielleicht eine einzigartige Geisterart oder ein Geist, der noch nicht klassifiziert wurde – denkbar wäre aber auch eine neue Magische Bedrohung wie etwa ein neuer Insektengeist (siehe *Magische Bedrohungen*, S. 123). Anstatt eine neue Geisterart einzuführen, können Sie auch einfach noch einmal würfeln.

Sobald die Art des Geistes bestimmt wurde, werfen Sie 2W6. Zeigen die Würfel eine 2 oder eine 12, handelt es sich um einen Geist in seiner Großen Gestalt (siehe *Große Geister*, S. 106).

Tim, der Spielleiter, beschließt, daß seine Spieler in ihrem nächsten Abenteuer einen Gegenstand von einem Freien Geist stehlen müssen. Die einzige Grundvoraussetzung des Geistes ist, daß er eine Persönliche Domäne besitzt, den Rest überläßt er dem Zufall.

Zunächst rollt er 1W6 und konsultiert die Tabelle 1. *Er erzielt eine 6, es handelt sich um einen Giftgeist! Er würfelt ein weiteres mal und erzielt eine 4 – also ein Naturgeist. Er geht nun zu* Tabelle 4 *und würfelt nun eine 2, es handelt sich um einen Waldgeist. Anschließend wirft er 2W6, um zu ermitteln, ob es sich um einen Geist in seiner Großen Gestalt handelt. Er wirft eine 5, der Geist hat also eine normale Gestalt. Es sieht so aus, als müßten sich die Runner in seinem Abenteuer einem Freien Toxischen Waldgeist stellen ...*

Attribute des Geistes

Nachdem Sie die Art des Geistes ermittelt haben, müssen Sie als nächstes die Kraftstufe und die Geisterenergie bestimmen. Sofern Ihnen keine bestimmte Stufe vorschwebt, ermitteln Sie die Kraftstufe mit 2W6.

Die Geisterenergie beträgt 2W6 x 10 Prozent der Kraft (es wird aufgerundet). Erzielt der Geist eine 11, zählt dies 0 Prozent, bei einer 12 beträgt die Geisterenergie 10 Prozent der Kraftstufe.

Tim wirft 2W6 und erzielt eine 7 für die Kraftstufe des Toxischen Waldgeistes. Er wirft erneut 2W6 und erzielt wieder eine 7, was bedeutet, daß die Geisterenergie 70 Prozent der Kraftstufe beträgt, in diesem Fall also 5 (7 x 0,7 = 4,9; aufgerundet auf 5).

Kräfte des Geistes

Freie Geister weisen alle normalen Fähigkeiten ihres jeweiligen Typs auf. Darüber hinaus erhält jeder Freie Geist bei seiner Geburt 1W3 neue Kräfte. Mit fortschreitender Macht gewinnt er dann zusätzliche Fähigkeiten. Um den Zufall entscheiden zu lassen, wie viele Kräfte der Geist besitzt, werfen Sie 1W6. Um festzustellen, über welche Kräfte der Geist verfügt, werfen Sie nun 3W6 und konsultieren die Tabelle *Kräfte von Freien Geistern* (siehe unten).

Beachten Sie, daß Verbündete über alle Kräfte verfügen, die ihre Schöpfer ihnen mitgegeben haben. Ein Freier Verbündeter muß zunächst einmal nach den Regeln zur Erstbeschwörung erschaffen werden. Als Faustregel zur Bestimmung der Karmakosten ei-

nes Verbündeten würfeln Sie einfach eine offene Probe mit einer Anzahl Würfel gleich der Kraftstufe des Geistes. Das Gesamtergebnis multiplizieren Sie dann mit 2. Das Resultat ist die Anzahl der Karmapunkte, die zum Entwurf des Verbündeten verwendet wurden.

Der Spielleiter kann dem Geist auch jede Fähigkeit geben, die er für angemessen hält, selbst wenn es sich um eine Kraft handelt, die ein normaler Freier Geist nicht besitzt. Wenn beispielsweise eine Freie Undine unbedingt die Critterkraft Einfluß benötigt, um eine Piratenbande zu beherrschen, dann geben Sie ihr einfach die Kraft.

KRÄFTE VON FREIEN GEISTERN

Würfelwurf (3W6)	Elementar/ Blutgeist	Naturgeist/ Geist der Elemente	Verbündeter/ Loageist	Insektengeist
3–4	Tiergestalt	Menschengestalt	Tiergestalt	Persönliche Domäne
5–6	Astrales Tor	Besessenheit	Astrales Tor	Bannung
7	Besessenheit	Astrales Tor	Besessenheit oder Hexerei	Besessenheit
8–9	Auramaskierung	Auramaskierung	Menschengestalt	Menschengestalt
10–11	Menschengestalt	Tiergestalt	Verborgenes Leben	Auramaskierung
12–13	Hexerei	Persönliche Domäne	Auramaskierung	Astrales Tor
14	Bannung	Bannung	Auramaskierung	Hexerei
15–16	Verborgenes Leben	Verborgenes Leben	Bannung	Verborgenes Leben
17	Reichtum	Reichtum	Reichtum	Tiergestalt
18	Persönliche Domäne	Hexerei	Persönliche Domäne	Reichtum

Der Freie Waldgeist, den Tim erschafft, beginnt mit den Kräften Grauen, Materialisierung, Schutz, Unfall, Verschleierung und Verwirrung. Da es sich um einen Giftgeist handelt, verfügt er auch über die Kräfte Ätzende Sekrete und Übler Atem.

Um festzustellen, wieviele zusätzliche Kräfte der Geist bekommt, würfelt Tim 1W3 und erzielt eine 3. Er hat bereits zuvor entschieden, daß der Geist eine Persönliche Domäne haben muß, also wirft er nur noch für die übrigen beiden Kräfte jeweils 3W6. Er erzielt eine 11 und eine 6. Er sieht nun in der Spalte für Naturgeister nach und stellt fest, daß der Toxische Waldgeist die Kräfte Tiergestalt und Besessenheit besitzt. Die Runner sollten sich also auf eine unangenehme Überraschung gefaßt machen ...

Die Feinarbeit

Von diesem Punkt an nützen Würfelwürfe nicht mehr viel. Der Spielleiter muß nun selbst entscheiden, was den Geist motiviert, wie er die Freiheit erlangt hat, und so weiter. Der Geist sollte nicht nur irgendwie in die Geschichte passen, er sollte auch seine eigenen Gewohnheiten, Marotten und Ziele haben. Diese müssen nicht unbedingt logisch sein, denn schließlich handelt es sich bei Geistern um eine fremdartige Intelligenz. Die Beschreibungen im Abschnitt *Motiviation* (S. 114) liefern einige Vorschläge.

Verleihen Sie dem Geist zusätzlich Farbe, indem Sie außerdem bestimmte Einzelheiten ausarbeiten. Wo versteckt der Geist sein Leben? Wo liegt seine Persönliche Domäne? Welche Zaubersprüche wirkt er mit seiner Hexereifertigkeit? Die Antworten auf diese Frage können einen großen Einfluß auf das Abenteuer haben.

Sie können den Geist auch mit kleinen Zusatzfähigkeiten ausstatten – die Feuergruben, die ein Feuerelementar in seiner menschlichen Gestalt anstelle von Augen hat, oder die kalte Brise, die das Herannahen eines Freien Windgeistes ankündigt.

Tim betrachtet sich die Werte des Freien Geistes, den er ausgewürfelt hat, und beschließt, daß er von einem Bärenschamanen beschworen wurde, der in einem Waldschutzgebiet am Rande des Sprawls lebte. Als eine Go-Gang das Gebiet entdeckte und ihre Mitglieder entschieden, daß sie den Ort als Sommerquartier und für Parties benutzen wollen, töteten sie den Schamanen und der Geist wurde frei. Der Geist blieb in der Gegend und beobachtete über ein Jahr lang fasziniert das lasterhafte Treiben der Gangmitglieder. In dieser Zeit verschmutzten und vernichteten sie das Wäldchen und der Geist wurde toxisch. Schließlich schloß sich ein Wizkid-Schamane der Gang an. Zunächst arbeitete der Geist mit dem Schamanen zusammen, dann nahm er seinen Körper in Besitz. Nun leitet er die Gang durch den Jungen und versucht, seine lasterhaften Neigungen zu befriedigen, die er durch die Verbindung mit der Gang bekommen hat.

Wenn die Charaktere von Tims Spielern in den Wald gehen, um ein Artefakt aus der Hütte des toten Schamanen zu holen, müssen sie sich zunächst der Go-Gang stellen und dann dem Geist – entweder im Körper des Schamanen oder in der Gestalt eines pervertierten und mutierten Bären.

GESPENSTER

Gespenster sind Geister, deren Eigenschaften denen von lebenden Wesen ähneln. Manche Personen glauben, daß Gespenster tatsächlich die Geister verstorbener Seelen sind, die sich aus irgendeinem Grund nicht von ihrer materiellen Existenz trennen wollen oder können; andere sind der Ansicht, daß Gespenster aus der Energie des Astralraumes bestehen und Reaktionen auf starke Gefühle sind, die Metamenschen im Angesicht des Todes verspüren, sozusagen das "astrale Echo" einer Seele. Nun, die Gespenster können jedenfalls nicht viel dazu beitragen, ein wenig Licht in die Debatte zu bringen. Doch eines ist sicher: Gespenster sind ein realer Bestandteil der Sechsten Welt.

Gespenster erscheinen für gewöhnlich als phantomhafte Abbilder von Verstorbenen. Sie entstehen meist infolge gewalttätiger oder tragischer Todesfälle, bei denen starke unbewältigte Gefühle freigesetzt werden, was häufig bei Morden und Selbstmorden der Fall ist. Die meisten Gespenster sind auf der physischen Ebene nur harmlose Geistspiegelungen, doch im Astralraum stellen sie ausnahmslos eine Gefahr dar. Manche Gespenster sind nur dann gefährlich, wenn man versucht, sie zu verbannen oder mit anderen Mitteln anzugreifen, während andere Gespenster alles Lebendige hassen und scheinbar ohne Grund angreifen.

Die meisten Gespenster haben einen besonderen Grund für ihre Existenz. Meist handelt es sich dabei um eine unerledigte Aufgabe oder die überwältigenden Gefühle des Verstorbenen. Andere Geister sind nicht viel mehr als Automaten, die wie ein Uhrwerk, scheinbar ohne Bewußtsein, immer wieder die gleiche Tätigkeit ausführen.

Genau wie andere Geister verfügen auch Gespenster über Kraftstufen und verschiedene Kräfte, die sich von Gespenst zu Gespenst unterscheiden.

REFUGIEN

Viele Gespenster haben ein *Refugium* – einen Ort, an den sie gebunden sind. Dabei handelt es sich meist um den Ort, an dem die Existenz des Gespenstes begann, wie zum Beispiel ein Haus oder eine abgelegene Gasse. Das Refugium wird ganz ähnlich wie die Domäne eines Naturgeistes behandelt, und doch scheinen sie sich gegenseitig auszuschließen – bis heute gibt es keinen Schamanen, der einen Naturgeist an einem Ort beschwören konnte, den ein Gespenst für sich als Refugium beansprucht. Ein Gespenst mit einem Refugium kann verschiedene domänenabhängige Kräfte wie zum Beispiel Unfall, Verwirrung, Besessenheit und sogar Schutz besitzen, die es auf alle Wesen anwenden kann, die in das Refugium eindringen.

FESSELN

Manche Gespenster haben auch eine *Fessel*, einen physischen Gegenstand, der es stark an die materielle Ebene bindet, bei dem es sich in der Regel um persönliche Erinnerungsstücke oder Erbstücke handelt. Wer ein Gespenst mit einer Fessel verbannen möchte, muß die Fessel entweder zerstören oder in seinem Besitz haben.

ARTEN VON GESPENSTERN

Man kennt zwei unterschiedliche Arten von Gespenstern: *Erscheinungen*, die sich nicht auf der materiellen Ebene manifestieren können, und *Phantome*, die dazu sehr wohl in der Lage sind.

Erscheinungen

Erscheinungen sind die häufigsten und ungefährlichsten Gespenster. Sie können sich nicht in der physischen Welt materialisieren, doch sie können sich, genau wie normale Geister (S. 173, *SR3,01D*), sichtbar und auch hörbar machen. Bei solchen Manifestationen des Gespenstes kann es sich um den klassischen kalten Luftzug oder das Geräusch rasselnder Ketten handeln, aber auch um angenehmere Dinge; es hängt ganz von der Art der Erscheinung ab. Mit ihren Kräften können Erscheinungen weder die materielle Ebene noch irgendwelche Charaktere beeinflussen, doch bereits ihre bloße Anwesenheit ist mit Sicherheit hochgradig furchterregend und unangenehm.

Erscheinungen können alle Kräfte besitzen, über die auch Phantome (siehe unten) verfügen, doch sie können sie nur gegen Wesen im Astralraum einsetzen. Wird eine Erscheinung im Astralkampf getötet oder verbannt, so ist sie vernichtet. Besitzt sie allerdings eine Fessel, wird sie nicht vernichtet sondern nur verdrängt und kehrt nach 28 Tagen abzüglich ihrer Kraftstufe wieder zurück.

Phantome

Phantome sind mächtigere Wesen, die sich auf der physischen Ebene materialisieren und diese auch beeinflussen können. Genau wie bei Erscheinungen hängt das Wesen eines Phantoms stark von der Natur des Gespenstes ab. Einige Phantome sehen aus wie lebendige Menschen, wenngleich sie oft die Wunden und Verletzungen behalten, durch die sie ums Leben kamen. Andere Phantome gleichen schrecklichen Monstren. Wenn sie sich materialisieren und ihre Kräfte einsetzen gelten für sie die normalen Regeln für Geister. Sie können im Astralraum bekämpft werden, und wenn sie sich materialisieren auch auf der materiellen Ebene. Wird ein Phantom im Astralraum getötet oder verbannt, so ist er vernichtet. Wird er auf der materiellen Ebene getötet, ist er lediglich verdrängt. Besitzt das Phantom eine Fessel, kann es selbst im Astralkampf und durch Verbannung nur verdrängt werden.

Viele Phantome haben eine Aufgabe, die sie noch erfüllen möchten, um dann für immer die Welt zu verlassen. Andere Phantome werden dagegen nur von ihrem überwältigenden Haß auf Lebewesen getrieben.

Phantome mit domänenabhängigen Kräften können diese nur in ihrem Refugium einsetzen. Einige äußerst mächtige Phantome besitzen bestimmte Kräfte Freier Geister, wie etwa Verborgenes Leben, Besessenheit und Hexerei (siehe *Kräfte der Freien Geister*, S. 116).

Phantome

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+1	(K+2)x3	K–2	K	K	K	K(A)	K+1

Initiative: K + 11 + 1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)
Angriffe: (STR)M

Kräfte: Materialisierung. Andere Kräfte sind unterschiedlich, können aber die folgenden enthalten:

Besessenheit, Grauen, Hexerei, Lähmende Berührung (oder Lähmendes Heulen), Psychokinese, Übler Atem, Verborgenes Leben, Verwirrung und Zwang

Schwächen: Einige Phantome zeigen eine Allergie gegen Dinge, die mit ihrer früheren Existenz in Verbindung stehen. (Ein Phantom, das durch ein Feuer ums Leben kam, könnte beispielsweise eine Allergie gegen Feuer haben.)

BESCHWÖRUNG UND GESPENSTER

Gespenster können nicht beschworen werden. Abgesehen von Gespenstern, die durch eine Fessel an ihre Existenz gebunden sind, können sie auch nicht beherrscht werden. Besitzt ein Zauberer (oder sogar ein Nichtzauberer) die Fessel eines Gespenstes, kann er versuchen, es zu binden. Dies geschieht nach den gleichen Regeln wie bei Freien Geistern (siehe *Bindung eines Freien Geistes*, S. 115). Scheitert der Versuch, greift das Gespenst den Möchtegernbeschwörer auf der Stelle an.

Gespenster werden entsprechend der normalen Regeln von Charakteren mit der Beschwörungsfertigkeit verbannt. Gespenster mit Fesseln können erst verbannt werden, nachdem ihre Fessel zerstört wurde oder im Besitz des Zauberers ist, der das Gespenst verbannen möchte.

EINZIGARTIGE GEISTER

Geister gehören zu den größten Geheimnissen der Magie in der Sechsten Welt. In der Zeit, die seit dem Erwachen verstrichen ist, hat die Metamenschheit nur wenig über die Natur von Geistern und der Metaebenen, von denen sie stammen, gelernt. Dieses Buch enthält zwar, zusammen mit dem *Shadowrun*-Grundregelwerk, die Beschreibungen der meisten in der Sechsten Welt bekannten Geister, doch es existieren noch zahllose weitere Geister und astrale Wesen, die von der Kunst des Beschwörens nicht erfaßt werden (zumindest noch nicht). Spielleiter können diese einzigartigen Geister in ihren Abenteuern verwenden, um die Spielercharaktere einzigartige Verbündete aber auch Feinde treffen zu lassen.

Die Werte, Fähigkeiten und Persönlichkeiten dieser Geister sind ganz der Vorstellungskraft des Spielleiters überlassen. Obwohl alle Geister eine Kraftstufe und bestimmte Kräfte haben, können einzigartige Geiser nahezu als alles erscheinen und eine beliebige Kombination von Kräften besitzen, wie es dem Spielleiter beliebt. Die Erscheinung und die Einstellung des Geistes kann seiner wahren Natur entsprechen oder auch einfach nur eine Maske sein, die der Geist benutzt, um mit der materiellen Welt zu interagieren.

Wenn er möchte, kann der Spielleiter auch überaus mächtige Geister wie Avatare und Totems sowie mit ihnen verwandte Geister wie Loa, Idole und ähnliche Entitäten in sein Spiel integrieren. Diese Wesenheiten existieren jenseits der Beschränkungen von Spielwerten; sie stellen universelle Kräfte dar und sollten auch als solche behandelt werden. Wenn Spielercharaktere auf derart mächtige Wesen treffen, sollte dies generell nur auf den Metaebenen geschehen. Totems und ähnliche Mächte erscheinen nur selten in der materiellen Welt, und so sollten Begegnungen mit solchen Wesen im Rahmen von Visionen oder Träumen stattfinden, die meist auf einer Astralqueste erlebt werden (S. 92).

Die Wilde Jagd ist ein Beispiel für einen einzigartigen Geist.

DIE WILDE JAGD

Die Wilde Jagd ist eine mächtige Ansammlung von Geistern, die einigen europäischen Zauberern bekannt ist, ganz besonders den Zauberern von Tír na nÓg, die der Magie der Pfade (S. 20) folgen. Sie wird mittels einer metamagischen Technik beschworen, die der Fähigkeit der Anrufung ähnelt und nur von wenigen äußerst mächtigen Initiaten beherrscht wird. Es existieren allerdings auch Berichte über spontane Erscheinungen. Die Jagd erscheint stets materialisiert – als Dualwesen, niemals ausschließlich in astraler Gestalt. Ihre Heimatebene ist nur denjenigen bekannt, die sie beschwören können.

DIE WILDE JAGD

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Initiative	Angriff
Jagdhunde	4	6(x8)	4	–	2/6	6	6(A)	5	5 + 3W6	7S
Rösser	9	8(x8)	9	–	2/6	6	6(A)	5	5 + 3W6	6T
Jäger	8	7(x8)	8	–	6	8	10(A)	8	8+ 3W6	10S
Anführer	10	8(x8)	10	–	7	10	12(A)	10	10 + 3W6	12T

Kräfte: Die Wilde Jagd ist ein kollektives Wesen, das über die folgenden Kräfte verfügt: Gesteigerte Sinne (Lichtverstärker, Infrarotsicht), Grauen, Immunität (Alter, Kälte, Feuer, normale Waffen, Krankheiten, Gifte), Magiewahrnehmung, Magischer Schutz (Selbst), Materialisierung, Suche und Verwirrung. Für diese Kräfte verwenden Sie die Essenz des Anführers.

Die Jagdhunde besitzen die Kräfte Gesteigerte Sinne (Geruch) und Lähmendes Heulen. Die Pferde haben die Kräfte Natürlicher Zauberspruch (Flammenwerfer) und Übler Atem. Die Jäger verfügen über die Kräfte Gesteigertes Körperliches Attribut (Stärke, einmal pro Nacht für eine Anzahl Runden gleich der Essenz). Der Anführer besitzt die Kräfte Kälteaura, Lähmende Berührung, Natürlicher Zauberspruch (Blitzstrahl), Tierbeherrschung (alle normalen Tiere) und Wetterkontrolle.

Schwächen: Schwere Allergie (Sonnenlicht)

Die Jagd erscheint als eine Horde schwarzer Geisterhunde mit grün leuchtenden Augen. Sie werden von einer menschlichen Gestalt in einem finsteren Mantel und leuchtenden Augen gelenkt, der häufig ein Geweih auf dem Kopf trägt. Andere Jäger können ebenfalls der Horde angehören; sie sind bewaffnet mit Schwertern und Speeren und reiten auf feuerspeienden schwarzen Rössern. Die Jagd wird von dem Lärm heulender und bellender Jagdhunde, von Jagdhörnern und dem Donnern der Pferdehufe begleitet.

Die Jagd erscheint nur zu zwei Anlässen – um eine einzelne Person oder eine Gruppe zu jagen, oder um Chaos zu verursachen. Den Zweck bestimmt der Beschwörer der Jagd. Wenn sie erscheint, ohne beschworen worden zu sein, geschieht dies beinahe immer, um eine Ungerechtigkeit gegen die Natur zu rächen. Die Jagd erscheint immer nur eine Nacht (von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang) und man sagt, wer es schafft, ihr eine Nacht lang zu entkommen, wird von ihr verschont. Die Flucht ist jedoch nicht einfach, denn die Jagd ist unerbittlich und kann über jedes Gelände und Hindernis hinweg durch die Luft fliegen.

MAGISCHE BEDROHUNGEN

Nichtspielercharaktere, die in Verbindung mit Mächten stehen, die sich dem metamenschlichen Verständnis entziehen, und mit denen niemand herumspielen kann, ohne wahnsinnig zu werden, werden als Magische Bedrohung bezeichnet. Der Wahnsinn, der durch diese Verbindung verursacht wird, verleiht ihnen Macht und macht sie gefährlich. Die meisten magischen Bedrohungen arbeiten mehr oder weniger alleine, doch wenn sie zusammenarbeiten, stellen sie eine Gefahr von wahrhaft epischen Ausmaßen dar. Der Spielleiter kann diese Nichtspielercharaktere als Kontrahenten oder als ungewollte Verbündete der Spielercharaktere verwenden.

Tat: Für einen Charakter, der sich einer Initiation unterziehen will, kann die Vernichtung einer Magischen Bedrohung als Tat zählen (siehe *Prüfungen*, S. 58).

GEFAHRENSTUFE

Unter den Erwachten Nichtspielercharakteren, die eine Magische Bedrohung darstellen, befinden sich Giftschamanen, die auch Toxische Schamanen genannt werden, Houngans des Petro-Ritus, Insektenschamanen, Blutmagier, Verdorbene Magier und Adepten, die dem Verzerrten Weg folgen. Sie alle verfügen über einen Vorteil, der Gefahrenstufe genannt wird. Sie spiegelt jenes Quentchen zusätzliche Macht wider, mit denen in Geschichten all diejenigen gesegnet zu sein scheinen, die weniger wohltätige Absichten verfolgen. Während die Gefahrenstufe es ihnen ermöglicht, immer höhere Ebenen der Verdorbenheit, Bosheit und Niedertracht zu erreichen, ist es häufig genau diese Macht, die am Ende ihren Sturz herbeiführt.

Spieltechnisch betrachtet bietet die Gefahrenstufe einen zusätzlichen Würfelpool, der es Magischen Bedrohungen ermöglicht, höhere Ebenen der Macht zu erreichen, um ihre ruchlosen Pläne zu verwirklichen. Dieser "Gefahrenpool" unterliegt den normalen Regeln für Würfelpools (siehe S. 43, *SR3.01D*). Eine Magische Bedrohung kann diese Würfel zu allen magischen Proben hinzuziehen. Der Gefahrenpool frischt sich zu Beginn jeder Kampfrunde wieder auf.

Um die größere Macht widerzuspiegeln wird die Gefahrenstufe eines Nichtspielercharakters auch zu dessen Magiestufe addiert. Dieses modifizierte Magieattribut wird genau wie das normale Magieattribut verwendet, etwa um festzustellen, ob der Entzug Körperlichen Schaden verursacht. Der Gefahrenmodifikator wird jedoch nicht benutzt, um den Zauberpool des Charakters zu ermitteln, und Magische Bedrohungen können verlorene Gefahrenstufenpunkte auch nicht mit Geasa ausgleichen. Adeptengefahren erhalten eine Anzahl zusätzlicher Kraftpunkte gleich ihrer Gefahrenstufe.

Die Gefahrenstufe kann im Verlauf eines Abenteuers steigen und sinken, während die Bedrohung versucht, bestimmte Ziele zu erreichen. Erreicht die Bedrohung ein Ziel, erhöht sie ihre Gefahrenstufe um 1. Wird ihr Plan vereitelt, sinkt die Gefahrenstufe um 1. Dieses Phänomen gibt den Spielercharakteren zugleich eine Strategie in die Hand: Wenn sie vor einer Konfrontation zunächst die Pläne der Bedrohung durchkreuzen, senken sie dadurch ihre Gefahrenstufe und haben es am Ende mit einem weniger mächtigen Gegner zu tun.

GEISTERPAKTE

Geister, die Magische Bedrohungen sind, haben keine Gefahrenstufe. Es steht einer Bedrohung jedoch offen, einen Pakt mit einem Freien Geist zu schmieden, der damit einverstanden ist. Durch den Pakt wird eine symbolische Verbindung zwischen den beiden geschaffen. Normalerweise werden nur Schatten (siehe S. 114) solche Abkommen in Erwägung ziehen. Wenn er einen solchen Pakt schließt, wird dem Charakter ein einmaliger Gefahrenstufenbonus in Höhe der (aufgerundeten) halben Geisterenergie des Geistes gewährt. Von diesem Punkt an ist die Gefahrenstufe des Charakters auf mystische Weise mit der Geisterenergie des Freien Geistes verbunden. Wird eine der beiden Stufen erhöht oder erniedrigt, so steigt oder sinkt auch die andere, und zwar im Verhältnis 1:1. Diese mystische Bande zerbricht nur dann, wenn einer der beiden Beteiligten stirbt. Eine Bedrohung, die mehrere Aufgaben in den Sand setzt, Gefahrenstufenpunkte verliert und dadurch die Geisterenergie des Freien Geistes senkt, wird der Geist sehr bald auf schmerzvolle Weise loswerden wollen ...

Einige Magietheoretiker nehmen an, daß solche Bündnisse zwischen Geistern und Bedrohungen die Quelle von Legenden über Zauberer sind, die ihre Seelen an Dämonen verkaufen. Sicherlich sind die meisten Geister, die sich auf einen solchen Pakt einlassen, davon überzeugt, die Bedrohung zu dominieren und erwarten daher Gehorsam von ihr. Einige Geister versuchen, Charaktere in einen solchen Pakt zu locken, indem sie ihnen die Vorteile von Kräften wie Reichtum und Astrales Tor angedeihen lassen, Zaubersprüche oder sogar metamagische Techniken beibringen (siehe *Wie man metamagische Techniken erlernt*, S. 69). Geister können Pakte nicht mit mehreren Charakteren gleichzeitig schließen.

Umgekehrt können Bedrohungen auch den Wahren Namen eines Freien Geistes suchen, um ihn zu einem solchen Pakt zu zwingen. Wird ein Geist auf diese Weise unterjocht, unternimmt er alles was in seiner Macht steht, um diesem Pakt zu entkommen. Bedrohungen und Geister haben sicherlich bereits weitaus bösartigere und verdorbenere Pakte als einen solchen geschmiedet, um ihre Macht zu erhöhen, doch die Einzelheiten dieser Pakte bleiben hier besser unausgesprochen ...

Was passiert, wenn ein Pakt gebrochen wird, hängt davon ab, ob der Überlebende der dominierende Teil des Bündnisses war. In den meisten Fällen scheint es gar keine Folgen für den Überlebenden zu geben, wenn man einmal davon absieht, daß er nicht länger an einen Pakt gebunden ist. Es kommt auch vor, daß sich durch den Bruch eines Paktes die Macht des Überlebenden erheblich erhöht, so, als hätte er einen Teil der Macht des einstigen Verbündeten absorbiert; solche Sieger erhalten einen permanenten Bonus auf ihre Geisterenergie oder Gefahrenstufe. In anderen Fällen verliert der Überlebende durch den Bruch des Paktes einen Teil seiner Macht, d. h. seine Geisterenergie oder Gefahrenstufe sinkt um die Macht des ehemaligen Partners. Man weiß auch von Bedrohungen, die alle ihre magischen Fähigkeiten verloren, als ihr Geisterpartner zerstört wurde. In den meisten Fällen erhält eine Magische Bedrohung, die den Tod eines Geistpartners überlebt, Geistige Handicaps, deren Punktwert (siehe S. 27, *SR Kompendium*) der Geisterenergie des Geistes entspricht.

TOXISCHE SCHAMANEN

Toxische Schamanen, die auch Giftschamanen genannt werden, sind Schamanen, deren Einstellung, geistige Gesundheit und Magie durch die Zerstörung und Verschmutzung der Umwelt korrumpiert wurde. Viele von ihnen begannen als ökologische Aktivisten, die den Planeten vor weiterer Zerstörung bewahren wollten. Trotz ihrer guten Absichten wurde ihr Verstand verzerrt und vergiftet, sei es nun durch den ständigen Kontakt mit den Schrekken der Menschheit oder durch ein tragisches Ereignis, das ihr ganzes Leben veränderte. Nun folgen sie einem verdorbenen Pfad der Magie und versuchen, ihre extremen Ziele mit drastischen Mitteln zu erreichen.

Toxische Schamanen kann man in zwei Lager unterteilen: *Rächer* und *Vergifter*.

Ein Rächer ist ein zynischer Schamane, der sich aus dem einen oder anderen Grund gegen die Metamenschheit gewandt hat, vor allem aber aufgrund der Verwüstung, die diese Spezies auf dem Planeten angerichtet hat. Sie sind extreme Menschenhasser und davon überzeugt, daß die gesamte Metamenschheit nur ein Krebsgeschwür ist, das den Planeten tötet und sich selbst am Ende auch. Als Alternative schlagen Rächer vor, die gesamte Metamenschheit auszulöschen (und am Ende, wenn alle vernichtet sind, werden sie sich glücklich das Leben nehmen), damit die Erde sich selbst heilen kann. Rächer unterstützen alles, was zu einer Reduzierung der Bevölkerung führt und schrecken dabei selbst vor Völkermord nicht zurück.

Vergifter haben sich voll und ganz dem Toxischen Pfad hingegeben und umarmen die Verschmutzung mit offenen Armen. Diese Schamanen weiden sich am Leid und den Katastrophen dieser Welt und verbreiten die Zerstörung, um ihre eigene Macht zu nähren. Manche sind völlig durchgedreht, andere sind systematisch vorgehende Nihilisten. Sie alle haben das Ziel, jede Form von Leben auszulöschen. Viele der jüngsten ökologischen Katastrophen waren das Werk von Vergiftern.

Beide Arten von Giftschamanen sind im wesentlichen Einzelgänger, getrieben vom Haß auf die eigene Lebensform und sich selbst. Rächer können vorübergehende Bündnisse mit ökoaktivistischen Gruppierungen oder sogar extrem ökologisch eingestellten Regierungen wie der Amazoniens eingehen. Vergifter werden hin und wieder von Konzernen unter Vertrag genommen, um ihre umweltfeindlichen Aktivitäten zu unterstützen oder zu tarnen, besonders wenn die Umwelt dabei über das Maß "glaubwürdiger Dementis" hinaus zerstört wird.

Gerüchten zufolge soll eine Clique von Rächern eine der effektivsten Grenzsicherungseinheiten Amazoniens bilden und in den erodierten Umweltruinen einer Gegend hausen, in der durch Kahlschlag und Brandrodung der Regenwald am schlimmsten geschunden wurde. Sie führen schreckliche magische und militärische Schläge gegen jeden durch, der es wagt, dem zerbrechlichen Ökosystem des Regenwaldes weiteren Schaden zuzufügen. In der Zwischenzeit arbeiten die innerlich stabileren Zauberer Amazoniens fieberhaft an der Wiederherstellung und Erweiterung ihres Lebensraumes.

Nun könnte man zu der Ansicht gelangen, daß die Ideologie dieser Rächer gar keinen so verrückten Eindruck macht. Manche sind schließlich ebenfalls der Überzeugung, daß extreme Umstände extreme Maßnahmen erfordern. Doch selbst verbitterte Öko-Aktivisten arbeiten nur selten mit Rächern zusammen, da Toxische Schamanen keinerlei Mitgefühl kennen. Rächer machen mit all denen kurzen Prozeß, die sie als Feinde der Erde betrachten – erbarmungslos richten sie ganze Dörfer für die Taten eines Einzelnen hin. Sie betrachten die gesamte Metamenschheit als Parasit der Mutter Erde. Solange sich Metamenschen relativ rücksichtsvoll verhalten, dürfen sie leben. Doch jeder, der eine Bedrohung für die Mutter Erde darstellt, muß auf der Stelle vernichtet werden.

Rächer und Vergifter sind extrem miteinander verfeindet und scheuen keine Mühen, um sich gegenseitig zu behindern und zu zerstören.

TOXISCHE TOTEMS

Toxische Totems sind immer pervertierte Versionen von normalen Totems, die von den Schamanen entsprechend ihrer toxischen Richtung interpretiert werden. Rächer verdrehen die Ideale ihres Totems, während Vergifter sie meist völlig umkehren. Ein Toxischer Adlerschamane, der dem Lager der Rächer angehört, könnte es beispielsweise als seine heilige Pflicht betrachten, alle Umweltzerstörer als die schlimmsten Verkörperungen des Bösen zu vernichten. Ein Toxischer Hundeschamane, der dem Pfad des Ver-

gifters folgt, wäre eine tollwütige Kreatur, buchstäblich ein wütender Vernichter der Menschheit, hungrig auf das Leben jener, die er normalerweise beschützen würde.

Toxische Schamanen erhalten die normalen Totemmodifikatoren und müssen, genau wie normale Schamanen, den (verzerrten) Idealen ihres Totems folgen. Rächer folgen meist Wildnistotems, wohingegen Vergifter meist urbanen Totems folgen.

TOXISCHE GEFAHRENSTUFE

Ein typischer Giftschamane wird mit einer Gefahrenstufe von 1W6 ÷ 2 erschaffen (es wird abgerundet). Ihre toxische Gefahrenstufe können sie beispielsweise mit den folgenden Taten erhöhen:

- Vernichtung einer Gemeinschaft, die die Wildnis urbar macht (geeignet für Rächer).
- Attentate auf Vorstandsmitglieder einer Organisation, die entweder die Umwelt verschmutzt oder versucht, Umweltschäden zu beheben (je nach Art des Giftschamanen).
- Auslösung einer Seuche oder Zünden einer chemischen, biologischen oder anderen Massenvernichtungswaffe in einem urbanen Gebiet (geeignet für Vergifter).
- Verursachung einer Ölkatastrophe, einer Kernschmelze oder einer anderen Art von Umweltkatastrophe in einem besiedelten Gebiet (Vergifter).
- Befreiung von paranormalen Kreaturen aus Konzernforschungslabors, die unter Umständen in der Konzernanlage Amok laufen (Rächer).

TOXISCHE DOMÄNEN

Ein Fluß, dessen Oberfläche mit giftgrünem Chemikalienschleim 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 Abfallcontainer, ohne eine einzige Spur davon, daß hier einst Menschen lebten und arbeiteten – dies alles sind toxische Domänen. In solchen Gebieten wurde die Natur verformt, vergewaltigt oder plattgewalzt und mit Plastik und Beton versiegelt. In den meisten toxischen Domänen herrscht starke Hintergrundstrahlung (siehe *Hintergrundstrahlung*, S. 83).

Die Naturgeister dieser Gebiete, selbst verunstaltet durch den Schaden, der ihrer Domäne zugefügt wurde, können von einem geistig gesunden Schamanen nicht mehr beschworen werden. Ein wahnsinniger Schamane kann dies jedoch durchaus.

Die Macht eines Magiers hingegen ist leidenschaftslos. Elementare weinen zwar nicht über menschliches Leid, doch sie freuen sich auch nicht darüber. Naturgeister sind jedoch ein Spiegelbild ihrer Domäne, ob sie nun vor Leben pulsiert oder völlig verseucht ist.

Geister des Menschen: Wie bereits weiter oben erläutert wurde, ist es verhältnismäßig leicht zu bestimmen, ob eine Domäne toxisch geworden ist. Geister des Menschen sind jedoch an den Zustand von Menschen gebunden, und nicht an Umweltbedingungen. Wenn es nur eine Frage der Verschmutzung wäre, müßten alle Stadtgeister toxisch sein, aber dies ist nicht der Fall.

Geister des Menschen fühlen sich dort heimisch, wo menschliche Liebe, Freiheit und Lebenskraft gedeihen. Selbst unter den schrecklichen Lebensbedingungen der Barrens findet man diese Eigenschaften. Geister des Menschen werden unter zwei extremen Bedingungen der menschlichen Existenz toxisch: Entweder, wenn Leid, Armut und Grausamkeit die Menschen zur Hoffnungslosigkeit verdammen, oder wenn Menschen durch völlige Unterdrückung und Lebensversagung verkümmern, unabhängig davon, wie hoch der materielle Lebensstandard sein mag.

Beispiele für die erste Bedingung sind die großen urbanen 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, der noch bei Verstand ist, hat je-

mals einen sauberen Geist an der Stätte eines früheren Todeslagers beschworen, sei es nun Auschwitz, Kambodscha oder Abilene.

Die zweite Bedingung beschreibt auf bemerkenswert treffende Weise die meisten Hochsicherheitseinrichtungen von Konzernen: Das Land wurde zubetoniert und erstickt unter Beton und Asphalt, wurde sterilisiert und mit endlosen Kolonnen geistloser Lohnsklaven bevölkert.

TOXISCHE NATURGEISTER

Normale Schamanen können keine Naturgeister in hochgradig verschmutzten Domänen beschwören. Nur Toxische Schamanen können Giftgeister beschwören oder beherrschen. Verbannt werden können Toxische Geister auch von anderen Zauberern, aber ein Ringen um die Beherrschung setzt den Geist nur frei, wenn der ursprüngliche Beschwörer verliert (siehe *Beherrschen*, S. 189, *SR3.01D*).

Toxische Geister verfügen über die Kräfte und Fähigkeiten normaler Naturgeister ihrer Art (S. 266–68, *SR3.01D*). Darüber hinaus verfügen sie alle über die Kräfte Ätzende Sekrete und Übler Atem.

Giftgeister sehen verzerrt und verkrüppelt aus, eine Folge der Pervertierung ihrer Domäne. Ihre Natur ist für jeden Beobachter erkennbar. Die Proben des Schamanen für Beschwörung und Entzugswiderstand beruhen auf der Kraftstufe, die er bei der Beschwörungsprobe festlegt. Die Kraftstufe des Geistes wird jedoch durch die Hintergrundstrahlung der Domäne *erhöht* – es wäre also extrem töricht, sich einem Giftgeist in dessen eigener Domäne entgegenzustellen.

Anders als normale Naturgeister unterliegen Giftgeister aufgrund ihrer toxischen Natur nicht den normalen Domänenbeschränkungen. Ein Giftschamane kann einen Toxischen Geist beschwören, und ihn anschließend in seiner manifestierten oder astralen Gestalt aus der Domäne hinausschicken. Würde ein Toxischer Schamane beispielsweise in einer kaputten Gegend der Barrens (einer toxischen Stadtdomäne) einen Stadtgeist beschwören, so könnte ein Gegner ihm nicht entkommen, indem er in ein Haus (also die Domäne eines Herdgeistes) rennt. Das Wesen kann ihm sowohl dorthin, als auch an jeden anderen Ort folgen.

Freie Giftgeister existieren, und sie bedeuten sehr, sehr schlechte Nachrichten. Sie besitzen nicht nur die gleichen Kräfte wie andere freie Geister, sie können auch einen symbiotischen Pakt mit einem Giftschamanen schließen (siehe S. 124).

SELTENE GIFTSCHAMANEN

Toxische Wujen existieren zwar, doch sie sind äußerst selten. Die Toxischen Geister der Elemente, mit denen sie sich zusammenschließen, kommen jedoch häufiger vor und sind sehr gefährlich. Es existieren zahlreiche Berichte über Toxische Geister der Elemente, die aus eigenem Antrieb erscheinen (s. *Spontane Erscheinungen*, S. 98), sich in toxischen Domänen niederlassen und dort Amok laufen.

Spieltechnisch gelten für Toxische Wujen die gleichen Regeln wie für Toxische Schamanen; Geister der Elemente werden auf die gleiche Weise wie Naturgeister in Toxische Geister verwandelt.

INSEKTENSCHAMANEN

Insektenschamanen dienen den Insektentotems und den fremdartigen Zielen, die sie verfolgen. Die Totems von Insektenschamanen üben einen starken, pervertierenden Einfluß auf das Bewußtsein des Schamanen aus. Sie vertreiben jeden metamenschlichen Gedanken und füllen den Verstand des Schamanen mit den geheimnisvollen und unmenschlichen Denkstrukturen von Insekten.

Anders als traditionelle Schamanen können Insektenschamanen Geister beschwören, die ihr Totem direkt verkörpern – echte Insektengeister. In der Tat scheinen Insektenschamanen von dem überwältigenden Verlangen besessen zu sein, so viele Insektengeister zu beschwören wie nur möglich, um schließlich auch die Königin oder den Muttergeist anrufen zu können. Dieser ausgeprägte Zwang, ein Nest oder einen Schwarm zu erschaffen, bringt sie unweigerlich in Konflikt mit ihrer Umwelt.

Insektengeister sind nicht in der Lage, mit ihrer eigenen Gestalt in unserer Welt zu existieren – sie benötigen eine "Hülle", in die sie ihre Geisterexistenz binden können. Um es mit anderen Worten auszudrücken: Bevor ein Insektengeist beschworen wird, muß ein Wirt bereitgestellt und vorbereitet werden, damit der Insektengeist seiner physischen Gestalt "verschmelzen" kann. Insektenschamanen benötigen also jede Menge Opfer, die als Wirtskörper herhalten müssen.

Sobald die Königin beschworen wurde, stört sie sich an der Kontrolle des Schamanen und beginnt, mit ihm um die Kontrolle über das Nest oder den Schwarm zu ringen. Auf die Dauer geht meist die Königin siegreich aus einer solchen Auseinandersetzung hervor.

Insektenschamanen arbeiten nur selten zusammen, und selbst dann meist nur auf Geheiß ihres Totems hin, bei denen es sich dann fast immer um Schwarmtotems handelt. Wenn sie zusammenarbeiten stellen Insektenschamanen jedoch eine gewaltige Gefahr dar – eine Tatsache, die der Welt spätestens durch den Erfolg der Universellen Bruderschaft vor Augen geführt wurde. Mit Hilfe der wohltätigen Fassade einer Selbsthilfeorganisation bereitete die Universelle Bruderschaft zahllose Wirtskörper vor und brachte Tausende von Insektengeistern in unsere Welt, bevor ihre Tarnung letztlich aufflog.

Insektenschamanen sind Vollzauberer mit alle magischen Fähigkeiten; es sind keine Aspektschamanen bekannt, die Insektentotems folgen.

INSEKTENTOTEMS

Anders als normale Totems gewähren Insektentotems ihren Schamanen keine besonderen Vor- oder Nachteile. Jedoch besitzen Insektenschamanen die einzigartige Fähigkeit zum Beschwören von Insektengeistern (siehe *Beschwörung von Insektengeistern*, weiter unten).

Obwohl es meist das Insektentotem ist, das einen Schamanen als Diener auserwählt, unternehmen manche Schamanen aus unergründlichen Motiven enorme Anstrengungen, um mit einem Insektentotem in Verbindung zu treten und dessen Macht für ihre eigenen Zwecke zu gebrauchen. Eine Zeitlang kann man damit sogar Erfolg haben, aber die fremdartige Natur des Totems wird schließlich unweigerlich die Oberhand gewinnen. Letztlich wird der Schamane zu einem Werkzeug der Macht, die er ursprünglich beherrschen wollte.

Es ist durchaus denkbar, daß Insektentotems überhaupt nicht existieren, sondern das ein Insektenschamane schlicht und einfach in Verbindung mit einer Königin tritt, die ihn dann zu ihrem Werkzeug macht. Sollten Insektentotems jedoch tatsächlich existieren, dann sind die Königinnen und Muttergeister ohne Zweifel ihre direkten Abgesandten.

Wesen und Ziele von Insektengeistern sind noch immer nicht bekannt. Einige mächtige Insektengeister haben angedeutet, daß der Ort, von dem sie stammen, unter starker Überbevölkerung leidet und sie deshalb in unsere Welt eindringen. Ob es sich bei diesem "Ort" um eine Metaebene, eine andere "Dimension" oder einfach um ein imaginäres Konstrukt handelt, ist gänzlich unbekannt. Das Verhalten und die Aktivitäten von Insektengeistern lassen jedoch eindeutig darauf schließen, daß ihre fremdartige Intelligenz unmenschlichen Bedürfnissen und Zielen folgt.

INSEKTENGEFAHRENSTUFE

Die Mentalität der meisten Insektentotems veranlaßt ihre Gefolgsleute, nach Nahrung, Sicherheit und der Ausbreitung des Schwarmes oder 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.

Insektenschamanen beginnen mit einer Gefahrenstufe von 1W6 ÷ 2 (abgerundet). Die Ziele von Insektenschamanen sind für den "gesunden Menschenverstand" völlig absurd. Es folgen einige Beispiele für solche Aufträge:

- Das Nest muß eine Woche lang einen bestimmten Block in der Stadt benutzen, beginnend mit einem festgelegten Datum. Die Bewohner müssen durch Bestechung oder Zwang vertrieben oder gefangengenommen und mit Insektengeistern "verschmolzen" werden.
- Für die Beschwörung einer Königin/Mutter muß ein idealer Gastkörper gefunden werden.
- Der Schamane muß in den Datennetzen eine Reihe von Artikeln verbreiten, die schwere Anschuldigungen gegen einen Policlub, einen Konzern oder eine andere Gruppe enthalten, von der eine Gefahr für das Nest ausgeht.
- Eine Reihe von jungsteinzeitlichen Antiquitäten muß aus verschiedenen Sammlungen (öffentlichen und privaten) gestohlen werden, um als Rohmaterialien für einzigartige Verzauberungen eingesetzt werden zu können.
- Der Schamane muß eine erfundene Tarnung mit gefälschten Beweisen untermauern, mit der die Abwesenheit und/oder Rückkehr eines Gastkörpers erklärt wird, der mit hoher Wahrscheinlichkeit eine "erfolgreiche Verschmelzung" (siehe unten) ergibt.

INSEKTENGESTALTEN

Es fällt Insektengeistern schwer, in unserer Welt ihre Wahre Gestalt anzunehmen. Die meisten benötigen Gastkörper (Wirte), mit deren Hilfe sie sich auf der materiellen Ebene verankern. Nur die mächtigsten Insektengeister sind in der Lage, die Grenzen des Gastkörpers zu überschreiten und in ihrer wahren Geistergestalt zu existieren.

Insektengeister gibt es nicht nur in den verschiedenen Arten, sondern auch in zwei Gestalten: In der *Fleischgestalt* und der *Wahren Gestalt*.

Insektengeister in Wahrer Gestalt

Insektengeister in Wahrer Gestalt sind richtige Geister, die auch den normalen Geisterregeln unterliegen. Ihr Äußeres entspricht dem Aussehen von tatsächlichen Insekten, aber sie sind von annähernd menschlicher Größe und vollkommener Gestalt.

Insektengeister in Wahrer Gestalt können, genau wie andere Geister auch, sowohl im Astralraum existieren als auch sich auf der materiellen Ebene manifestieren. Insektengeister mit Flügeln können in ihrer manifestierten Gestalt fliegen, und alle Insektengeister sind in der Lage, in ihrer manifestierten Gestalt an vertikalen Oberflächen (etwa entlang einer Gebäudefassade) zu klettern.

Alle Insektengeister in Wahrer Gestalt weisen eine Kraftstufe auf und besitzen die Schwäche Verwundbarkeit gegenüber Insektiziden (S. 265, *SR3.01D*). Sie können zwar verbannt werden, doch ihre Kraftstufe wird verdoppelt, wenn sie sich gegen Verbannungsversuche zur Wehr setzen.

Sowohl Arbeiter als auch Soldaten kommen in Wahrer Gestalt vor.

Königinnen und Muttergeister (siehe S. 130) sind immer Insektengeister in Wahrer Gestalt. Die Königin/Mutter ist größer als die menschengroßen Insektengestalten, und meist zwischen vier und sechs Metern lang.

Insektengeister in Fleischgestalt

Ein Insektengeist in Fleischgestalt ist eine bizarre Kreuzung zwischen dem menschlichen Wirt und der Insektenerscheinung des eigentlichen Geistes. Die Werte finden Sie in der *Transformationstabelle*. Der Wille des Insektengeistes beherrscht immer den des Wirtes. Alle Insektengeister in Fleischgestalt sind Dualwesen und besitzen eine Kraftstufe. Anders als Insektengeister in Wahrer Gestalt kann man Insektengeister in Fleischgestalt nicht verbannen.

Arbeiter in Fleischgestalt: Die Körperlichen Attribute von Arbeiter in Fleischgestalt liegen 1 Punkt unter denen des Gastkörpers. Die Geistigen Attribute entsprechen der Kraftstufe.

Arbeiter in Fleischgestalt verfügen über die Kraft der *Fertigkeit* (siehe *Kräfte der Insektengeister*, weiter unten) und die Schwäche der *Reduzierten Sinne* (Sicht). Sie besitzen keine Verwundbarkeit gegenüber Insektiziden.

Soldaten in Fleischgestalt: Die Geistigen Attribute von Soldaten sind identisch mit ihrer Kraftstufe. Die Stufe der Körperlichen Attribute ergibt sich aus den Attributen des Gastkörpers zuzüglich der Kraftstufe des Geistes.

Soldaten in Fleischgestalt besitzen keine Verwundbarkeit gegenüber Insektiziden. Sie besitzen auch keine natürliche Panzerung, können jedoch durchaus künstliche Rüstungen tragen. Solitäre Insektengeister in Fleischgestalt werden als Soldaten behandelt, ganz gleich, ob sie männlich oder weiblich sind.

BESCHWÖRUNG VON INSEKTENGEISTERN

Ein Insektenschamane kann Insektengeister in jeder Domäne beschwören. Um einen Arbeiter- oder Soldatengeist zu beschwören, geht er nach dem normalen Beschwörungsverfahren aus den Grundregeln vor (S. 186, *SR3.01D*). Um eine Insektenkönigin herbeizurufen, muß der Insektenschamane ein Initiat sein und die metamagische Technik der Anrufung beherrschen. Verwenden Sie die Regeln für die Anrufung von Geistern in Großer Gestalt (siehe S. 106).

Der herbeigerufene Insektengeist muß nun in einem menschlichen Gastkörper ausgebrütet werden. In der Regel handelt es sich dabei um die Körper eines Menschen oder Metamenschen, doch

TRANSFORMATIONSTABELLE

Nettoerfolge des Wirtes	Ergebnis
0 oder weniger	Der Gastkörper wird vernichtet, und der Insektengeist tritt in Wahrer Gestalt hervor.
1–2	Der Gastkörper verwandelt sich in eine humanoide Version des Insektes. Die Transformation beinhaltet auch Veränderungen an Körperform und Masse, einschließlich zusätzlicher Gliedmaßen usw. Eine Fleischgestalt entsteht.
3	Der Gastkörper nimmt einige Charakteristika des Insektes an – Chitinpanzer, Facettenaugen, kleinere Zusatzglieder und so weiter. Eine Fleischgestalt entsteht.
4	Der Gastkörper nimmt nur einen körperlichen Aspekt der Wahren Gestalt des Geistes an. Eine Fleischgestalt entsteht.
5+	Eine "erfolgreiche Verschmelzung" entsteht. Der Gastkörper behält seine ursprüngliche Gestalt und erlangt die Kraft der Auramaskierung (S. 117). Es handelt sich jedoch nicht um einen Freien Geist, und so verbleibt er unter der Kontrolle der Königin oder des Schamanen. Zwar handelt es sich um eine Fleischgestalt, doch 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.

wenn ein Lieferungsengpaß herrscht leisten auch die Körper von normalen und paranormalen Tieren gute Dienste. Diese Transformation nimmt eine Anzahl von Wochen in Anspruch, die der Kraftstufe des Geistes entspricht. Je geringer die Willenskraft des Gastkörpers im Vergleich zur Kraft des besitzergreifenden Geistes, desto größer sind die Ausmaße dieser Transformation.

Um das Ausmaß der Transformation zu ermitteln wird eine vergleichende Probe zwischen der Willenskraft des Gastkörpers und der Kraftstufe des Geistes gewürfelt. Wurde der Schamane bei der Beschwörung des Geistes von einer Königin unterstützt, erleidet der Gastkörper einen Modifikator von +2 auf seinen Mindestwurf. Konsultieren Sie die Transformationstabelle. Königinnen manifestieren sich *immer* in Wahrer Gestalt.

Nach ihrer Beschwörung besitzen Insektengeister in Fleischgestalt einen Karmapool von 1, und Insektengeister in Wahrer Gestalt einen Karmapool von 2. Königinnen verfügen über einen Karmapool von 4. Insektengeister, deren Fleischgestalt eine gute Synthese abgibt, haben einen Karmapool in Höhe des (aufgerundeten) halben Karmapools ihres Gastkörpers.

SCHWARMINSEKTENGEISTER

Schwarmgeister gehorchen einer Königin und versuchen, das Wachstum des Schwarms zu mehren. Die vier am stärksten verbreiteten Insektentotems der Schwarmvariante sind Ameise, Fliege, Termite und Wespe (die Beschreibungen finden Sie auf S. 136–137). Obwohl sie alle ihre Eigenheiten aufweisen, sorgt die Schwarmstruktur doch für bestimmte Gemeinsamkeiten. Alle haben das Wachstum des Schwarms und die Ankunft des Königinnengeistes zum Ziel. Sobald die Königin eintrifft, wird ihre Sicherheit zur wichtigsten Aufgabe, denn nur durch sie kann der Schwarm wachsen.

Schwarminsektengeister treten in zwei Arten auf, von denen jede zwei Gestalten hat. Der *Arbeitergeist* führt, wie der Name schon andeutet, die niederen Arbeiten für den Schwarm aus. Der *Soldatengeist* beschützt den Schwarm und die Königin. Sowohl Arbeiter als auch Soldaten können in Wahrer Gestalt (also genau wie andere Geister mit einer astralen und einer manifestierten Gestalt) auftreten, oder in Fleischgestalt, die permanent mit dem Gastkörper verschmilzt und zu einem Dualwesen wird, das auf diese Weise eine pervertierte Verbindung aus Geist und Gastkörper bildet.

Ameisengeister

Ameisengeister sind ausgesprochen soziale Wesen und arbeiten im Rahmen eines einzelnen Schwarms außerordentlich gut zusammen. Ameisenschwärme bestehen aus zahllosen Arbeitern und Soldaten sowie einer Königin. Die territorialen Instinkte dieser Kreaturen führen oft zu heftigen Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen Schwärmen.

Ameisen sind Konstrukteure und bauen komplexe Labyrinthe mit zahlreichen Ebenen, deren Anlage nach menschlichen Gesichtspunkten keinerlei Logik aufweist. Ameisengeister sind sauber, ordentlich und leise. Sie siedeln oft unter der Erde in Unterkünften, die sie entweder selbst gegraben oder doch wenigstens stark verändert haben.

Nur selten wird ein Ameisengeist alleine tätig. Die Königin oder der Schamane setzen sie lieber massenweise auf ein Ziel an. Sollte ein subtileres Vorgehen erforderlich sein, arbeiten Ameisengeister in kleinen Gruppen zu zweit oder viert (vorausgesetzt, der Schamane kann die Königin davon überzeugen, daß die Entsendung einer Armee der Aufgabe mehr schadet als nützt).

Fliegengeister

Bei Fliegengeistern handelt es sich ebenfalls um Schwarmwesen, doch im Gegensatz zu Ameisen oder Wespen kennen sie kein

Kastensystem. Alle Angehörigen des Schwarms, die Königin ausgenommen, sind männlich. Die Männchen sind gleichzeitig Soldaten und Arbeiter, allerdings weniger versiert und effektiv bei diesen Aufgaben als Ameisengeister in der jeweiligen Position.

Fliegenschwärme sind chaotisch und geräuschvoll und stinken extrem nach Abfall. Fliegengeisterschwärme können beinahe überall siedeln, doch sie bevorzugen baufällige und verfallene Behausungen.

Termitengeister

Termitengeister leben in einem Kastensystem, welches dem der Ameisen ähnelt. Es besteht aus Arbeitern, Soldaten und einer Königin. Termitenarbeiter sind tüchtig und begabt im Graben und Ausschachten und bauen zementharte Hügel und Türme, indem sie Sand mit ihrem Speichel mischen, was durch diese Verbindung zu einem schnell aushärtenden, betonähnlichen Material wird. Wenngleich Termiten weniger territorial gesinnt sind als Ameisen, verteidigen sie ihr Gebiet dennoch heftig.

Termiten errichten ihre Bauten überirdisch, aus Gründen der Tarnung normalerweise in verlassenen Bauwerken der Menschen, sofern es sich nicht um eine völlig isolierte Gegend handelt. Das ordentliche Innere eines Termitenschwarms erinnert an Ameisen, während die Umgebung jedoch Spuren der Anwesenheit der Termitengeister zeigt – weggeworfene Materialien und willkürliche Zerstörung.

Wespengeister

Wespengeister kennen kein Kastensystem und man trifft in einem einzelnen Schwarm zahlreiche Weibchen an. Nur die Königin gelangt zur Geschlechtsreife. Die Männchen sind territorial orientiert und nicht überaus intelligent. Die Weibchen weisen eine bösartige Intelligenz auf, die bei der Königin zur Zeit der Eiablage besonders ausgeprägt in Erscheinung tritt.

Die Königin muß ihre Eier in einem Gastkörper ablegen, der 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 Wespennester viel kleiner sind als die Bauten anderer Insektengeister, gelingt es ihnen, weitaus mehr Geister in den kleineren Bereich zu zwängen. Die Nester werden in erhöhter Position und im Freien errichtet. Wespengeister bevorzugen die oberen Etagen von Häusern und anderen hohen Bauwerken.

VERMEHRUNG DES SCHWARMES

Solange der Schamane den Königinnengeist noch nicht beschworen hat, kann er nur (Gefahrenstufe x 10) Arbeiter- und Soldatengeister beherrschen. Deren Gesamtzahl an Kraftstufenpunkten ist gleich (Magie x Gefahrenstufe x 5). Geister beliebigen Typs in Fleischform zählen nicht zu dieser Beschränkung. Alle diese Geister sind dem Schamanen treu ergeben und folgen seinen Anweisungen, es sei denn, die Königin würde direkt und ausdrücklich andere Befehle erteilen.

Genau wie Freie Geister haben auch Königinnengeister eine Geisterenergie (siehe *Geisterenergie*, S. 114), sie sind jedoch nicht

wirklich frei, bevor sie sich von dem Insektenschamanen lösen. Sobald die Königin beschworen wurde, kann sie die effektive Gefahrenstufe des Schamanen mit Punkten ihrer eigenen Geisterenergie erhöhen. Wieviel Punkte sie dem Insektenschamanen überträgt, bleibt der Königin überlassen. Geisterenergie, die sie dem Schamanen überträgt, kann sie nicht dazu verwenden, um ihre Kraftstufe anzuheben.

Wenn sie zusammenarbeiten, können die Königin und der Schamane pro Tag so viele Kraftpunkte an Insektengeistern beschwören, wie die Kraft der Königin zuzüglich dem Magieattribut und der Gefahrenstufe des Schamanen angibt. Ein Soldatengeist ist seine doppelte Kraftstufe in Punkten wert, ein Arbeitergeist die einfache Kraftstufe.

Die Höchstzahl von Soldatengeistern in Wahrer Gestalt liegt pro Schwarm bei einem Wert, der sich aus der Kraftstufe der Königin, multipliziert mit dem Charismawert des Schamanen, ergibt. Was Arbeitergeister angeht, so entspricht die Höchstzahl der zehnfachen Willenskraft des Schamanen, multipliziert mit der Kraftstufe der Königin.

Die Königin und der Schamane ringen fortwährend um ein Gleichgewicht gegensätzlicher Interessen. Die Königin verlangt, daß der Schamane Punkte von seiner Gefahrenstufe opfert, um ihre Geisterenergie in einem Verhältnis von jeweils zwei Gefahrenstufenpunkten zu einem Punkt Geisterenergie zu erhöhen. Gleichzeitig bemüht sich der Schamane um eine Erhöhung seiner Gefahrenstufe, damit er sowohl die Zahl direkt beherrschter Insektengeister als auch seine persönliche Macht erhalten kann.

KÖNIGINNENGEISTER

Der Königinnengeist ist das Medium für die Macht des Schamanen. Noch bevor er sie beschworen hat, fungiert sie als Fokus für seine Magie, als sein persönliches Totem. Sobald sie sich in der materiellen Welt befindet, schuftet sie unter seinem Joch und versucht beinahe sofort, ihre Freiheit zu erlangen. Abgesehen von den üblichen Möglichkeiten eines Geistes kann sie dies auch noch auf dieselbe Art und Weise wie ein Verbündeter versuchen (siehe *Verbündete*, S. 107). Darüber hinaus stehen ihr auch entsprechende Versuche zur Verfügung, 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. Der Schamane ist nicht gezwungen, den Königinnengeist zu beschwören, aber ohne ihre aktive Präsenz auf der materiellen Ebene stoßen seine Kräfte rasch an die Grenze.

Die Königin arbeitet darauf hin, ihr Nest auf der Erde stärker und sicherer zu machen und ihren Einfluß zu mehren. Dieses Bestreben kann ein brutal direkter Versuch sein, mehr Geister herbeizurufen, von mehr Menschen Besitz zu ergreifen und Gebiete zu gewinnen, oder eine subtile Intrige auf der Basis suchterzeugender Substanzen, politischen Einflusses und Bestechung.

Der ursprüngliche Schamane (oder ein besser geeigneter Ersatz) dient als Hauptvertreter des Nestes in der Welt der Menschen.

Ein Insektenschamane kann nur *eine* Königin beschwören. Wird sie verbannt oder vernichtet, verliert er für immer jede Magie und ist nicht mehr länger magisch aktiv. Außerdem erhält der Schamane Geistige Handicaps (siehe S. 27, *SR Kompendium*) mit einem Punktwert gleich der Geisterenergie der vernichteten Königin. Wird die Königin verdrängt, verliert er die zusätzlichen Gefahrenstufenpunkte, die sie ihm durch ihre Geisterenergie bereitgestellt hatte (und damit die übrigen Insektengeister, die er mit Hilfe dieser Gefahrenstufe kontrolliert hatte), bis sie wieder auf die materielle Ebene zurückkehrt.

Stirbt die Königin, werden auch alle Arbeiter- und Soldatengeister vernichtet, ganz gleich, ob sie von der Königin oder dem Schamanen beschworen wurden – es sei denn, sie werden zu Freien Geistern (siehe *Freie Insektengeister*, S. 132).

Gewinnt die Königin 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. Die Königin wird den Schamanen jedoch nur dann dulden, wenn sie Unterstützung beim Beschwören weiterer Insektengeister benötigt oder andere Ziele hat, für deren Erfüllung sich der Schamane als nützlich erweisen könnte. Wenn die Königin ein solches Bündnis mit einem Schamanen eingeht, schmieden die beiden einen Geisterpakt (siehe S. 124).

SOLITÄRE INSEKTENGEISTER

Diese Insektengeister werden als Solitäre Geister bezeichnet, weil sie keinen Schwarm benötigen und in vielen Fällen mächtiger und schlauer sind als ihre geselligeren Kollegen. Vielleicht leben manche von ihnen sogar in Nestern, sie empfinden aber keine ausgeprägte Verbundenheit zum Nest und können es jederzeit verlassen, ganz nach dem Willen des Schamanen (falls noch einer vorhanden ist).

Insektenschamanen, die einem Solitären Insektentotem folgen, sehen sich gezwungen, weibliche Insektengeister, die Mutter genannt werden, zu beschwören. Anders als Königinnen sind die meisten Muttergeister in der Lage, weitere Muttergeister zu beschwören. Dadurch können Solitäre Insektengeister ihre Nester weitaus besser aufrechterhalten als Schwarmgeister und müssen sich auch nicht ständig einen Insektenschamanen halten.

Solitäre Geister werden nicht in Arbeiter und Soldaten eingeteilt, sondern in Weibchen und Männchen. Die Körperlichen Attribute der Fleischgestalten von Weibchen und Männchen ermitteln Sie, als handele es sich um Soldaten. Beachten Sie aber, daß nicht alle weiblichen Geister Muttergeister sind; einzig Zikaden bilden bei dieser Regel eine Ausnahme.

Käfer, Zikaden, Leuchtkäfer, Mantiden und Schaben sind einige Beispiele für Solitäre Insektengeister (für Werte siehe S. 136–137).

Käfergeister

Männliche Käfer ähneln auf den ersten Blick dem Hirschkäfer. Unfruchtbare Weibchen gleichen eher dem gemeinen Bodenkäfer. Mutterkäfer sehen häufig aus wie eine Kreuzung aus den beiden Arten. Männchen besitzen Flügel, Weibchen nicht.

Käfer leben oft in oder in der Nähe von Nestern, die von einer oder gelegentlich auch zwei Müttern beaufsichtigt werden. Um ihre Nester zu bauen graben sich Käfer meist in den feuchten Boden. Männliche Käfergeister, bei denen es sich meist um Soldaten handelt, sind für gewöhnlich erheblich aggressiver als Weibchen und gehen meist alleine auf die Jagd. Sie besitzen einen ausgeprägten Territorialsinn und tragen regelmäßig mit anderen Männchen harmlose Kämpfe aus, bei denen sie mit den Hörnern aufeinanderprallen und miteinander ringen.

Nähere Ausführungen über das Beschwören von Käfern finden Sie in dem Abschnitt *Aufbau des Nestes* (siehe unten).

Leuchtkäfergeister

Leuchtkäfergeister sind Käfer mit weichen Körpern, deren Unterleib gelbgrün leuchtet. Für gewöhnlich leuchten männliche Leuchtkäfer nur, wenn sie gereizt sind oder wenn sie sich innerhalb von wenigen Dutzend Metern Entfernung zu einer Leuchtkäfermutter befinden. Leuchtkäferweibchen leuchten, wenn von der Mutter des Nestes oder dem Schamanen neue Geister beschworen werden. Es kommt vor, daß große Ansammlungen

von Männchen sich in Gebäuden oder Bäumen treffen, um über einen längeren Zeitraum hinweg gemeinsam synchron zu blinken.

Nähere Ausführungen über das Beschwören von Leuchtkäfergeistern finden Sie in dem Abschnitt *Aufbau des Nestes* (siehe unten).

Mantidengeister

Mantidengeister (Gottesanbeterinnen) verstoßen gewissermaßen gegen alles, was die Menschheit über Insektengeister weiß. Obwohl man sie allgemein für zerstörerisch und bösartig hält, unterscheiden sich Mantiden in einer interessanten Beziehung von allen anderen Insektengeistern. Während letztere nur stur darauf aus sind, die eigene Art zu verbreiten, besteht eines der vorrangigen Ziele der Mantiden darin, andere Insekten zu verzehren.

Ein Schamane wird feststellen müssen, daß es überaus schwierig ist, die unvergleichlich machtvollen Mantidengeister zu beherrschen. Der erheblich 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 gerissenere weibliche Mantidengeist kann männliche Herrschaft nicht ertragen. Mantidenschamaninnen können eine starke Partnerschaft mit Mantidengeistern eingehen, obwohl es auch für sie äußerst riskant ist, mit diesen beeindruckenden Wesen umzugehen.

Eine Mantidenschamanin kann maximal einen weiblichen Geist beherrschen sowie eine Anzahl Männchen in Höhe ihrer Magiestufe. Männliche Mantidengeister werden anhand der normalen Beschwörungsregeln für Insektengeister (siehe *Beschwörung von Insektengeistern*, S. 128) herbeigerufen. Für die Anrufung eines weiblichen Mantidengeistes folgen Sie den Beschwörungsregeln für Königinnen.

Männliche Mantidengeister dienen dem Weibchen nur solange, bis dieses bereit ist, neue Mantidengeister zu beschwören. Wenn sie dazu bereit ist, verschmelzen der männliche und der weibliche Geist und das Weibchen bringt neue Geister hervor. Das Männchen wird durch den Verschmelzungsprozeß getötet.

Der weibliche Mantidengeist kann alle 2W6 Wochen neue Mantidengeister erzeugen. Sobald das Weibchen dazu bereit ist muß es mit einem männlichen Mantidengeist verschmelzen und ihn verzehren, um die notwendige Energie zur Erschaffung eines neuen Geistes zu gewinnen. Das Weibchen kann männliche Mantidengeister mit einer Kraftstufensumme verzehren, die gleich ihrer eigenen Kraftstufe zuzüglich ihrer Geisterenergie ist. Wenn sie diese Schwelle erreicht und das Männchen, mit dem sie gerade verschmilzt, nicht vollständig verzehren kann, behält dieses nur so viele Kraftstufenpunkte, wie das Weibchen nicht mehr verzehren konnte. Wenn das Weibchen später neue Geister erzeugen will, beginnt es mit der vollständigen Vertilgung des halb gefressenen Männchens. Jede Verschmelzung und Vertilgung nimmt eine Anzahl Stunden in Anspruch, die der Kraftstufe des männlichen Mantidengeistes entspricht.

Nach einer Verschmelzung kann das Weibchen neue Mantidengeister beschwören, deren gesamte Kraftstufensumme maximal das Doppelte der verzehrten Kraft beträgt. Der erzeugte Geist muß in einem menschlichen Gastkörper beschworen werden, der vom selben Geschlecht ist wie der Geist. Für jeden Kraftstufenpunkt, den ein neu erschaffener männlicher Mantidengeist erhalten soll, muß das Weibchen einen Punkt der verzehrten Kraft investieren. Für jeden Kraftpunkt eines frisch erzeugten weiblichen Mantidengeistes muß das Weibchen zwei verzehrte Kraftpunkte aufwenden. Die Erschaffung nimmt eine Stunde pro Kraftstufenpunkt in Anspruch, den der neue Geist erhält. Weibliche Mantiden manifestieren sich stets in einer Fleischgestalt, die keine Spur der Insektengestalt zeigt. Jeder weibliche Mantidengeist erhält außerdem die Kraft der Auramaskierung (siehe S. 117) und das Gedächtnis des Wirtes, den sie daher nachahmen kann. Männliche Mantiden manifestieren sich stets in Wahrer Gestalt. Trotz der unterschiedlichen Gestalten kann ein weiblicher Mantidengeist jederzeit mit einem Männchen verschmelzen und es verzehren. Solange sie jedoch von einer Schamanin beherrscht wird, kann sie ohne deren Einwilligung keine weiteren weiblichen Mantidengeister erzeugen.

Anstelle von männlichen Mantiden können weibliche Mantidengeister auch andere Geister verzehren und auch deren Kraftstufenpunkte verwenden, um sich zu vermehren.

Mantiden leben vorzugsweise mitten unter den Menschen und passen sich so sehr deren Gesellschaft an, wie es ihnen ihre fremdartige Natur erlaubt.

Moskitogeister

Moskitogeister sind die gefürchtetsten unter den Insektengeistern, was eindeutig mit der Fähigkeit des Weibchens zusammenhängt, warmblütigen Lebewesen das Blut auszusaugen. Moskitos ernähren sich für gewöhnlich von einer Beute, die ihnen körperlich unterlegen ist oder schläft; sie saugen dem Opfer dann das Blut aus, bis es stirbt. Männliche Moskitos sind relativ gutartig (wenn man das überhaupt so sagen kann), und beschränken sich meist darauf, die Mutter zu beschützen, während die Weibchen auf die Jagd gehen, um für die Mutter Blut zu beschaffen.

Um einem Opfer das Blut auszusaugen muß der Moskitogeist zunächst einen erfolgreichen Angriff durchführen und Schaden verursachen, damit er das Opfer "stechen" kann. Bei seiner nächsten Handlung würfeln Sie eine vergleichende Probe zwischen der Kraftstufe und der natürlichen Konstitution des Opfers. Jeder Nettoerfolg des Moskitogeistes verursacht bei dem Opfer ein Kästchen Schaden auf dem Körperlichen Zustandsmonitor, der den Blutverlust widerspiegelt. Der Moskitogeist saugt weiter, bis das Opfer stirbt und kann während des Saugens keine anderen Handlungen durchführen. Das Opfer kann sich losreißen, wenn ihm eine vergleichende Stärkeprobe gegen den Moskitogeist gelingt.

Moskito-"Kokons" müssen in seichtem oder sehr ruhigem Wasser abgelegt werden. Nähere Ausführungen über ihre Beschwörung finden Sie im Abschnitt *Aufbau des Nestes* (siehe unten). Anders als andere Geister benötigen sie jedoch eine Brutzeit von zehn Tagen.

Schabengeister

Schabengeister bauen sich Nester nicht deshalb, weil sie es müssen, sondern weil sie es wollen. Männliche Schabengeister scharen sich um das Weibchen, das sie "geboren" hat, woraus sich die Struktur eines Nestes ergibt. Ein Nest kann mehr als eine Mutterschabe enthalten, was jedoch von der Gruppendynamik der Weibchen abhängt, deren Zahl selten mehr als drei an einem Ort übersteigt. Schamanen beschwören Schabengeister nach den üblichen Regeln (*Aufbau des Nestes*, siehe unten), außer daß sie eine Brutzeit von zehn Tagen haben.

Zikadengeister

Alle weiblichen Zikadengeister sind Muttergeister und müssen

auch als solche behandelt werden; es gibt keine unfruchtbaren Zikadenweibchen. Mit ihrer abdominalen Membran bringen männliche Zikaden laute, zirpende Töne hervor und kündigen auf diese Weise an, daß eine Zikadenmutter oder ein Schamane neue Zikadengeister beschwört.

Nähere Ausführungen über das Beschwören von Zikadenmännchen und -Mütter finden Sie in dem Abschnitt *Aufbau des Nestes* (siehe unten).

AUFBAU DES NESTES

Mit Ausnahme von Mantiden (S. 131) beschwört ein Schamane, der einem Solitären Insektentotem folgt, männliche und weibliche Insektengeister entsprechend der normalen Regeln (siehe *Beschwörung von Insektengeistern*, S. 128).

Die Höchstzahl der Geister, die ein Schamane beschwören kann, berechnet sich nach der Formel (Magie + Willenskraft) x Gefahrenstufe; das Geschlecht des Geistes spielt dabei keine Rolle. Wenn er diese Anzahl Geister beschworen hat, kann er keine weiteren Geister herbeirufen, wenn er nicht wenigstens von einem Muttergeist dabei unterstützt wird. Zusammen mit einem Muttergeist kann er beliebig viele Insektengeister in die Welt setzen.

Muttergeister sind schwerer zu beschwören als Männchen und Weibchen. Die Beschwörung wird nach den normalen Regeln für Insektengeister (S. 128) abgewickelt, erfordert jedoch eine Brutzeit von zehn Tagen. Zur Berechnung des Entzuges erhöhen sie die Kraftstufe der Mutter um die Hälfte (Brüche werden aufgerundet). Ein Muttergeist mit einer Kraftstufe von 5 hätte also zur Berechnung des Entzuges eine effektive Kraftstufe von 8. Genau wie eine Königin verfügt auch ein Muttergeist über Geisterenergie (S. 114). Andere Kräfte Freier Geister erhält sie jedoch erst, wenn sie ihre Freiheit erlangt. Muttergeister manifestieren sich stets in ihrer Wahren Gestalt.

Jeden Tag kann der Muttergeist männliche und weibliche Geister erschaffen, indem er Kraftpunkte in einen Gastkörper investiert, wobei sich die Höchstzahl an Kraftpunkten aus der Summe seiner Kraftstufe und seiner Geisterenergie berechnet. In einen einzelnen Geist kann die Mutter maximal so viele Kraftpunkte investieren, wie ihre eigene Kraftstufe beträgt.

Um eine neue Mutter hervorzubringen, benötigt die Mutter eine Anzahl Tage gleich ihrer doppelten Kraftstufe. Der neue Muttergeist besitzt die gleiche Kraftstufe wie die gebärende Mutter. Ein Muttergeist kann jedoch erst dann neue Muttergeister erzeugen, wenn es der Schamane erlaubt oder wenn er die Freiheit erlangt hat. Während er die neue Mutter austrägt, kann der Muttergeist keine anderen Geister erschaffen. Eine Mutter, die von einem Freien Insektengeist erschaffen wird, ist ebenfalls ein Freier Geist.

FREIE INSEKTENGEISTER

Normalerweise sind Königinnen die einzigen Schwarminsektengeister, die zu Freien Geistern werden können – andere Insekten sind zu sehr von ihrem Schwarm abhängig und werden zerstört, wenn die Königin stirbt. Unter ganz bestimmten Bedingungen kann es jedoch vorkommen, daß ein Drohnengeist beim Tode seiner Königin die Freiheit erlangt. Durchaus nicht ungewöhnlich ist dieser Vorgang bei "erfolgreichen Verschmelzungen", also bei Insektengeistern, welche die Gestalt und die Erinnerungen ihres Gastkörpers beibehalten haben. Eine mögliche Erklärung für dieses Phänomen mag sein, daß das Insekt aufgrund der menschlichen Gestalt und Erinnerungen die notwendige Individualität besitzt, an der es anderen Schwarmgeistern mangelt.

Solitäre Insektengeister sind ein größeres Maß an Freiraum gewohnt und werden auch eher zu Freien Geistern, besonders die Muttergeister. Der Spielleiter kann entscheiden, ob ein bestimmter Insektengeist zu einem Freien Geist wird, sollte dabei jedoch stets bedenken, daß solche Geister sehr selten sind. Er kann aber auch für jeden Geist eine Kraftprobe würfeln wenn die Königin/Mutter stirbt. Der Mindestwurf ist gleich der doppelten Kraftstufe der Königin/Mutter zuzüglich ihrer Geisterenergie. Erfolgreiche Verschmelzungen würfeln nur gegen einen Mindestwurf in Höhe der einfachen Kraftstufe der Königin/Mutter zuzüglich ihrer Geisterenergie. Gelingt die Probe, erlangt der Geist die Freiheit.

Ein Freier Insektengeist erhält auf der Stelle die üblichen 1W3 Kräfte für Freier Geister und einen Punkt Geisterenergie, wenn er die Freiheit erlangt. Der Geist ist nicht mehr an eine Königin/Mutter gebunden, und kann seine eigenen Ziele verfolgen. Freie Insektengeister behalten alle ihre normalen Kräfte und kommen, genau wie andere Freie Geister, in den Genuß von Geisterenergie und weiteren Kräften (S. 114). Anders als eine Königin können sie jedoch keine weiteren Insektengeister beschwören oder herbeirufen.

Wenn sie frei werden erhalten viele Insektengeister die Fähigkeit, sich von anderen Geistern zu ernähren. Behandeln Sie diese Fähigkeit wie die Kraft Essenzentzug (S. 9, *Critter*), die nur bei anderen Geistern funktioniert. Für jeweils vier Kraftpunkte, die ein Insektengeist durch den Einsatz dieser Kraft absorbiert, erhält er einen Karmapunkt.

Freie Insektengeister sind Schwindler, Schatten oder Jäger. Wie der Name bereits ahnen läßt, leben Jäger von der Jagd auf andere Geister und haben nur das eine Ziel, nämlich durch Zerstörung zu herrschen.

Da die Heimatebene von Insektengeistern nicht bekannt und ein fremdartiger Ort ist, können nur Insektenschamanen Astralquesten dorthin unternehmen, um den Wahren Namen eines Freien Insektengeistes in Erfahrung zu bringen. Sollte es ein anderer Charakter versuchen, verliert er auf der Stelle den Verstand oder stirbt sogar.

KRÄFTE DER INSEKTENGEISTER

Insektengeister besitzen einige spezielle Kräfte, meist jedoch nur die Königin/Mutter. Geister in ihrer Wahren Gestalt besitzen darüber hinaus die normalen Fähigkeiten von Geistern, die in den Grundregeln beschrieben werden.

Auramaskierung
Art: Mana Handlung: Automatisch oder Einfach
Reichweite: Selbst Dauer: Immer
Diese Fähigkeit ist identisch mit der Kraft, die auch Freien Geistern zur Verfügung steht (siehe S. 117). Da der Insektengeist jedoch keine eigene Geisterenergie besitzt, verwenden Sie für alle anfallenden Proben die Geisterenergie der Königin/Mutter. Wurde die Königin/Mutter noch nicht beschworen, verwenden Sie den Initiationsgrad des Schamanen, der den Geist beschworen hat.

Beschwören
Art: Mana Handlung: Komplex (exklusiv)
Reichweite: Speziell Dauer: Permanent
Königinnen und Muttergeister setzen diese Kraft unter Verwendung der Regeln aus diesem Kapitel ein, um andere Insektengeister in die materielle Welt zu bringen.

Fertigkeit
Art: Mana Handlung: Komplex
Reichweite: Selbst Dauer: Immer
Zum Zeitpunkt seiner Beschwörung erhält ein Arbeitergeist eine Bauen/Reparieren-Fertigkeit oder eine andere nichtmagische Fertigkeit nach Wahl des Beschwörers. Er kann diese Fertigkeit mit einer effektiven Stufe gleich seiner Kraft einsetzen.

Geistesverbindung
Art: Mana Handlung: Automatisch
Reichweite: Speziell Dauer: Immer
Alle Geister, die sich unter der Kontrolle einer Königin/Mutter mit dieser Fähigkeit befinden, befinden sich in ständiger telepathischer Verbindung. Mittels einer Freien Handlung können sie eine telepathische Botschaft an ihre Königin/Mutter senden. Auch die Königin/Mutter kann auf diese Weise Botschaften übermitteln und auch alles sehen und hören, was der Geist erlebt, mit dem sie in Kontakt steht, wenn sie eine Einfache Handlung aufwendet. Sie kann jedoch immer nur mit einem ihrer untergebenen Geister gleichzeitig eine solche Verbindung aufrecht halten.

Die Verbindung besteht nur zwischen der Königin/Mutter und ihren untergebenen Geistern. Will ein untergebener Geist eine Nachricht an einen anderen Geist übermitteln, so muß er sie von der Königin "weiterleiten" lassen – doch nur wenige Geister machen von dieser Möglichkeit Gebrauch, um nicht den Unmut der Königin auf sich zu lenken.

Tierbeherrschung (Insekten)
Art: Mana Handlung: Komplex
Reichweite: Blickfeld Dauer: Aufrechterhalten
Mit dieser Kraft kann eine Königin/Mutter einen normalen Insektenschwarm ihrer Gattung aussenden, um Informationen zu sammeln (indem sie ihre Sinne benutzt), anzugreifen (was im Falle von Wespengeister oft tödlich endet) und so weiter.

Zwang
Art: Physisch
Handlung: Komplex
Reichweite: Blickfeld
Dauer: Aufrechterhalten
Die Königin/Mutter kann eine Reihe unterschiedlicher Pheromone absondern, die auf Menschen einen überwältigenden Zwang ausüben. Sie kann damit auf jeden einwirken, der die Pheromone riecht; wirksam sind diese Duftstoffe bis zu einer Distanz gleich der Kraftstufe der Königin/Mutter in Metern. Sie kann diese Substanzen auch in Form eins Sekretes absondern, das dann entweder mit anderen Substanzen vermischt oder mit Speisen und Getränke vermengt wird, um dann als Droge zu dienen.

Würfeln Sie eine vergleichende Probe zwischen der Kraftstufe der Königin/Mutter und der Willenskraft des Zieles. Jeder Nettoerfolg der Königin/Mutter ermöglicht es ihr, eine Handlung des Zieles zu beherrschen. Sie muß das Ziel direkt nach dem Einsatz dieser Kraft beeinflussen – sie kann es nicht zu zukünftigen Handlungen zwingen.

BLUTMAGIE

Blutmagie wird von Initiaten verschiedener magischer Traditionen praktiziert, unter anderem von Anhängern der Aztekischen Magie, der Voodoo-Magie und einigen Druiden- und Naturzirkeln. Gerüchten zufolge soll sie auch von einigen magischen Geheimgesellschaften wie der Schwarzen Loge und dem Ordo Maximus praktiziert werden. Die berüchtigtsten und erfolgreichsten Anhänger der Blutmagie sind jedoch die Blutmagier aus Aztlan, die einer magischen Tradition folgen, deren Wurzeln weit in der Vergangenheit liegen.

Aufgrund ihrer menschenverachtenden und häufig tödlichen Natur steht Opfermagie in den meisten Staaten unter strenger Strafe. Auf dem nordamerikanischen Kontinent ist Opfermagie beinahe überall illegal, mit der Ausnahme von Aztlan, wo sie von den Initiaten einiger "ausgewählter" (soll heißen: von Aztechnology finanzierter) Magischer Gruppen praktiziert werden darf. In seinem Testament hat der Drache Dunkelzahn ein Kopfgeld in Höhe von 1.000.000 Nuyen auf Blutmagier ausgesetzt, das auch tatsächlich von der Draco Foundation ausgezahlt wird (siehe S. 27, *Portfolio of a Dragon*).

OPFERGEAS

Das Opfergeas kann *nicht* ohne die Unterstützung einer Magischen Gruppe erlernt werden, die diese Technik beherrscht. Um das Geas zu erfüllen, muß der Charakter mindestens einmal täglich ein intelligentes Lebewesen töten. Andernfalls ist das Geas gebrochen und der Charakter kann keine Magie wirken. Der Charakter muß sich in körperlichem Kontakt mit dem Opfer befinden und ihm mit bloßen Händen oder einer Handwaffe (Messer, Schwert, Sporne und so weiter) das Leben nehmen. Wird das Opfer mit einer Fernkampfwaffe oder einem Zauberspruch getötet, so gilt das Geas nicht als erfüllt.

OPFERUNG (METAMAGISCHE TECHNIK)

Auch die metamagische Opfertechnik kann *nicht* ohne die Unterstützung einer Magischen Gruppe erlernt werden, deren Mitglieder diese Technik bereits beherrschen. Sie kann niemals bei einer Selbstinitiation erlernt werden. Einige Magische Bedrohungen (siehe S. 123) erlernen die Opfertechnik durch Astralquesten oder von Geistern, doch Spielercharaktere können diesem Pfad nicht folgen, ohne dabei ihre geistige Gesundheit zu verlieren.

Initiaten können mittels dieser Technik den Entzug aller magischen Proben reduzieren, indem sie dem freiwilligen oder unfreiwilligen "Spender" die Lebensenergie entziehen.

Um diese Technik einzusetzen, fügt der Initiat dem Spender, der nicht weiter als eine Armeslänge entfernt sein darf, zunächst eine körperliche Wunde zu. Aus symbolischen Gründen muß der Initiat dem Opfer mit einer Klingenwaffe eine blutende Verletzung zufügen. Der Initiat würfelt eine Probe mit seiner Fertigkeit Bewaffneter Kampf gegen Mindestwurf 2; diese Probe ist Teil der Komplexen Handlung der Spruchzauberei. Der Initiat kann auch entscheiden, nicht alle Erfolge aus dieser Probe zu nutzen, um dem Opfer weniger Schaden zuzufügen. Das Opfer würfelt eine normale Schadenswiderstandsprobe, bei der ihm jedoch keine Würfel aus dem Kampfpool zur Verfügung stehen.

Den Zauber wirkt der Initiat in dem Moment, in dem er das Opfer verletzt. Jedes Schadenskästchen, das auf dem Körperlichen Zustandsmonitor des Opfers angekreuzt wird, reduziert die Kraftstufe des Zaubers bei der Ermittlung des Entzugscodes, ohne dabei die effektive Kraftstufe des Zaubers zu senken. Ein Beispiel: Wirkt ein Initiat einen Zauberspruch mit einer Kraftstufe von 9 und fügt dem Opfer gleichzeitig vier Kästchen Körperlichen Schaden zu, so berechnet sich der Entzug, als hätte er den Zauber mit Kraftstufe 5 gewirkt. Kommt das Opfer durch den Schaden sogar ums Leben, so senkt er die effektive Kraftstufe des Spruches um

einen zusätzlichen Betrag in Höhe der (abgerundeten) halben Essenzstufe des Opfers.

Als Opfer können ausschließlich intelligente Lebewesen dienen. Bei den Opfern handelt es sich für gewöhnlich um Menschen oder Metamenschen, aber auch paranormale Critter, die der Spielleiter für angemessen hält, werden häufig geopfert; Sasquatchs und Drachen taugen ganz bestimmt als Spender. Geister können nur dann als Spender benutzt werden, wenn sie ein Lebewesen bewohnen, wie es beispielsweise bei Verbündeten in Tiergestalt der Fall ist.

Ein Initiat kann auch den Entzug senken, indem sich selbst schneidet und auf diese Weise seine *eigene* Lebensenergie anzapft. Gehen Sie davon aus, daß ein Charakter sich selbst stets den gewünschten Schaden zufügt, ohne eine Probe würfeln zu müssen.

Viele magische Gelehrte sind der Überzeugung, das magische Opferungen, sowohl als metamagische Technik als auch als Geas, unglaublich gefährlich sind und fürchterliche Konsequenzen haben.

Charaktere, die mit der metamagischen Opfertechnik vertraut sind, können auch Blutgeister (siehe unten) beschwören.

BLUTGEISTER

Opfer	Maximale Kraftstufe
Kleine Tiere (Katze, Ratte)	1
Mittlere Tiere (Hund, Fuchs)	2
Große Tiere (Jaguar, Pferd)	3
Intelligentes Wesen	Essenzstufe
Erwachtes intelligentes Wesen	Magiestufe

BLUTGEISTER

Blutgeister können nur von Initiaten angerufen werden, welche die metamagische Technik der Opferung beherrschen (S. 133). Blutgeister werden zumeist von den Zauberern aus Aztlan beschworen – sehr selten auch von Zauberern anderer Traditionen. Der Blutgeist wird aus dem Blut des geopferten Wesens beschworen. Die maximale Kraftstufe des Geistes hängt von der Art der geopferten Kreatur ab; nähere Einzelheiten finden Sie in der Tabelle *Blutgeister* (weiter unten). Da diese Beschwörungstechnik ein Opfer erfordert, ist sie in den meisten Staaten der Sechsten Welt illegal. Blutgeister sind ausgesprochen gefährlich und äußert schwer zu beherrschen, und sie wenden sich *immer* gegen ihren Beschwörer, sollten sie die Freiheit erlangen.

Beschwören von Blutgeistern

Die Beschwörung eines Blutgeistes nimmt eine Anzahl Stunden gleich der gewünschten Kraftstufe in Anspruch. Am Ende des Rituals wird das Wesen geopfert – das Opfer muß getötet werden, um den Geist zu beschwören. Der Beschwörer würfelt eine Beschwörungsprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der gewünschten Kraftstufe. Jeder Erfolg bedeutet einen Dienst, den der Geist dem Beschwörer schuldet. Für die Bindung und Beherrschung von Blutgeistern gelten die gleichen Regeln wie für Elementare, und genau wie Elementare können sie auch auf Ferndienste (S. 188, *SR3.01D*) geschickt werden. Der Zauberer widersetzt sich dem Entzug nach den normalen Regeln (S. 162, *SR3.01D*).

Die maximale Kraftstufe bei Erwachten Tieren liegt einen Punkt über der normalen Stufe für ihre Art, d. h. eine Teufelsratte könnte geopfert werden, um einen Blutgeist mit Kraftstufe 2 zu beschwören. Wenn es sich bei dem Opfer um einen Initiaten oder um ein entsprechendes Erwachtes Wesen (z. B. einen Drachen) handelt, kann der Beschwörer mittels der metamagischen Technik Anrufung einen Blutgeist in seiner Großen Gestalt beschwören (siehe S. 107).

In manifestierter Gestalt erscheint der Blutgeist als Wolke aus rotem Blutnebel oder als blutroter Humanoide mit Klauen, Flügeln und einem krummen Schnabel. Die Entfernung zu dem nächsten intelligenten Wesen darf nicht größer sein als (Kraft des Geistes x 100) in Metern; diesen Bereich kann der Blutgeist nicht verlassen. Um die verlorenen Essenzpunkte zu regenerieren setzen sie ihre Kraft Essenzentzug ein. Die Essenzstufe darf seine Kraftstufe jedoch nicht überschreiten. Wenn der Geist davon abgehalten wird die verlorenen Essenzpunkte zu regenerieren wendet er sich gegen seinen Beschwörer.

Auch Blutgeister können die Freiheit erlangen (S. 113). Ein Freier Blutgeist ist wahrlich eine fürchterliche Kreatur. Um zu überleben, muß er sich von der Essenz lebender Kreaturen ernähren, er verliert jedoch nur einen Essenzpunkt pro Woche (und nicht pro Tag). Man munkelt sogar von Freien Blutgeistern, die Geisterpakte mit magischen Bedrohungen eingegangen sind (siehe *Geisterpakte*, S. 124).

Blutgeist

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+1	(K+2)x3	K–2	K	K	K	K/Z	K+1

Initiative: K + 11 + 1W6 (Physisch) / (K+1) + 20 + 1W6 (Astral)
Angriff: (STR)M
Kräfte: Essenzentzug, Giftodem, Grauen, Materialisierung, Schutz, Verschlingen
Schwächen: Essenzverlust (1 Punkt pro Tag)

DIE VERDORBENEN

Schamanen sind nicht die einzigen Zauberer, die von fremdartigen und bösartigen Formen der Magie in Versuchung geführt werden. Auch andere Magiebegabte sind der Gefahr der Korrumpierung ausgesetzt. In gewisser Hinsicht sind die Verdorbenen weitaus schlimmer als Toxische Schamanen oder Insektenschamanen. Schließlich könnte man anführen, daß solche Schamanen Opfer des Schicksals sind, doch die Verdorbenen entscheiden sich *freiwillig* für ihren Pfad. Diese Magier werden von den tiefsten und finstersten Begierden der Menschen angetrieben und weiden sich an Leid, Tod und Verzweiflung. Sie mehren mit diesen Gefühlen ihre Macht. Die Verdorbenen schaffen dies nicht immer alleine. Gelegentlich werden sie auch von Geistern unterstützt, die genauso verdorben und verzerrt sind wie sie selbst – Verführer, die Magiern Macht anbieten, die ihre kühnsten Träume übersteigt.

Um ihre Gefahrenstufe anzuheben müssen Verdorbene Magier Leid und Pein über die Menschheit bringen, an dem sie sich "laben" können. Jeder Magier entwickelt seinen eigenen "Geschmack" hinsichtlich des Leids anderer Menschen. Manche sind wahnsinnige Massenmörder, die bei ihren Morden magische Rituale ausführen, andere sind Händler des Todes und erquicken sich an dem langsamen aber sicheren Tod der Menschen, denen sie Drogen, Chips und andere Gifte verkaufen, um die diese bedauernswerten Kreaturen betteln. Wiederum andere sind Anführer fanatischer Kulte und erfreuen sich an der Unterdrückung und Vernichtung des menschlichen Geistes, während wieder andere Unschuldige in Versuchung führen. Für jedes menschliche Leiden und jedes menschliche Laster gibt es mit Sicherheit einen Verdorbenen, der dieses Metier als Kunstform betrachtet. Durch Erfolg in ihrem perversen Bestreben erhöhen die Verdorbenen ihre Gefahrenstufe und damit ihre Macht.

Die Verdorbenen agieren im Geheimen, doch mit der Zeit sind immer schrecklichere Greueltaten nötig, um ihre Gefahrenstufe anzuheben, und irgendwann enthüllen sie ihre wahre Natur. Der Verdorbene kämpft ständig um ein Gleichgewicht zwischen der notwendigen Geheimhaltung vor den Behörden und dem brennenden Verlangen nach größerer Macht. Viele Verdorbene haben

keinen festen Wohnsitz, um so ihre Aktivitäten besser tarnen zu können. Ganz gleich, wie ausgeglichen oder normal manche Verdorbene Magier auch erscheinen mögen, sie alle sind so unbeschreiblich geisteskrank, daß man sie ohne weiteres als Soziopathen, wenn nicht gar als Psychopathen bezeichnen kann. Ein Verdorbener Magier kann ein tobender Irrer oder beherrscht und professionell sein, aber beide stehen in Verbindung mit Mächten, die kein geistig gesunder Magier ertragen würde.

Freie Geister mit den Charakteristika eines Schattens können einen symbiotischen Pakt mit Verdorbenen Magiern schließen (siehe *Geisterpakte*, S. 124).

Gefahrenstufen von Verdorbenen

Die Verdorbenen beginnen mit einer Gefahrenstufe von 1W6 ÷ 2 (es wird abgerundet). Typische Aufgaben, mit denen ein Verdorbener Magier seine Gefahrenstufe erhöhen könnte, sind unter anderem:

- Der Magier tötet mehrere Personen in einem genau vorgeschriebenen Ritus (während einer bestimmten Sternenkonstallation oder zu einem anderen günstigen Zeitpunkt).
- Der Verdorbene bringt eine unschuldige Person dazu, ein Verbrechen zu begehen oder sonstwie wider seine Natur zu handeln.
- Der Magier macht eine bestimmte Anzahl Personen von einer besonders grausamen und gefährlichen Droge abhängig.
- Der Verdorbene zerstört einen Gegenstand oder einen Ort, der für einen oder mehrere Menschen ein Symbol der Hoffnung, der Leistung oder der Freude darstellt.

PETRO-RITUS

Obwohl Anhänger des Voodoo (S. 19) Schamanen sind, gibt es auch in ihrer Tradition einen Pfad, der dem der Verdorbenen ähnelt. Voodoo ist ein Pfad, der aus Sklaverei und Unterdrückung geboren wurde. Der Petro-Ritus lebt von dem Feuer der Rache und des Hasses, das durch dieses Erbe lodert. Houngans, die dem Petro-Ritus folgen, geben sich all den schrecklichen und haßerfüllten Aspekten der Loa hin, um an denen Rache zu üben, die sie als ungerecht betrachten. Sie ähneln in dieser Hinsicht den Rächern unter den Toxischen Schamanen (siehe S. 124). Houngans, die diesem Ritus folgen, erhöhen ihre Gefahrenstufe, indem sie Ziele erreichen, die ihren verzerrten Idealen entsprechen.

Das Pantheon dieser verdorbenen Houngans entspricht den Loa-Schutzpatronen, die auf den Seiten 176–177 beschrieben werden, doch sie geben ihren Schutzpatronen häufig andere Namen. So heißt Ghede beispielsweise Baron Samedi, und ist der Schutzpatron der Friedhöfe, der Zombies und der bösen Magie. Legba ist Anhängern des Petro-Ritus als Carrefour bekannt, der Schutzpatron der Dämonen und der Mächte der Finsternis. Erzulie wird Ge Rouge genannt, was ungefähr so viel heißt wie "Die Roten Augen". Sie verkörpert eine rachsüchtige und zornige Frau. Die Loageister, die von Petrohoungans beschworen werden, besitzen die gleichen Fähigkeiten wie normale Loageister.

Besonders begabt sind Petrohoungans bei der Beherrschung von Zombies; sie können eine Anzahl Zombies beherrschen, die sich aus der Formel (Charisma + Gefahrenstufe) x 2 ergibt.

DER VERZERRTE WEG

Adepten haben viele Wege gefunden, ihre innere Macht nutzbringend zu bündeln. Doch manche Adepten finden nur noch Haß, Aggression und Rache, wenn sie in ihr Inneres blicken. Diese unglücklichen Seelen werden zu Anhängern des Verzerrten Weges. Um ihre Macht zu stärken, konzentrieren sie sich auf die schrecklichsten Gefühle in den Abgründen ihrer Seele. Sie werden zu lebenden Waffen, zu Raubtieren, die andere Menschen jagen. Genau wie andere Magische Bedrohungen besitzen auch die Adepten des Verzerrten Weges eine Gefahrenstufe. Für sie bedeuten die Gefahrenpunkte zusätzliche Kraftpunkte, die sie für Adeptenkräfte ausgeben, die zu ihrem persönlichen Verzerrten Pfad passen. Sinkt ihre Gefahrenstufe so verlieren sie auch diese zusätzlichen Kräfte. Mit der Zeit können Verzerrte jedoch eine enorme Macht aufbauen.

Doch mit wachsender Gefahrenstufe verändert sich auch die körperliche Erscheinung des Verzerrten. Einige werden zunehmend bestialischer. Ihnen wächst Fell und ihre Zähne werden spitz und scharf. Anderen bekommen schuppige Haut und schlitzförmige Augen. Sie werden mit der Zeit immer entsetzlicher und unmenschlicher. Man berichtet jedoch auch von Verzerrten, die mit der Zeit eine kalte, beinahe übermenschliche Schönheit entwickeln. Es existiert keine allgemeine Regel für diese Veränderungen, doch sie scheinen mit dem Erwerb neuer Kräfte fortzuschreiten. So könnte eine erhöhte Gefahrenstufe in einer schuppigen Haut resultieren, die dem Verzerrten einen Mystischen Panzer verleiht. Oder der Adept bekommt merkwürdige Augen, die ihm Nachtsicht gewähren.

Adepten des Verzerrten Pfades können sich, genau wie die Verdorbenen, mit Schatten zusammenschließen (siehe *Geisterpakte*, S. 124).

Gefahrenstufen von Verzerrten

Adepten des Verzerrten Pfades beginnen mit einer Gefahrenstufe von 1W6 ÷ 2 (es wird abgerundet). Um ihre Gefahrenstufe anzuheben, könnten sie unter anderem folgende Aufgaben erfüllen:

- Der Adept jagt ein Opfer, das für ihn eine Herausforderung darstellt. Bevor er es tötet, verursacht er größtmögliche Furcht in dem Opfer.
- Der Verzerrte besiegt einen bestimmten Gegner in einem Kampf auf Leben und Tod.
- Der Adept beweist seine Überlegenheit in einem bestimmten Gebiet. Er könnte beispielsweise einen gut bewachten Gegenstand stehlen oder eine gut geschützte Person töten.
- Der Verzerrte beherrscht eine Gruppe aus Gefolgsleuten mit seiner überlegenen Stärke, Macht und List.

INSEKTENGEISTER

Ameise	**Ko**	**S**	**St**	**C**	**I**	**W**	**E**	**R**	**Angriff**
Soldat	K+1/K	(K+4)x4	K+4	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)M
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Lähmende Berührung, Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Arbeiter	K–2/K–3	Kx3	K+2	K	K	K	K/Z	K	(STR)M
Initiative: K + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Fertigkeit, Gesteigerte Sinne (Geruch), Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Königin	K+5/K	(K+6)x5	K+6	K	K	K	K/Z	Kx3	(STR)S
Initiative: (Kx3) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Beschwören, Geistesverbindung, Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Grauen, Lähmende Berührung, Materialisierung, Tierbeherrschung (Ameisen), Zwang									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									

Fliege	**Ko**	**S**	**St**	**C**	**I**	**W**	**E**	**R**	**Angriff**
Männchen	K/K–2	(K+1)x4	K+2	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)M
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Materialisierung, Pestilenz									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Königin	K+4/K	(K+4)x5	K+4	K	K	K	K/Z	Kx3	(STR)S
Initiative: (Kx3) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Beschwören, Geistesverbindung, Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Grauen, Materialisierung, Tierbeherrschung (Fliegen), Zwang									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									

Käfer	**Ko**	**S**	**St**	**C**	**I**	**W**	**E**	**R**	**Angriff**
Männchen	K+3/Kx2	(K+1)x4	K+6	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)S
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Weibchen	K+2/K	(K+2)x3	K+2	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)M
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Mutter	K+2/Kx2	(K+2)x4	K+4	K	K	K	K/Z	Kx3	(STR)S
Initiative: (Kx3) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Beschwören, Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Grauen, Lähmende Berührung, Materialisierung, Tierbeherrschung (Käfer), Zwang									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									

Leuchtkäfer	**Ko**	**S**	**St**	**C**	**I**	**W**	**E**	**R**	**Angriff**
Männchen/Weibchen	K/K–2	(K+1)x4	K+1	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)L
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Mutter	K+1/K	(K+2)x4	K+1	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)M
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Beschwören, Geistesverbindung, Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Grauen, Materialisierung, Tierbeherrschung (Leuchtkäfer), Zwang									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									

Mantide	**Ko**	**S**	**St**	**C**	**I**	**W**	**E**	**R**	**Angriff**
Männchen	K+2/K+1	(K+5)x4	K+3	K	K	K	K/Z	Kx3	(STR)M
Initiative: (Kx3) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Weibchen	G*+K/K	(G*+K)x4	G*+F	K	K	K	K/Z	*	(STR)S

* Weibliche Mantiden existieren nur in Fleischgestalt; die Attributsstufe des Gastkörpers dient als Basis, die Reaktion wird normal berechnet.

Initiative: Reaktion + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)
Kräfte: Beschwören, Geistesverbindung, Gesteigerte Sinne (Geruch), Grauen, Tierbeherrschung (Mantiden), Zwang
Schwächen: Verwundbarkeit (Insektizide)

Moskito	**Ko**	**S**	**St**	**C**	**I**	**W**	**E**	**R**	**Angriff**
Männchen	K/K	(K+3)x4	K+3	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)M
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Lähmende Berührung, Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Weibchen	K–1/K–1	(K+3)x4	K+2	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)M
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Lähmende Berührung, Materialisierung, Pestilenz									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Mutter	K+2/K	(K+3)x4	K+2	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)M
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Beschwören, Geistesverbindung, Gesteigerte Sinne (Geruch), Grauen, Lähmende Berührung, Materialisierung, Pestilenz, Tierbeherrschung (Moskitos), Zwang									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									

Schabe	**Ko**	**S**	**St**	**C**	**I**	**W**	**E**	**R**	**Angriff**
Männchen	K+2/K+1	(K+4)x4	K+2	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)M
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Mutter	K+3/K+2	(K+3)x4	K+1	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)S
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Beschwören, Geistesverbindung, Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Grauen, Materialisierung, Tierbeherrschung (Schaben), Zwang									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									

Termite	**Ko**	**S**	**St**	**C**	**I**	**W**	**E**	**R**	**Angriff**
Arbeiter	K–2/K–3	Kx3	K+3	K	K	K	K/Z	K	(STR)M
Initiative: K + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Fertigkeit, Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Soldat	K+1/K	(K+4)x4	K+5	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)M
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Lähmende Berührung, Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Königin	K+5/K	(K+6)x5	K+6	K	K	K	K/Z	Kx3	(STR)S
Initiative: (Kx3) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Beschwören, Geistesverbindung, Gesteigerte Sinne (Geruch), Grauen, Lähmende Berührung, Materialisierung, Tierbeherrschung (Termiten), Zwang									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									

Wespe	**Ko**	**S**	**St**	**C**	**I**	**W**	**E**	**R**	**Angriff**
Männchen	K/K–1	(K+4)x4	K+3	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)M
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Lähmende Berührung, Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Weibchen	K+1/K–1	(K+4)x4	K+4	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)M
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Lähmende Berührung, Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Königin	K+4/K	(K+5)x5	K+5	K	K	K	K/Z	Kx3	(STR)S
Initiative: (Kx3) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Beschwören, Geistesverbindung, Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Grauen, Lähmende Berührung, Materialisierung, Tierbeherrschung (Wespen), Zwang									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									

Zikade	**Ko**	**S**	**St**	**C**	**I**	**W**	**E**	**R**	**Angriff**
Männchen	K+2/K–2	(K+1)x4	K+3	K	K	K	K/Z	K	(STR)L
Initiative: K + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Materialisierung									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									
Mutter	K+3/K	(K+2)x4	K+2	K	K	K	K/Z	Kx2	(STR)S
Initiative: (Kx2) + 10 +1W6 (Physisch) / K + 20 + 1W6 (Astral)									
Kräfte: Beschwören, Geistesverbindung, Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Grauen, Materialisierung, Tierbeherrschung (Zikaden), Zwang									
Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)									

DAS GRIMOIRE

In diesen Kapitel werden eine Reihe von Zaubersprüchen beschrieben, die in den Schatten häufig Verwendung finden. Bei den Namen der Zaubersprüche handelt es sich um die typischen Bezeichnungen, die von Shadowrunnern benutzt werden. Spruchzauberer unterschiedlicher Traditionen können durchaus unterschiedliche Namen für diese Zaubersprüche haben, doch sie haben alle die gleichen Spielwerte und die gleiche Wirkung.

Jeder Zauberspruch weist die folgenden Eigenschaften auf: Art, Mindestwurf, Dauer, Reichweite und Entzug. Bei Zaubersprüchen mit zwei Versionen (beispielsweise Erschlagen und Massaker) wirkt, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben wird, die erste Version gegen ein einzelnes Ziel, wohingegen es sich bei der zweiten Version um eine flächenwirksame Variante des Spruches handelt.

Art: Es gibt Manazauber (M) und Physische Zauber (P). Nähere Informationen finden Sie auf S. 177, *SR3*.

Mindestwurf: Der Mindestwurf des Zauberspruches. Willenskraft (W), Konstitution (K), Schnelligkeit (S), Intelligenz (I), Reaktion (R) und Kraft (Kr) sind die häufigsten Mindestwürfe. Zaubersprüche, die leblose Ziele beeinflussen, verwenden den Objektwiderstand (OW) als Mindestwurf (siehe S. 182, *SR3.01D*). Andere Zaubersprüche haben einen festen Mindestwurf. Zaubersprüche, die kein bereitwilliges Ziel erfordern und gegen unfreiwillige Ziele gewirkt werden, erfordern in den meisten Fällen eine Spruchwiderstandsprobe (S. 183, *SR3.01D*). Grundsätzlich gilt, daß **allen** Zaubern Widerstand geleistet werden kann, sogar denen, die eine positive Auswirkung auf das Ziel haben, solange es sich bei dem Ziel um ein Lebewesen handelt. Für den Fall, daß sich das Attribut, mit dem diese Widerstandsprobe abgelegt werden kann, vom Mindestwurf unterscheidet, ist es zusätzlich in Klammern angegeben. Dieser Widerstand ist nicht mit dem zu verwechseln, der abgelegt wird, wenn der Spielleiter überprüft, ob ein Wesen eine Illusion durchschaut (näheres dazu finden Sie bei den Illusions-Zaubern).

Zauber, die ein bereitwilliges Ziel erfordern, sind mit dem Kürzel (BW) gekennzeichnet. Sie scheitern automatisch, wenn das Ziel Widerstand leistet.

Dauer: Es gibt Sofortige (S), Aufrechterhaltene (A) und Permanente (P) Zauber. Nähere Einzelheiten finden Sie auf S. 178, *SR3*.

Reichweite: Entweder Blickfeld (BF), Berührung (B) oder Selbst (S). Zauber mit dem Zusatz (F) sind flächenwirksam. Bei Wahrnehmungszaubern bezieht sich das Kürzel in Klammern auf die Reichweite des Sinnes: Richtungssinne (RS), wie z. B. Sicht, und Flächensinne (FS), die eine Wahrnehmung in alle Richtungen ermöglichen.

Anmerkung der deutschen Redaktion: Bei allen Zaubern, die mit einem * markiert sind, handelt es sich um Zauber, die bereits im Grundregelwerk *Shadowrun 3.01D* enthalten sind und die hier noch einmal der Vollständigkeit halber mit angegeben sind. Sollte es bei den Regeln eines Zaubers Abweichungen zwischen diesen beiden Versionen geben, so sind stets die in diesem Buch abgedruckten, aktuelleren zu bevorzugen.

CELL BLOCK D

Entzug: Der Entzugscode besteht aus einem Modifikator für den Entzugsmindestwurf (der auf der abgerundeten halben Kraftstufe des Zaubers basiert) und dem Entzugsniveau, also dem Grundschadensniveau, welches der Entzug bewirkt. Zaubersprüche, die Schaden bewirken oder heilen, haben ein variables Entzugsniveau, das auf dem Schaden beruht, den der Zauber anzurichten oder zu heilen vermag. Steigt das Schadensniveau durch den Modifikator über ein Niveau von Tödlich, so erhöht sich der Entzugsmindestwurf für jedes Entzugsniveau über Tödlich um 2.

HEILZAUBER

Heilzauber können physische Wunden und Krankheiten heilen (oder sie verursachen), Gifte oder Drogen aus dem Metabolismus entfernen (oder ihre Wirkung simulieren) und Attribute verändern. Es gibt keinen bekannten Weg, geistigen Schaden zu heilen, psychologische Defekte zu beseitigen oder durch Entzug erlittenen Schaden zu beseitigen.

Alle Heilzauber erfordern die Berührung des Zieles durch den Zaubernden. Dieses "Händeauflegen" ist in allen Teilen der Welt bekannt und Tradition. Um sie zu Zaubern zu konvertieren, die als Reichweite Blickfeld haben, erhöhen Sie das Entzugsniveau um eine Stufe.

Allergie verursachen
Art: P Mindestwurf: 10 – Essenz (K)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +2(Allergieniveau +1)
Der Zauber bewirkt bei der Zielperson eine allergische Reaktion nach Wahl des Spruchanwenders. Der Zauberer bestimmt den Allergiegrad und das Material, auf das die Zielperson reagiert. Eine Beschreibung einiger Allergien finden Sie auf S. 15, *Critter*. Das Ziel widersetzt sich dem Zauber mit seiner Konstitution. Gelingt der Spruch, leidet das Ziel unter den Folgen der Allergie. Jeweils zwei Nettoerfolge bei der Hexereiprobe erhöhen den Allergiegrad um eine Stufe, bis hin zu einem Maximum von Schwer. Schwere Allergien auf bestimmte Substanzen (wie Sonnenlicht oder Eisen) können tödlich enden, wenn sie lange genug aufrechterhalten werden. Der Zauber Antiallergikum kann die Wirkung dieses Zaubers aufheben.

Allergien kommen in vier Graden vor, welche den vier Schadensniveaus entsprechen, die auch den Entzug des Zaubers angeben: Lästig (L), Leicht (M), Mittel (S) und Schwer (T).

Antiallergikum
Art: P Mindestwurf: 10 – Essenz (K)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: (Allergieniveau)
Dieser Zauber ermöglicht es dem Zauberer, bei einem bereitwilligen Ziel die Auswirkungen einer Allergie zu mildern. Jeweils zwei Erfolge (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe) reduzieren die Stärke der Allergie um eine Stufe. Der Zauber entfernt die Allergie nicht, er lindert lediglich ihre Folgen. Bei einer Verwundbarkeit (S. 265, *SR3.01D*) zeigt er keine Wirkung. Würde der Zauberer mit dem Spruch beispielsweise einen dem Sonnenlicht ausgesetzten Vampir schützen, so könnte dieser genüßlich ein Sonnenband nehmen (sofern der Zauberer genügend Erfolge erzielt). Der Spruch würde den Vampir jedoch nicht vor dem zusätzlichen Schaden bewahren, den eine hölzerne Waffe anrichtet. Der Zauber schützt außerdem immer nur vor den Folgen einer einzelnen Allergie.

Allergien kommen in vier Graden vor (siehe S. 15, *Critter*), welche den vier Schadensniveaus entsprechen, die dann auch den Entzug des Zaubers angeben: Lästig (L), Leicht (M), Mittel (S) und Schwer (T).

(Attribut) senken *
Art: M Mindestwurf: 10 – Essenz (Attribut)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +1(S)
Cybermodifiziertes (Attribut) senken *
Art: P Mindestwurf: 10 – Essenz (Attribut)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +2(S)
Das Ziel widersetzt sich dem Zauber mit dem betroffenen Attribut. Wenn der Zauberer gewinnt, reduzieren je zwei seiner Nettoerfolge das Attribut um 1 (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraft des Zaubers). Wenn ein körperliches Attribut auf Null reduziert wird, ist das Opfer gelähmt. Wenn ein geistiges Attribut auf Null reduziert wird, steht das Opfer hirnlos in der Gegend herum. Es gibt eine Version dieses Zaubers für jedes körperliche und geistige Attribut, nicht aber für die Spezialattribute (Essenz, Magie und Reaktion). Der Zauber (Attribut) senken wirkt nicht auf Attribute, die durch Cyberware modifiziert wurden.

Cybermodifiziertes (Attribut) senken funktioniert genau wie der Spruch (Attribut) senken, wirkt jedoch nur gegen cybermodifizierte Attribute.

(Attribut) steigern *
Art: M Mindestwurf: Attribut (BW)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +1(M)
Cybermodifiziertes (Attribut) steigern *
Art: P Mindestwurf: Attribut (BW)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +2(M)
Diese Zauber können ein körperliches oder geistiges Attribut einer bereitwilligen Zielperson erhöhen. Jedes Attribut erfordert einen eigenen Zauber (Stärke erhöhen, Intelligenz erhöhen etc.). Der Mindestwurf ist das Attribut, das erhöht werden soll. Je zwei Erfolge erhöhen das Attribut um 1 (bis zu einer maximalen Erhöhung in Höhe der Kraft des Zaubers). Der Zauber (Attribut) steigern wirkt nicht auf cybermodifizierte Attribute. Erhöhungen der Schnelligkeit und Intelligenz steigern gegebenenfalls auch die Reaktion. Jedes Attribut kann nur von einem Zauber gleichzeitig erhöht werden.

Der Zauber Cybermodifiziertes (Attribut) steigern funktioniert ebenso, wirkt jedoch nur auf Attribute, die durch Cyberware modifiziert wurden.

Entgiftung *
Art: M Mindestwurf: Giftstärke (BW)
Reichweite: B Dauer: P Entzug: –2(Giftschaden)
Die Entgiftung beseitigt die Wirkung eine Droge oder eines Giftes bei einem bereitwilligen Ziel, wenn die Kraftstufe mindestens so hoch ist wie das Powerniveau des Giftes. Ein einzelner Erfolg reicht, um alle Symptome zu eliminieren. Durch den Zauber wird kein durch das Gift hervorgerufener Schaden geheilt oder verhindert, doch sämtliche Nebenwirkungen werden beseitigt (Schwindel, Halluzinationen, Übelkeit, Schmerzen etc.). Der Zauber Entgiftung ist der Katerkiller schlechthin für alle, die ihn sich leisten können.

Ernährung
Art: P Mindestwurf: 4 (BW)
Reichweite: B Dauer: P Entzug: +1(M)
Dieser Zauber versorgt eine bereitwillige Zielperson mit Nährstoffen, wodurch es ihr möglich ist, für einen Zeitraum von (Kraft + Erfolge) x 12 Stunden von reinem Mana zu leben. Er befriedigt zwar das Bedürfnis nach Nährstoffen und Flüssigkeit, stillt jedoch keine Hunger- und Durstgefühle.

Erwachen
Art: M Mindestwurf: 4
Reichweite: B Dauer: S Entzug: –2(Betäubungs-Schadensniveau)
Ein einzelner Erfolg mit diesem Zauber genügt, um ein bewußtloses Ziel sofort erwachen zu lassen. Das Ziel gelangt sofort zu vollem Bewußtsein. Es bleibt für (Kraft x Erfolge) Minuten wach. Am Ende dieses Zeitraums verliert das Ziel erneut das Bewußtsein. Der Spruch heilt den Betäubungsschaden nicht, er lindert ihn nur für kurze Zeit. Charaktere, die mit diesem Zauber von der Bewußtlosigkeit erwachen, unterliegen dem halben Modifikator durch Betäubungsschaden.

Fasten
Art: M Mindestwurf: 4 (BW)
Reichweite: B Dauer: P Entzug: –2(M)
Der Spruch erlaubt es einem bereitwilligen Ziel, die Gefühle von Hunger und Durst zu ignorieren, von dem Moment an, an dem der Spruch permanent wird, und zwar für einen Zeitraum von (Kraft + Anzahl der Erfolge) x 12 Stunden. Der Zauber vermindert nicht den Nahrungsmittel- oder Flüssigkeitsbedarf der Zielperson, nur ihr Verlangen danach. Reiche Leute benutzen den Fastenzauber häufig als "Diätzauber".

Frischzellenkur *
Art: M Mindestwurf: 4 (BW)
Reichweite: B Dauer: P Entzug: L
Auf ein bereitwilliges Ziel gewirkt, hellt dieser Zauber Augen und Haare auf, beseitigt abgestorbene Hautzellen, verbessert die Blutzirkulation und fördert das generelle Wohlbefinden. Die Reichen der Welt benutzen diesen Kosmetikzauber als Statussymbol und Stärkungsmittel. Der Zauber ist zwar insofern permanent, als er nicht aufrechterhalten werden muß, doch nach (Kraft x 24)h läßt die Wirkung des Zaubers nach.

Gegenmittel *
Art: M Mindestwurf: Giftstärke (BW)
Reichweite: B Dauer: P Entzug: (Giftschadensniveau)
Dieser Zauber hilft einem bereitwilligen vergifteten Ziel, die Auswirkungen des Giftes zu überwinden, wenn die Kraftstufe des Spruchs über dem Powerniveau des Gifts liegt. Jeder Erfolg reduziert die Kraftstufe des Giftes um 1, bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers, wodurch die Widerstandsproben gegen das Gift erleichtert werden. Der Zauber muß gewirkt werden, bevor das Gift Schaden verursacht.

Heilen *
Art: M Mindestwurf: 10 – Essenz (BW)
Reichweite: B Dauer: P Entzug: (Schadensniveau)
Behandeln *
Art: M Mindestwurf: 10 – Essenz (BW)
Reichweite: B Dauer: P Entzug: –1(Schadensniveau)
Sowohl durch Heilen wie durch Behandeln werden körperliche Verletzungen eines bereitwilligen Zieles geheilt. Jeder Erfolg der Hexereiprobe kann ein Kästchen körperlichen Schaden heilen (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraft des Zaubers) oder eingesetzt werden, um den Zeitraum zu verringern, in dem der Zauber permanent wird. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der diesem Zweck zugewiesenen Erfolge. Die Gesamterfolge können nach Belieben zwischen diesen beiden Zwecken (Heilung und Zeitreduktion) aufgeteilt werden.

Behandeln kann nur innerhalb einer Stunde nach Erleiden der Verletzung angewandt werden, aber es dauert nur die halbe Zeit (Brüche abrunden), bis der Spruch permanent wird. Heilen kann nach beliebiger Zeit gewirkt werden. Ein "Satz" von Verletzungen eines Charakters kann nur einmal magisch geheilt werden, egal ob mit Heilen oder Behandeln. Das Entzugsniveau des Zaubers entspricht dem Wundschaden des Ziels zu dem Zeitpunkt, an dem der Zauber gewirkt wird. Ein Zauber, mit dem der schwere Schaden eines Charakters geheilt wird, hätte beispielsweise Schweren Entzug.

Konservieren
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: B Dauer: P Entzug: +1(M)
Der Zauber verhindert Austrocknung, Fäulnis oder Verwesung von totem organischen Material. Der Zauber kann zwar auf so triviale Dinge wie Nahrungsmittel gelegt werden, aber meistens benutzen ihn forensische Zauberer, um die Verwesung eines Leichnams bis zur Autopsie aufzuhalten oder um kleine organische Proben (Haare, Hautschuppen, etc.) zu konservieren, die von dem Schauplatz eines Verbrechens stammen und als stoffliche Verbindung (siehe *Rituelle Hexerei*, S. 34) benutzt werden können. Nachdem der Zauber seine Wirkung entfaltet, wird das Material für (Kraftstufe + Erfolge) x 12 Stunden konserviert.

Krankheit heilen *
Art: M Mindestwurf: Powerniveau der Krankheit (BW)
Reichweite: B Dauer: P Entzug: (Schadensniveau der Krankheit)
Dieser Zauber kann zu einem beliebigen Zeitpunkt nach der Infektion angewandt werden, um dem bereitwilligen Patienten zu helfen, seine Krankheit zu überwinden. Jeder Erfolg der Hexereiprobe reduziert die Kraft der Krankheit um 1 (bis zu einem Maximum in Höhe der Stärke des Zaubers), wodurch die Widerstandsproben des Opfers erleichtert werden. Der Zauber heilt keinen Schaden, der bereits durch die Krankheit verursacht wurde, dafür ist ein anderer Zauber erforderlich.

Prophylaxe *
Art: M Mindestwurf: 4 (BW)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +1(L)
Dieser Zauber stellt einer bereitwilligen Zielperson Extrawürfel (+1 Würfel für je zwei Erfolge) für den Widerstand gegen Infektionen, Drogen oder Gifte zur Verfügung (bis zu einem maximalen Bonus in Höhe der Kraft des Zaubers). Der Zauber unterscheidet nicht zwischen schädlichen und guten Drogen, weshalb das Ziel unter dem Effekt dieses Zaubers auch Widerstandsproben gegen Medizin und andere nützliche Drogen ablegen muß. Die Wirkung nützlicher Substanzen wird für je zwei Erfolge des Zaubers um 1 reduziert. Zwei oder mehr Erfolge verhindern, daß Alkohol Wirkung auf das Ziel zeigt.

Reaktion senken
Art: M Mindestwurf: 10 – Essenz (R)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +1(T)
Cyberreaktion senken
Art: P Mindestwurf: 10 – Essenz (R)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +2(T)
Der Zauber reduziert das Reaktionsattribut der Zielperson, die sich mit ihrer Reaktion gegen den Zauber zur Wehr setzen kann. Jeweils zwei Nettoerfolge des Zauberers senken die Reaktion um eine Stufe, bis hin zu einer maximalen Anzahl von Stufen gleich der Kraftstufe des Zaubers. Wird die Reaktion des Zieles auf 0 gesenkt, stehen ihm für die Initiative noch immer Initiativewürfel zur Verfügung, es scheitert jedoch automatisch bei Überraschungsproben. Die Manaversion des Zaubers hat keine Wirkung auf Zielpersonen, deren Reaktion kybernetisch verbessert wurde.

Cyberreaktion senken funktioniert auf die gleiche Weise wie Reaktion senken, mit der Ausnahme, daß er auch gegen kybernetische verstärkte Reaktionsattribute wirkt.

Reaktion steigern *
Art: M Mindestwurf: Reaktion (BW)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +1(S)
Dieser Zauber erhöht die Reaktion eines bereitwilligen Ziels. Je zwei Erfolge erhöhen die Reaktion um 1 (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraft des Zaubers). Ziele, deren Reaktion bereits durch Cyberware erhöht wurde, können von diesem Zauber nicht profitieren.

Reflexe senken (–1)
Art: P Mindestwurf: 10 – Essenz (R)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +2(T)
Reflexe senken (–2)
Art: P Mindestwurf: 10 – Essenz (R)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +4(T)
Reflexe senken (–3)
Art: P Mindestwurf: 10 – Essenz (R)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +6(T)
Der Zauber reduziert die Zahl der Initiativewürfel, die dem Ziel zur Verfügung stehen (bis maximal um 1, 2 oder 3 Würfel). Jeweils zwei Nettoerfolge bei der Hexereiprobe nehmen dem Ziel einen Würfel. Das Ziel leistet mit seinem Reaktionsattribut Widerstand gegen den Zauber. Verliert ein Charakter alle Initiativewürfel, kann er nur noch seine Reaktion für die Initiative verwenden.

Reflexe steigern (+1) *
Art: M Mindestwurf: Reaktion (BW)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +1(S)
Reflexe steigern (+2) *
Art: M Mindestwurf: Reaktion (BW)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +1(T)
Reflexe steigern (+3) *
Art: M Mindestwurf: Reaktion (BW)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +3(T)
Dieser Zauber erhöht die verfügbaren Initiativewürfel einer bereitwilligen Zielperson. Wenn der Zauber erfolgreich ist, erhält das Ziel die für den jeweiligen Zauber angegebenen zusätzlichen Initiativewürfel (+1, +2 oder +3). Es gibt keine Cyberversion dieses Zaubers, so daß Charaktere, deren Reflexe bereits durch Cyberware geboostet wurden, von diesem Zauber nicht profitieren können. Reflexe steigern ist nicht kompatibel mit anderen Erhöhungen der Initiativewürfel eines Ziels, einschließlich der Adeptenkraft Gesteigerte Reflexe.

Sauerstoffmaske *
Art: P Mindestwurf: 4 (BW)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +2(L)
Dieser Zauber versorgt das Blut einer bereitwilligen Zielperson mit Sauerstoff, wodurch ihre Konstitution für je zwei Erfolge um 1 Punkt erhöht wird. Diese Erhöhung gilt nur für Widerstandsproben gegen Ersticken, Erwürgen, giftige Gase oder andere Fälle akuter Sauerstoffunterversorgung. Mit diesem Zauber kann das Ziel auch unter Wasser atmen.

Schmerzresistenz *
Art: M Mindestwurf: 4 (BW)
Reichweite: B Dauer: P Entzug: –2(Schadensniveau)
Schmerzresistenz ermöglicht es einem bereitwilligen Ziel, den Schaden von Verletzungen zu ignorieren, wodurch die durch körperlichen Schaden verursachten Abzüge beseitigt werden (nicht jedoch die Abzüge durch geistigen Schaden). Jeder Erfolg eliminiert die Wirkung eines Kästchens auf dem Zustandsmonitor (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraft des Zaubers). Er beseitigt nicht den Schaden, sondern nur die Modifikatoren. Schmerzresistenz kann pro "Satz" von Verletzungen nur einmal angewendet werden. Der Zauber wirkt nicht gegen Tödlichen Schaden, da ein Charakter mit einer tödlichen Verletzung bewußtlos ist und geheilt werden muß.

Der Zauber ist insofern "permanent", als der Endorphinschub des Ziels nicht abklingt. Wenn der Schaden des Ziels die Anzahl der Erfolge überschreitet oder seine Verletzungen geheilt werden, löst sich der Zauber auf.

Stabilisieren *
Art: M Mindestwurf: 4 + Min
Reichweite: B Dauer: P Entzug: +1(M)
Wenn dieser Zauber auf einen Charakter mit Tödlichem Körperlichen Schaden angewandt wird, dessen überzähliger Schaden nicht über der Kraftstufe des Zaubers liegt, stabilisiert er sämtliche Vitalfunktionen und verhindert, daß der Charakter stirbt. Es muß keine Konstitutionsprobe abgelegt werden, um zu prüfen, ob der Charakter stirbt. Der Zauberer muß die Anzahl der Minuten, die seit dem Moment, in dem der Charakter den Tödlichen Schaden erlitten hat, vergangen sind, auf den Mindestwurf seiner Hexereiprobe aufschlagen.

Verkrüppeln
Art: P Mindestwurf: K
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +1(S)
Dieser Zauber ermöglicht es dem Zauberer, jede organische Gliedmaße zu verstümmeln (Arm, Bein, Schwanz, Flosse, Flügel etc.), wenn er diese beim Wirken des Spruches berührt. Er hat eine Erfolgsschwelle (siehe S. 50) gleich der halben Konstitution des Zieles und wird mit Konstitution widerstanden. Gelingt er, kann das Gliedmaß nur noch schwer bewegt werden, solange der Zauber aufrechterhalten wird. Auf alle Proben mit dem entsprechenden Gliedmaß wird ein Mindestwurfmodifikator in Höhe der Kraftstufe des Zaubers zuzüglich der Nettoerfolge über der Schwellenzahl angerechnet.

Vollrausch
Art: P Mindestwurf: K
Reichweite: B Dauer: P Entzug: +1(T)
Der Zauber läßt die Zielperson die Auswirkungen von Trunkenheit verspüren. Wenn das Ziel über Blutfilter verfügt, addieren Sie die Stufenzahl zu den Konstitutionswürfeln, die dem Ziel für die Spruchwiderstandsprobe zur Verfügung stehen. Für jeden Nettoerfolg erleidet das Ziel einen Mindestwurfmodifikator von +1 auf alle Proben, bis zu einem maximalen Modifikator in Höhe der Kraftstufe. Die Zauber Gegenmittel und Entgiften können die Auswirkungen dieses Zaubers aufheben, wobei die Kraftstufe des Vollrauschzaubers als Stärke des Giftes gilt. Andernfalls erholt sich das Ziel nach einen Zeitraum von Krafstufe + 2 Stunden vollständig von den Folgen des Zaubers.

Winterschlaf *
Art: M Mindestwurf: 4 (BW)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +1(M)
Der Zauberer muß ein bereitwilliges oder bewußtloses Ziel berühren. Der Spruch versetzt das Ziel in eine vorübergehende Winterstarre. Verdoppeln Sie die Erfolge der Hexereiprobe (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraft des Zaubers). Dies ist der Faktor, um den sämtliche Funktionen des Metabolismus verlangsamt werden. Wenn vier Erfolge erzielt werden, wird der Metabolismus des Ziels um den Faktor 8 verlangsamt. Ein Ziel, das in einem Raum eingesperrt wäre, in dem die Luft für einen Tag reicht, könnte somit acht Tage überleben.

ILLUSIONSZAUBER

Unabhängig davon, wie realistisch sie sind, können Illusionen keinen permanenten Schaden anrichten. Sie können für Ablenkung, Gleichgewichts- oder Orientierungsverlust sorgen oder sogar Symptome wie Übelkeit oder Schmerzen verursachen. Alle diese Effekte verschwinden jedoch in dem Moment, wo der Zauberer die

Illusion verschwinden läßt. Illusionen können selbstverständlich dadurch Schaden anrichten, daß ihr Opfer ahnungslos über eine Schnellstraße oder vom Dach eines Gebäudes läuft, doch der Schaden ist nicht direkt.

Offensichtliche Illusionen dienen ausschließlich der Unterhaltung und können das Publikum nicht dazu bringen, an ihre Realität zu glauben. Es gibt monosensorische Illusionen, die nur einen Sinn täuschen, und vollsensorische Täuschungen, die alle Sinne narren. Obwohl Manaillusionen auf der Astralebene auftauchen können, enthüllt ihre magische Aura jedem, der eine erfolgreiche Askennenprobe ablegt, ihre Natur als Illusion (siehe *Astrale Wahrnehmung*, S. 171, *SR3.01D*). Illusionen können keine Auren verändern oder erschaffen.

Manabasierte Illusionszauber betreffen den Verstand und sind ineffektiv gegen technologische Systeme wie Kameras. Physische Illusionszauber beugen tatsächlich das Licht und wirken sich auch auf Technik aus. Um zu erkennen, daß eine Illusion nicht real ist, muß das Opfer bei einer Spruchwiderstandsprobe mehr Erfolge als der Zauberer erzielen. Wenn der Zauber nicht vollständig abprallt, zeigt er seine volle Wirkung auf den Charakter.

Illusionszauber können auf jedes Ziel oder jeden Bereich innerhalb des Blickfelds des Charakters gewirkt werden.

GEZIELTE ILLUSIONSZAUBER

Gezielte Illusionszauber werden auf ein Ziel gewirkt und wirken auf seinen Geist oder seine Sinne. Andere, auf die der Zauber nicht gewirkt wird, sind von der Illusion nicht betroffen, sofern es keine flächenwirksame Illusion ist und sie sich innerhalb des Wirkungsradius befinden. Gezielte Illusionszauber können nur auf Ziele innerhalb des Blickfeldes des Zauberers gewirkt werden. Um Manaillusionen zu durchschauen wird mit Willenskraft Widerstand geleistet, bei physischen Illusionen mit Intelligenz.

Blindheit
Art: P Mindestwurf: I
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)

Massenblindheit
Art: P Mindestwurf: I
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +1(S)

Jeder Nettoerfolg, den der Spruchanwender bei der Hexereiprobe erzielt, bedeutet für das Ziel einen Mindestwurfmodifikator von +1 für alle visuellen Wahrnehmungsproben, bis hin zu einem maximalen Modifikator gleich der Kraftstufe des Zaubers. Um *überhaupt* irgend etwas sehen zu können, muß das Ziel eine Einfache Handlung aufwenden und eine Wahrnehmungsprobe würfeln. Der Zauber beeinträchtigt die Fähigkeit des Gehirns, visuelle Informationen zu verarbeiten. Aus diesem Grund beeinflußt er auch Zielpersonen mit Cyberaugen. Kameras und andere visuelle Sensoren werden ebenfalls durch diesen Zauber in Mitleidenschaft gezogen.

Chaos *
Art: P Mindestwurf: I
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(S)

Chaotische Welt *
Art: P Mindestwurf: I
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +1(T)

Der Chaoszauber ist die physische Version von Verwirrung (s. u.), betrifft also auch technische Geräte und Überwachungsanlagen. Chaotische Welt ist eine flächenwirksame Version von Chaos.

Gestank
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: M

Stinkbombe
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: S

Der Zauber erzeugt die Illusion eines schrecklichen Gestankes, der das Ziel zum Würgen bringt. Jeder Nettoerfolg bei der Hexereiprobe erhöht alle Mindestwürfe des Ziels um 1, bis zu einem maximalen Modifikator in Höhe der Kraftstufe des Zaubers. Wenn der Spielleiter dies für angemessen hält, muß die Zielperson sich übergeben, wenn ihr Mindestwurfmodifikator größer als ihre Willenskraft ist und sie bei einer Konstitutionsprobe gegen die Kraftstufe des Zaubers scheitert.

Lichtblitz
Art: P Mindestwurf: I
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: S

Dieser flächenwirksame Zauber erschafft einen grellen Lichtblitz. Zielpersonen, die sich im Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten, leisten Spruchwiderstand mit ihrer Intelligenz. Je mehr Nettoerfolge der Spruchanwender erzielt, desto stärker ist das Ziel geblendet. Jeder Nettoerfolg bei der Hexereiprobe hat für das Ziel einen Mindestwurfmodifikator von +1 zur Folge, mit einem maximalen Modifikator in Höhe der Kraftstufe des Zaubers. Nach jeder ganzen Kampfrunde, die verstreicht, wird der Modifikator um 2 gesenkt, bis der Charakter wieder über seine normale Sicht verfügt. Blitzkompensatoren reduzieren den Mindestwurfaufschlag um 2. Da der Zauber eine physische Illusion erschafft, sind auch Kameras, Cyberaugen und andere visuelle Sensoren betroffen.

Rauschen
Art: P Mindestwurf: OW
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: S

Störung
Art: P Mindestwurf: OW
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: T

Rauschen ist eine Version des Chaoszaubers, die ausschließlich leblose Sensoren beeinflußt. Der Sensor wird mit Informationen überladen; für jeweils einen Erfolg des Spruchanwenders erhält der Sensor einen Mindestwurfmodifikator von +1 (bis hin zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe des Zaubers).

Schmerz
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: M

Massenschmerz
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: S

Dieser Zauberspruch fügt dem Opfer fürchterliche Schmerzen zu. Die Zielperson füllt auf seinem Geistigen Zustandsmonitor eine Anzahl imaginärer Schadenskästchen in Höhe der Nettoerfolge des Spruchanwenders aus (bis zu einem Maximum in Höhe der doppelten Kraftstufe des Zaubers). Dabei handelt es sich nicht um realen Schaden, sondern nur um einen Maßstab für die Beeinträchtigung des Zieles.

Erzielt der Spruchanwender zehn oder mehr Nettoerfolge, windet sich die Zielperson vor Schmerz und ist handlungsunfähig. Jedesmal, wenn die Zielperson eine Handlung hat, kann sie eine Willenskraftprobe (Kraft) würfeln. Erzielt sie bei dieser Probe mehr Erfolge als der Zauberer bei seiner ursprünglichen Hexereiprobe, kann sie die unerträglichen Schmerz einen Moment lang ignorieren und eine Handlung ausführen, unterliegt dabei jedoch noch immer einem Mindestwurfmodifikator von +4.

Traumsequenz
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: M

Der Zauberer kann einem schlafenden Ziel ein beliebiges Traumbild übermitteln. Traumbilder können keinen echten Schaden verursachen, aber sie können die Zielperson unterhalten, entspannen oder verängstigen. Die Zahl der Nettoerfolge ist ein Maßstab

für die Realitätsnähe und Komplexität des Traumes. Zielpersonen, die Alpträume haben, können in dieser Zeit keinen Betäubungsschaden regenerieren. Das Ziel erinnert sich lebhaft an die Traumbilder, nachdem es erwacht ist. Der Zauber wird häufig mittels Ritueller Hexerei (S. 34) übermittelt, um einem Feind Warnungen, Drohungen oder Qualen zu senden. Moderne Psychologen und Traumtherapeuten setzen ihn ebenfalls häufig ein.

Unterhaltung *
Art: M Mindestwurf: W (BW)
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: L
Trideo-Unterhaltung *
Art: P Mindestwurf: I (BW)
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +1(L)
Diese flächenwirksamen Zauber erfordern ein bereitwilliges Ziel. Sie erschaffen offensichtliche, jedoch unterhaltsame optische Illusionen. Die Erfolge geben an (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe), wie unterhaltsam das Publikum die Darbietung findet. Der Zauberer kann mit einer erfolgreichen Hexereiprobe ein beliebiges Bild erschaffen. Für genaue Details kann der Spielleiter eine bestimmte Anzahl von Erfolgen verlangen.

Unterhaltung ist nur eine geistige Illusion und kann nicht von technischen Geräten aufgenommen werden. Trideo-Unterhaltung ist ein physischer Zauber, der sowohl von lebenden Wesen wie von technischen Gerätschaften wahrgenommen werden kann.

Diese Zauber werden sowohl zum Amüsement wie auch als Kunst eingesetzt. Die Entertainmentindustrie setzt Illusionisten als persönliche Unterhaltungsmagier ein. Magische Designer und Künstler arbeiten kontinuierlich daran, neue und aufsehenerregende Sensationen zu schaffen, die ansonsten in der realen Welt nicht verfügbar sind. Nur die wirklich Reichen können sich die Dienste dieser magischen Vergnügungsspezialisten leisten.

Verwirrung *
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: S
Massenverwirrung *
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: T
Diese Zauber verursachen eine massive Flut von widersprüchlichen Sinneseindrücken, die alle Sinne verwirren. Für jeden Erfolg bei der Hexereiprobe erleidet das Ziel einen Modifikator von +1 auf alle Mindestwürfe (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraft des Zaubers).

Verwirrung betrifft nur ein einzelnes Ziel. Massenverwirrung ist ein flächenwirksamer Zauber.

INDIREKTE ILLUSIONSZAUBER

Indirekte Illusionszauber manipulieren Energien, um illusionäre Bilder, Klänge oder andere sinneswahrnehmbare Effekte zu schaffen. Sie müssen "um" eine Person herum oder über ein bestimmtes Gebiet (Magieattribut in Metern) gewirkt werden, die oder das sich im Blickfeld des Zauberers befindet. Allen indirekten Illusionen wird, wenn nicht anders vermerkt, mit Intelligenz Widerstand geleistet.

Böse Ahnung
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: T
Dieser flächenwirksame Zauber erfüllt Lebewesen, die den Wirkungsbereich betreten, mit einem Gefühl drohender Gefahr. Charaktere zaudern plötzlich und werden nervös, ihre Nackenhaare richten sich auf und sie werden sich leicht panisch. Spieltechnisch bedeutet dies, daß ein Charakter, der in dem Wirkungsbereich des Zaubers bleiben möchte, eine vergleichende Willenskraftprobe (Kraft) gegen die Nettoerfolge des Zaubers gelingen muß. Scheitert er, hat er zuviel Angst und muß den Bereich sofort verlassen.

Double
Art: M Mindestwurf: 4 (W)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: S
Physisches Double
Art: P Mindestwurf: 4 (W)
Reichweite: B Dauer: A Entzug: +1(S)
Dieser Zauber erschafft einen exakten Doppelgänger von der Zielperson, die daraufhin exakt neben ihr erscheint und jede ihrer Bewegungen nachahmt. Der Spruchanwender muß die Person, die er "verdoppelt", berühren. Das Subjekt besitzt eine gewisse Kontrolle über das Double und kann dessen Bewegungen anpassen (damit es beispielsweise nicht durch Wände hindurchläuft), obwohl sich dies unter beengten Verhältnissen schwierig gestalten könnte. Ein Charakter, der sich nicht vollständig gegen den Zauber wehren kann, kann das Original und das Double nicht auseinanderhalten; die Geräusche, Gerüche und die Bewegungen des Doubles sind absolut identisch zum Original. Das Double besitzt jedoch keine Substanz – Kugeln und Nahkampfangriffe gehen einfach durch es hindurch.

Physisches Double wirkt auch gegen technische Sensoren.

Fahrzeugmaske
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(S)
Dieser Spruch ist identisch mit dem Physischen Maskenzauber, wurde jedoch speziell für die Tarnung von Fahrzeugen und Drohnen entwickelt. Der Zauberer kann Fahrzeuge maskieren, deren Rumpfstufe die Kraft des Zaubers nicht übersteigt. Das Fahrzeug muß jedoch auch im maskierten Zustand aussehen wie ein Fahrzeug von ungefähr der gleichen Größe (Rumpf). Der Zauber senkt auch die Signatur von Fahrzeugen; jeweils zwei Nettoerfolge senken die Signatur um einen Punkt (die maximale Reduktion entspricht der Kraftstufe des Zaubers).

Heimlichkeit *
Art: P Mindestwurf: 4 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)
Heimlichkeit wird auf ein Ziel gewirkt, das für normales Gehör unhörbar wird. Das Ziel kann sich in völliger Stille bewegen, und nichts, was es tut, verursacht Geräusche. Dinge, die nicht von dem Ziel berührt werden, verursachen jedoch immer noch Geräusche, so daß ein Charakter, der an eine Tür klopfen würde, keine Geräusche produzieren würde. Träte er die Tür jedoch ein, wäre ihr Aufschlagen auf den Boden deutlich wahrnehmbar.

Heißes Eisen
Art: M Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: M
Dieser flächenwirksame Zauber erzeugt die Illusion, daß alle Metallgegenstände innerhalb des Wirkungsbereiches extrem heiß wären. Charaktere, die keine erfolgreiche vergleichende Probe zwischen ihrer Willenskraft und den Erfolgen des Zaubers ablegen, müssen alle Metallgegenstände fallen lassen, sollten sie Gegenstände oder Kleidung aus Metall tragen, müssen sie diese abwerfen. Charaktere, die weiterhin in Kontakt mit Metall bleiben, werden von dem "brennenden" Gefühl abgelenkt und erleiden einen Mindestwurfmodifikator in Höhe der Nettoerfolge des Spruches (mit einem maximalen Modifikator in Höhe der Kraftstufe des Zaubers).

Maske *
Art: M Mindestwurf: 4 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: M
Physische Maske *
Art: P Mindestwurf: 4 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)
Der Zauber Maske verändert die Stimme, den Geruch und andere körperliche Charakteristika seines Zieles. Das Ziel nimmt eine andere körperliche Erscheinung (derselben Größe und Gestalt) an, die vom Zauberer festgelegt wird. Beobachter können eine Spruchwiderstandsprobe mit ihrer Intelligenz (Kraft) ablegen, um die Illusion zu überwinden. Der Zauber Maske narrt nur den Verstand seiner Opfer. Die physische Maske hingegen wirkt auch gegen technologische Sensoren.

Stille *
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +1(S)
Stille erschafft einen Bereich, in dem jegliche Geräusche erstickt werden. Da es sich um einen physischen Zauber handelt, wirkt er auch gegen technische Geräte und kann eingesetzt werden, um Alarme, Überwachungsgeräte, Sonar und taktische Kommunikation zu blockieren. Schallangriffe in oder aus dem Feld heraus werden in ihrer Kraft um die Kraft des Zaubers reduziert. Die Mindestwürfe aller akustischen Wahrnehmungsproben innerhalb oder über den Bereich des Feldes hinweg werden um +1 pro Erfolg der Hexereiprobe erhöht, bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers.

Tarnung
Art: M Mindestwurf: 4 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: L
Physische Tarnung
Art: P Mindestwurf: 4 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(L)
Dieser Zauber hüllt das Subjekt in ein Tarnmuster und paßt es auf diese Weise der Umgebung an. Das Tarnmuster erhöht alle Wahrnehmungsproben zur Entdeckung des Subjektes um +4. Dieser Modifikator gilt auch für Fernkampfangriffe. Jeder, der nach dem Subjekt sucht, oder auf es schießen möchte, muß eine eigene Widerstandprobe (Kraft) mit seiner Intelligenz ablegen, um zu feststellen, ob er sich von dieser Illusion täuschen läßt, oder nicht.

Tarnung wirkt ausschließlich gegen lebendige Betrachter, Physische Tarnung auch gegen technische Sensoren.

Trugbild *
Art: M Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: T
Trideotrugbild *
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +1(T)
Diese flächenwirksamen Zauber erschaffen überzeugende Illusionen jedes Objektes oder jeder Kreatur, die der Zauberer schaffen will. Sie können die Illusion von allem erzeugen, was der Zauberer schon einmal gesehen hat, von einer Blume oder einem Credstick bis hin zu einem feuerspeienden Drachen, sofern die Illusion den Wirkungsradius nicht überschreitet. Die Illusion erscheint absolut real, sofern dem Betrachter keine erfolgreiche Widerstandsprobe gelingt. Trugbilder können nur von lebenden Wesen wahrgenommen werden, während Trideotrugbilder Bilder schaffen, die auch von technologischen Sensoren wahrgenommen werden können.

Unsichtbarkeit *
Art: M Mindestwurf: 4 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: M
Verbesserte Unsichtbarkeit *
Art: P Mindestwurf: 4 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)
Der Zauber macht das Ziel unsichtbar für normale optische Wahrnehmung. Das Ziel kann jedoch immer noch über den Tastsinn und auch mit anderen Sinnen wahrgenommen werden. Die Aura des Ziels ist mit astraler Wahrnehmung noch immer sichtbar.

Angriffe gegen unsichtbare Ziele unterliegen dem Modifikator für Blindes Feuern (S. 111, *SR3.01D*), wenn der Angreifer sein Ziel weder sehen noch anderweitig wahrnehmen kann.

Der Zauber Unsichtbarkeit narrt nur den Verstand seiner Opfer. Verbesserte Unsichtbarkeit wirkt auch gegen technologische Sensoren.

KAMPFZAUBER

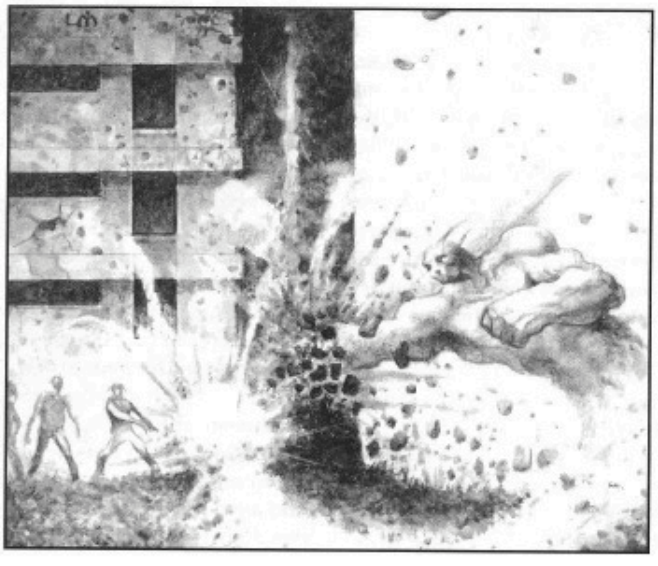
Alle Kampfzauber fügen ihrem Ziel direkt und von innen heraus Schaden zu. Physische Panzerung und andere nichtmagische Schutzmaßnahmen sind gegen sie wirkungslos. Die meisten Kampfzauber können auf jedes Ziel gewirkt werden, das sich im Blickfeld des Zauberers befindet. Der Wirkende eines Kampfzaubers wählt das Grundschadensniveau des Zaubers, während er ihn wirkt. Vom Grundschadensniveau hängt der Entzug des Zaubers ab.

Alle Kampfzauber, die auf Ziele im Blickfeld wirken, können eine Reichweite von Berührung erhalten, indem Sie das Entzugsniveau um eine Stufe senken. Auf diese Weise entstehen Zaubersprüche wie Todeshand und Schockberührung (siehe unten).

Betäubungsblitz *
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: –1(Schadensniveau)
Betäubungsball *
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: –1(Schadensniveau+1)
Betäubungszauber leiten magische Energie in ihr Ziel und verursachen Betäubungsschaden. Sie werden oft als "Schlafzauber" bezeichnet, da sie ihre Ziele das Bewußtsein verlieren lassen können. Betäubungsblitz wirkt nur gegen ein einzelnes Ziel. Betäubungsball ist ein flächenwirksamer Zauber.

Energieblitz *
Art: P Mindestwurf: K
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: +1(Schadensniveau)
Energieball *
Art: P Mindestwurf: K
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: +1(Schadensniveau+1)
Energieblitz und Energieball kanalisieren destruktive magische Energien in ihr Ziel und richten körperlichen Schaden an. Diese Zauber wirken sowohl gegen lebende wie nichtlebende Ziele. Ihnen wird mit Konstitution Widerstand geleistet. Energieblitz wirkt nur gegen ein einzelnes Ziel. Energieball ist ein flächenwirksamer Zauber.

Erschlagen (von Rasse/Spezies)
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: –1(T)
Massaker (an Rasse/Spezies)
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF (F) Dauer: S
Entzug: +1(T)
Dieser mächtige Zauber verursacht bei dem Ziel Tödlichen Körperlichen Schaden. Für jede Rasse oder Spezies ist eine eigene Version des Spruches erforderlich: Erschlagen von Orks, Erschlagen von Menschen, Erschlagen von Hunden, Erschlagen von Westlichen Drachen, Erschlagen von Kakerlaken, Erschlagen von Elementaren und so weiter. Die Zielbegrenzung des Zaubers richtet sich ausschließlich nach der biologischen Spezies, nicht nach sozialem Status oder anderen Eigenschaften



Geisterblitz
Art: M Mindestwurf: Kr
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: –1(Schadensniveau)
Geisterschlag
Art: M Mindestwurf: Kr
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: –1(Schadensniveau +1)
Diese Zaubersprüche funktionieren genau wie die Zauber Manablitz und Manaball, mit der Ausnahme, daß sie ausschließlich Geister schädigen.

Manablitz *
Art: M · Mindestwurf: W · Reichweite: BF · Dauer: S · Entzug: (Schadensniveau)
Manaball *
Art: M · Mindestwurf: W · Reichweite: BF (F) · Dauer: S · Entzug: (Schadensniveau+1)
Manablitz und Manaball kanalisieren destruktive magische Energien in ihr Ziel und richten körperlichen Schaden an. Wie alle Manazauber wirken sie nur gegen lebende und magische Ziele. Ihnen wird mit Willenskraft Widerstand geleistet. Manablitz wirkt nur gegen ein einzelnes Ziel, Manaball ist flächenwirksam.

Schildbrecher
Art: M Mindestwurf: Kr
Reichweite: B Dauer: S Entzug: M
Schildbrecher ist ein Zauber mit Tödlichen Schaden, der speziell darauf ausgelegt ist, astrale Barrieren zu durchbrechen. Der Zauberer muß entweder die physische Komponente der Barriere oder ihre astrale Gestalt berühren. Der Mindestwurf wird durch die Kraftstufe der Barriere angegeben. Die Barriere wehrt sich mit einer Anzahl Würfel gleich ihrer Kraftstufe. Der Erschaffer der Barriere kann die Probe mit Spruchabwehrwürfeln unterstützen, ganz gleich, wo er sich gerade aufhält. Erzielt der Zauberer mehr Erfolge als die Barriere, so wird diese zerstört, andernfalls bleibt der Zauber wirkungslos.

Schockhand
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: B Dauer: S Entzug: –1(Schadensniveau –1)
Dieser Zauber wirkt genau wie Betäubungsblitz, jedoch muß der Zauberer das Ziel berühren.

Todeshand *
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: B Dauer: S Entzug: (Schadensniveau –1)
Die Todeshand erfordert die Berührung des Zieles durch den Zauberer. Der Zauber verursacht bei einem einzelnen Ziel körperlichen Schaden. Es handelt sich um einen Manazauber, der demzufolge nur auf lebende Ziele wirkt und dem mit Willenskraft Widerstand geleistet wird.

(Objekt) verschrotten
Art: P Mindestwurf: OW
Reichweite: BF Dauer: S
Entzug: +1(Schadensniveau –1)
(Objekt) rammen
Art: P Mindestwurf: OW
Reichweite: B Dauer: S
Entzug: +1(Schadensniveau –2)
Verschrotten ist eine Version des Energieblitzes, die ausschließlich eine bestimmte Gattung lebloser Objekte beeinflußt. Für jede Art

von Objekt ist ein spezieller Zauber erforderlich: Fahrzeug verschrotten, Türe verschrotten, Waffe verschrotten, Computer verschrotten und so weiter.

Rammen funktioniert genau wie Verschrotten, außer daß der Zauberer das Ziel berühren muß.

MANIPULATIONSZAUBER

Manipulationszauber kontrollieren, beleben oder verwandeln Materie und Energie. Viele Manipulationszauber besitzen eine *Schwelle*. Darunter versteht man die Anzahl der Erfolge, die nötig sind, damit der Zauber wirkt (S. 50). Sollte nach der Spruchwiderstandsprobe des Zieles der Zaubernde diese Schwelle nicht erreichen oder überschreiten, schlägt der Zauber fehl.

Manipulationszauber können auf jedes Ziel innerhalb des Blickfelds des Zauberers gewirkt werden.

ELEMENTARE MANIPULATIONEN

Elementare Manipulationszauber schaffen Materie oder Energie, die sie auf ein Ziel schleudern, um direkten Schaden zu verursachen. Im Gegensatz zu Kampfzaubern werden diese Zauber wie normale Fernkampfangriffe (S. 109, *SR3.01D*) behandelt, für die Hexerei als Fernkampffertigkeit eingesetzt wird. Sie haben einen Grundmindestwurf von 4, unabhängig von der Entfernung des Ziels, solange der Zauberer sein Ziel sehen kann. Stoßpanzerung schützt vor Schaden durch elementare Zauber, jedoch nur mit seiner halben Stufe. Der Zauberer wählt das Grundschadensniveau des Zaubers, von dem auch sein Entzugsniveau abhängt. Elementare Zauber verursachen einen Primärschaden, der dem Schadenscode des Zaubers entspricht. Sie besitzen außerdem einen sekundären Effekt, der von der Wirkung des Zaubers auf seine Umwelt abhängt. Ein Feuerball beispielsweise könnte innerhalb seines Radius Feuer entzünden, Munition explodieren lassen, Treibstofftanks in die Luft jagen, Kleidung und Panzerung in Brand setzen etc. Ein Säurestrahl könnte jegliche materiellen Gegenstände in rauchenden Schlamm verwandeln.

Falls nach dem Primäreffekt des Zaubers noch jemand oder etwas steht und für den Sekundäreffekt verwundbar sein könnte, wird mit 2W6 die weitere Wirkung gegen nichtlebende Ziele bestimmt. Das Resultat muß größer als der Objektwiderstand des Zieles sein (S. 182, *SR3.01D*). Falls der Zauber einen Schweren Schaden besitzt, erhöht sich der Objektwiderstand um +2, bei Mittlerem Schaden um +4. Zauber mit Leichtem Schaden besitzen keinen sekundären Effekt. Bei Sekundäreffekten ist es nötig, daß der Spielleiter mit gesundem Menschenverstand Entscheidungen aufgrund der Umstände trifft.

Blitzstrahl *
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: +1(Schadensniveau +1)

Kugelblitz *
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: +1(Schadensniveau +2)

Diese Zauber erschaffen und lenken Elektrizität. Blitze können Elektronik kurzschließen oder überlasten (–1 auf den Objektwiderstand der Ausrüstung) oder entflammbare Materialien entzünden (wie die beiden Feuerzauber in diesem Abschnitt). Metallische Panzerung stellt keinen Schutz dar, doch spezielle Isolierungen oder eine fehlende Erdung (wie beispielsweise bei einem fliegenden oder levitierenden Ziel) können die Kraft des Angriffs nach Ermessen des Spielleiters reduzieren.

Blitzstrahl ist ein Zauber, der nur auf ein Ziel wirkt, während Kugelblitz der flächenwirksame Zauber ist.

Donner
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: (Schadensniveau +1)

Donnerschlag
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: (Schadensniveau +2)

Der Zauber erwischt das Ziel mit einer starken Luftdetonation, die sich wie ein Donner anhört. Neben dem Betäubungsschaden und dem elementaren Explosionseffekt (siehe S. 52) raubt der Zauber der Zielperson das Gehör, und zwar für einen Zeitraum von einer Kampfrunde für jeweils zwei Erfolge, die der Spruchanwender erzielt (bis zu einer maximalen Anzahl von Runden gleich der Kraftstufe).

Flammenwerfer *
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: +1(Schadensniveau +1)

Feuerball *
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: +1(Schadensniveau +2)

Diese Zauber erschaffen Flammen, die der Zauberer lenken kann. Die Flammen explodieren scheinbar aus dem Nichts und verflüchtigen sich, nachdem sie ihr Ziel getroffen haben, können jedoch brennbare Materialien entzünden, die auch noch weiterbrennen, nachdem der Zauber abgeklungen ist.

Extrem brennbare Materialien wie Benzin, trockenes Holz, Papier, Sprengstoffe und Munition unterliegen einem Modifikator von –1 auf ihren Objektwiderstand. Falls sich getragene Kleidung entzündet, erleidet ihr Träger am Ende jeder Runde 6M Schaden, bis die Flammen gelöscht sind.

Explodierende Munition, Granaten etc. werden wie ein direkter Waffeneinschlag behandelt, wobei Panzerung den Schaden nicht reduziert. Kampfpoolwürfel können dabei helfen, den Schaden zu reduzieren, indem das verbrannte Ziel versucht, die explodierenden Stoffe wegzuschleudern. Fahrzeugtreibstoffe können explodieren, doch ein Fahrzeug erhält +2 auf seinen Objektwiderstand, sofern der Tank nicht offen ist.

Flammenwerfer ist ein Zauber, der nur auf ein Ziel wirkt, während Feuerball ein flächenwirksamer Zauber ist, der eine Flammenexplosion erschafft.

Laser
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: +1(Schadensniveau +1)

Nova
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: +1(Schadensniveau +2)

Der Laserzauber erzeugt einen gebündelten Lichtstrahl, der durch den elementaren Lichteffekt (S. 52) Verbrennungsschaden bewirkt. Wesen, die eine Allergie oder Verwundbarkeit gegen Sonnenlicht haben, erleiden durch diesen Zauber zusätzlichen Schaden (S. 15, *Critter*).

Nova ist die flächenwirksame Version des Laserzaubers, die den Wirkungsbereich mit einer glühendheißen Welle aus gebündeltem Licht überflutet.

Rauch
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: (Schadensniveau +1)

Rauchwolke
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: (Schadensniveau +2)

Dieser Spruch bewirkt einen explosionsartigen Strahl aus heißen, schwefeligen Rauchschwaden, die durch elementaren Raucheffekt (siehe S. 52) bei der Zielperson Betäubungsschaden bewirken.

Rauchwolke ist eine Flächenversion des Zaubers, die innerhalb des Wirkungsbereiches eine dichte Wolke aus erstickendem Rauch erzeugt. Der Rauch erschwert die Sicht und erhöht die Mindestwürfe aller Wahrnehmungsproben, die innerhalb des Wirkungsbereiches abgelegt werden, um 4. Luftfilter und geschlossene Atmungssysteme dienen mit ihrer halben Stufe als "Panzerung" gegen den Zauber.

Säurestrom *
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: +1(Schadensniveau +1)
Giftwelle *
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: +1(Schadensniveau +2)
Diese Zauber schaffen eine stark ätzende Säure, die das Ziel vollspritzt und entsetzliche Verbrennungen verursacht. Organische und metallische Materialien werden zerfressen. Ein Ziel in einer Ganzkörperpanzerung, die behandelt wurde, um toxischen Stoffen zu widerstehen (wie eine Feuerwehrpanzerung), erleidet keinen Schaden. Die Säure schafft eine Wolke von dickem, erstickendem Rauch. Alle, die sich im betroffenen Bereich befinden, erleiden für den Rest der Kampfrunde +4 auf alle Mindestwürfe. Der betroffene Bereich gilt für den Rest der Kampfrunde außerdem als schwieriges Gelände. Alles, was von der Säure getroffen wird, kann von dem sekundären Effekt zu Matsch geschmolzen werden oder zumindest schwer beschädigt werden. Reifen von Fahrzeugen können platzen. Panzerung kann Abzüge von –1 sowohl für Stoß- wie für ballistische Panzerung erhalten, indem sie verbrannt und geschmolzen wird. Wenn der Zauberer den Spruch mit Schaden T wirkt, können selbst Feuerwaffen zu Schrott korrodiert werden. Die Säure verflüchtigt sich in der Runde nach Wirkung des Zaubers schnell, doch der Schaden bleibt. Säurestrom ist ein Zauber, der nur auf ein Ziel wirkt, während Giftwelle ein flächenwirksamer Zauber ist.

KONTROLLMANIPULATIONEN

Kontrollmanipulationen wirken sich auf die Handlungen und Gedanken lebender Wesen aus. Ihnen wird mit Willenskraft Widerstand geleistet, und sie haben eine Schwelle in Höhe der halben Willenskraft des Zieles (abgerundet) (S. 50).

Beeinflussen *
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: P Entzug: S
Dieser Zauber pflanzt dem Opfer eine einzelne Suggestion wie einen mächtigen hypnotischen Befehl ein. Das Opfer wird die Suggestion ausführen, als wäre es seine eigene Idee, und sie danach vergessen. Wenn jemand das Opfer darauf aufmerksam macht, daß sein Tun falsch ist, kann es eine Willenskraftprobe ablegen, wie sie für den Zauber Gedanken beherrschen beschrieben ist. Der Zauberer kann die Suggestion außerdem jederzeit zurückziehen.

Falsche Erinnerung
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: P Entzug: T
Dieser Zauber ermöglicht es dem Spruchanwender, eine einzelne Erinnerung im Geist der Zielperson zu implantieren, zu manipulieren oder sogar ganz zu löschen. Die Erfolgsschwelle entspricht der halben Willenskraft der Zielperson. Jedesmal, wenn sich die Zielperson die falsche Erinnerung "ins Gedächtnis ruft", darf sie eine weitere Widerstandsprobe würfeln. Sie muß dabei mehr Erfolge als der Zauberer bei der ursprünglichen Hexereiprobe würfeln. Erzielt die Zielperson genügend Erfolge, um den Zauber zu besiegen, kehrt die echte Erinnerung zurück. Erfolge der Zielperson sind jedoch nicht kumulativ.

Gedanken beherrschen *
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(S)
Der Zauberer reißt die Kontrolle über den Verstand des Zieles an sich und bringt es dazu, alle seine Befehle vorbehaltlos auszuführen. Der Zauberer kann Befehle als Einfache Handlung erteilen, und das Ziel wird ihnen gehorchen. Jeder Befehl, der für das Opfer oder für eine von ihm geliebte Person stark zerstörerisch wäre, verschafft dem Opfer eine Willenskraftprobe gegen die Kraft des Zaubers. Wenn der Zauberer nicht anwesend ist, genügt ein einzelner Erfolg, um den Bann des Zaubers zu brechen. Falls der Zauberer anwesend ist, wird eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen der Willenskraft des Opfers und der des Zauberers abgelegt. Das Opfer benötigt einen Nettoerfolg, um sich dem Befehl zu widersetzen und den Zauber zu brechen.

Gefühle beherrschen *
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)
Das Ziel wird von Emotionen überwältigt, die der Zauberer ihm diktiert, wie z. B. Liebe, Haß, Furcht etc. Das Ziel glaubt an die Emotion, jedoch nicht ohne Verstand. Als Faustregel kann gelten, daß ein Charakter, der etwas tut, was mit seinem Gefühl in Einklang steht (zum Beispiel kämpfen, wenn er von Haß oder Zorn erfüllt ist), keinen Abzügen unterliegt. Unternimmt er jedoch etwas, was nicht in Bezug zu seinem aufgezwungenen Gefühl steht (beispielsweise Autofahren, während er einen Lachanfall erleidet), ist er abgelenkt und erleidet einen Modifikator von +2 auf alle Mindestwürfe. Wenn das Ziel versucht, gegen seine Emotion anzukämpfen (und beispielsweise seine "Geliebte" mit einer Sturmkanone zu erlegen), muß es eine Willenskraftprobe gegen die Kraft des Zaubers ablegen, um handeln zu können. Selbst wenn die Probe gelingt, gilt für seine Handlung ein Mindestwurfmodifikator von +2.

Handlungen beherrschen *
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)
Der Zauberer kontrolliert die körperlichen Handlungen einer Zielperson, als wäre diese eine Marionette. Das Bewußtsein des Opfers bleibt unbeeinflußt, aber es ist nur noch ein Passagier im eigenen Körper. Das Opfer benutzt seine Fertigkeiten oder Fähigkeiten auf Befehl des Zauberers, jedoch mit einem Mindestwurfmodifikator von +4, da es sich den Befehlen widersetzt.

Mob-Bewußtsein
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +1(T)
Hierbei handelt es sich um die flächenwirksame Version des Zaubers Gedanken beherrschen, der alle Zielpersonen innerhalb des Wirkungsbereiches beeinflußt. Alle Personen der Menschenmenge wehren sich einzeln gegen den Zauber, der Spielleiter kann jedoch für große Gruppen aus Nichtspielercharakteren eine kollektive Probe würfeln, wenn er dies möchte. Normale Passanten haben meist eine durchschnittliche Willenskraft von 3. Die Zielpersonen können nur gemeinsam gesteuert werden – es ist nicht möglich, sie unterschiedliche Handlungen ausführen zu lassen. Die Erfolgsschwelle entspricht jeweils der halben Willenskraft.

Mob-Laune
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +1(S)
Hierbei handelt es sich um die flächenwirksame Version des Zaubers Gefühle beherrschen, der die Gefühle aller Zielpersonen innerhalb des Wirkungsbereiches beeinflußt. Bei großen Menschenmengen kann es vorkommen, daß der Spruch nicht alle Personen

beeinflußt. Alle Personen der Menschenmenge wehren sich einzeln gegen den Zauber, der Spielleiter kann jedoch eine kollektive Probe für große Gruppen aus Nichtspielercharakteren würfeln, wenn er dies möchte. Normale Passanten haben in der Regel eine durchschnittliche Willenskraft von 3. Die Zielpersonen können nur gemeinsam beeinflußt werden – es ist nicht möglich, ihnen unterschiedliche Gefühle zu suggerieren. Die Erfolgsschwelle entspricht der halben Willenskraft.

Tier beruhigen
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: M

Meute beruhigen
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: S

Dieser Zauber beruhigt eine einzelne Kreatur mit der Intelligenz eines Tieres und nimmt ihr für die Dauer des Zaubers alle Aggressionen. Die Erfolgsschwelle entspricht der halben Willenskraft.

Meute beruhigen ist eine flächenwirksame Variante des Zaubers.

Tier beherrschen
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: S

Meute beherrschen
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: T

Der Zauber ähnelt dem Spruch Gedanken beherrschen (S. 148), funktioniert jedoch nur gegen nicht-intelligente Tiere (der Spielleiter entscheidet). Die Erfolgsschwelle entspricht der halben Willenskraft des Zieles. Paranormale Tiere widersetzen sich diesem Zauber mit ihrer Willenskraft oder ihrer Essenz, je nachdem, welcher Wert größer ist.

Meute beherrschen ist eine flächenwirksame Variante des Zaubers.

Wahrheit
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)

Dieser Zauber zwingt ein Ziel, die Wahrheit zu sagen. Der Schwellenwert entspricht der halben Willenskraft der Zielperson. Das Ziel gibt stets Informationen, von denen sie *glaubt*, daß sie der Wahrheit entsprechen, ob dies nun der Fall ist oder nicht. Die Zielperson kann entscheiden, nicht zu sprechen oder Informationen zurückzuhalten, aber sie kann nicht lügen.

Die UCAS und die CAS betrachten den Einsatz dieses Zauberspruches vor Gericht oder durch Polizeibehörden als eine Verletzung des Rechts eines Verdächtigen, sich nicht selbst zu belasten. Allerdings ist bekannt, daß einige andere Nationen diesen (und andere) Zauber einsetzen, um von verdächtigen Personen die Wahrheit zu erfahren.

TELEKINETISCHE MANIPULATIONEN

Telekinetische Manipulationen erlauben es dem Zauberer, rohe magische Kraft gegen Objekte zu richten und sie damit zu bewegen.

Beleben
Art: P Mindestwurf: OW
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)

Mit Hilfe dieses Zaubers können leblose Objekte animiert werden. Das Objekt bewegt sich dabei gemäß seiner Struktur (Bälle rollen, Teppiche kriechen, humanoide Statuen gehen und so weiter). Der Spruch verleiht eine gewisse Beweglichkeit, so daß Statuen gehen können, als hätten sie Gelenke. Der Zauberer kann nur das gesamte Objekt bewegen, nicht Teile davon wie etwa Computertasten oder Fahrzeugwaffen. Das Objekt hat eine Bewegungsrate in Metern gleich der Magiestufe des Zauberers, multipliziert mit der Anzahl der Erfolge (bis zu einem Maximum gleich der Kraftstufe). Der Spielleiter kann diese Geschwindigkeit senken, wenn er es für angemessen hält. Nehmen Sie die Anzahl der Erfolge für Stärke und Schnelligkeit des Objektes, falls nötig.

Erde formen
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(M)

Dieser Zauber erlaubt es dem Zauberer, eine bestimmte Menge an Erde, die seinem Magieattribut in Kubikmetern beträgt, im Wirkungsbereich des Zaubers zu bewegen. Das Material kann vom Zauberer auf beliebige Weise umgeformt und bewegt werden.

Die Bewegungsrate beträgt einen Meter pro Kampfrunde für jeden Erfolg, jedoch nicht die mehr als die Kraftstufe des Zaubers. Auf diese Weise kann der Zauberer rasend schnell Löcher, Tunnel oder Gräben ausheben oder zuschütten und sogar ganze Erdwälle auftürmen.

Der Zauber wirkt nur auf Erde und Stein, nicht auf weiterverarbeitete Materialien wie Glas, Metall und Beton. Die Kraftstufe des Zaubers muß jedoch mindestens so hoch sein wie die Barrierenstufe des beeinflußten Materials (1 für lockeren Sand, 2 für dichte Erde, 4 für Kies oder lockeres Felsgestein und 6 oder mehr für festes Gestein).

Die Materie, die der Zauberer auf diese Weise bewegt oder umformt, bleibt in der veränderten Form, wenn die Wirkung des Zaubers endet. Wenn die neue Form des Materials allerdings nicht seiner Natur entspricht, stürzt es zusammen.

(Fertigkeit) einsetzen
Art: P Mindestwurf: 6
Reichweite: S Dauer: A Entzug: +2(L)

Als begrenzte Version des Spruches Zauberfinger (S. 151) ermöglicht es dieser Zauber dem Anwender, eine bestimmte Fertigkeit telekinetisch einzusetzen. Die Anzahl der Erfolge bestimmen die Höchststufe, mit der er die Fertigkeit einsetzen kann (maximal in Höhe der Kraft des Zaubers). Der Anwender muß die Fertigkeit beherrschen.

Für jede Fertigkeit existiert eine eigene Version des Zaubers. Der Spielleiter entscheidet, welche Fertigkeiten dafür in Frage kommen. Typische Beispiele sind Waffenloser Kampf einsetzen, Elektronik einsetzen, Sprengstoffe einsetzen und so weiter. Nur Fertigkeiten, die eine körperliche Tätigkeit erfordern, können mit diesem Zauber eingesetzt werden.

Geckogang
Art: P Mindestwurf: 4 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +2(M)

Der Zauber erlaubt es dem Subjekt, an senkrechten Oberflächen entlangzukrabbeln, und zwar mit einer Bewegungsrate gleich der Magiestufe des Zauberers multipliziert mit der Anzahl der Erfolge (bis zu einem Maximum der Kraftstufe des Spruches). Die Zielperson unterliegt noch immer den Gesetzen der Schwerkraft und stürzt, wenn sie von der Oberfläche getrennt wird. Wenn die Zielperson eine besonders rutschige Oberfläche entlangklettert, kann der Spielleiter von ihr außerdem eine Kletterprobe verlangen.

Keule *
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: (Schadensniveau)

Keule erschafft einen Strahl unsichtbarer, psychokinetischer Energie, der Betäubungsschaden verursacht. Sie wird wie ein normaler Fernkampfangriff eingesetzt, bei dem Hexerei die Kampffertigkeit ersetzt. Stoßpanzerung wirkt gegen den Schaden.

Klammer
Art: P Mindestwurf: S
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +2(M)
Netz
Art: P Mindestwurf: S
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(S)
Dieser Zauber umgibt das Ziel mit einer unsichtbaren Bande aus magischer Energie und hält es darin fest. Die Schnelligkeit des Zieles dient dem Spruchanwender als Mindestwurf und der Zielperson zur Spruchwiderstandsprobe. Würfel aus dem Kampfpool stehen dem Ziel nicht zur Verfügung. Zielpersonen, die auf diese Weise festgehalten werden, können nicht normal gehen oder rennen, allerdings können sie versuchen zu hopsen, kriechen oder auszuweichen. Ihre Schnelligkeit wird um die Zahl der Erfolge des Zauberers gesenkt (bis zu einem maximalen Abzug in Höhe der Kraftstufe des Zaubers), wenn es darum geht, die Bewegungsrate oder den Kampfpool zu berechnen.

Das Ziel kann versuchen, die Bande zu brechen, indem es eine erfolgreiche Stärkeprobe (Kraftstufe) würfelt. Um sich loszureißen, muß das Ziel mehr Erfolge erzielen wie der Zauberer bei seiner ursprünglichen Hexereiprobe.

Beide Zaubersprüche können auch gegen leblose Objekte eingesetzt werden, um beispielsweise rotierende Läufe von Minikanonen oder Drohnen festzuhalten, die mittels drehbarer Teile angetrieben werden. Je nachdem, was für eine Art von Antrieb sie haben, kann der Spruch gegen manche Arten von Drohnen oder Fahrzeuge nicht wirken.

Levitieren *
Art: P Mindestwurf: 4 (St/W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +2(M)
Levitieren erlaubt es dem Zauberer, ein Objekt telekinetisch zu heben und es innerhalb seines Blickfeldes gezielt zu bewegen. Die Bewegungsgeschwindigkeit entspricht dem Magieattribut des Zauberers in Metern pro Sekunde, multipliziert mit der Anzahl der Erfolge (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraft des Zaubers) bei der Hexereiprobe. Der Mindestwurf erhöht sich für je 100 volle Kilo Masse des Objektes um +1. Objekte, die auf andere Dinge geschleudert werden, treffen mit einem Schadenscode von (Bewegungsrate ÷ 10)M Betäubungsschaden auf. Besonders scharfe oder gefährliche Objekte können nach Ermessen des Spielleiters auch körperlichen Schaden verursachen.

Wenn der Zauberer versucht, einen Gegenstand zu levitieren, der von einem Lebewesen festgehalten wird, kann dieses eine Stärkeprobe ablegen, um sich dem Zauber zu widersetzen. Der Zauberer muß mindestens einen Nettoerfolg erzielen, um den Gegenstand wegzulevitieren. Falls der Zauberer versucht, ein Lebewesen zu levitieren, kann dieses sich dem Zauber mit Stärke oder Willenskraft widersetzen (was immer höher ist). Sie können diesen Zauber auch einsetzen, um sich selbst zu levitieren.

Manaklammer
Art: M Mindestwurf: S
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)
Mananetz
Art: M Mindestwurf: S
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(M)
Bei diesen Zaubersprüchen handelt es sich um die Manaversionen der Zauber Klammer und Netz. Sie wirken ausschließlich gegen lebende oder magische Ziele.

Poltergeist *
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +1(M)
Im Wirkungsbereich dieses Zaubers wirbeln sämtliche kleinen Gegenstände und Bruchstücke bis zu einer Masse von 1 Kilogramm

aufs Geratewohl durch die Gegend. Dadurch werden die Sichtverhältnisse in diesem Bereich reduziert (+2 auf alle Mindestwürfe). Der Zauber bewirkt auch Leichten Betäubungsschaden, indem er Ziele mit fliegendem Müll bombardiert. Ziele innerhalb des Wirkungsradius setzen ihre Schnelligkeit, nicht ihre Konstitution ein, um jede Runde eine Schadenswiderstandsprobe abzulegen, deren Mindestwurf der Kraft des Zaubers entspricht. Stoßpanzerung reduziert den Schaden. Falls der Spielleiter der Ansicht ist, daß der Schutt gefährlich genug ist (beispielsweise zerbrochenes Glas und Nägel), kann der Zauber auch Körperlichen Schaden anrichten.

Projektilabwehr
Art: P Mindestwurf: 4 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +2(M)
Dieser Zauber schützt die Zielperson, indem sie Fernkampfangriffe ablenkt. Jeweils zwei Erfolge, die der Zauberer bei seiner Sprucherfolgsprobe erzielt, geben dem Ziel einen zusätzlichen Kampfpoolwürfel, bis hin zu einer maximale Anzahl von Würfeln in Höhe der Kraftstufe des Zaubers. Diese Würfel können ausschließlich für Ausweich- und Schadenswiderstandsproben gegen physische Fernkampfangriffe verwendet werden. Die Wirkung des Spruches so unauffällig, daß der Angriff als verfehlter Schuß durchgeht (zumindest am Anfang).

Sanfter Fall
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)
Der Spruch verlangsamt den Fall eines Ziels und stellt sicher, daß die Zielperson aufrecht landet. Multiplizieren Sie die erzielten Erfolge mit der Kraftstufe des Spruches (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe), um die Strecke in Metern zu errechnen, die eine Zielperson ohne Verletzungsgefahr fallen kann. Fällt das Ziel eine größere Strecke, ziehen Sie die Maximaldistanz des Zaubers von der gefallenen Strecke ab, bevor Sie den Schaden berechnen.

Schleuder *
Art: P Mindestwurf: siehe Text
Reichweite: B Dauer: S Entzug: +1(M)
Dieser Zauber schleudert ein einzelnes Objekt, das nicht mehr als (Magieattribut) Kilo wiegen darf, mit einer Stärke, die der Kraft des Zaubers entspricht, auf das gewählte Ziel. Der Zauberer muß den Gegenstand berühren. Die Hexereiprobe wird wie eine normale Fernkampfprobe behandelt, um zu sehen, ob der Gegenstand sein Ziel trifft. Wurfwaffen, die von diesem Zauber befördert werden, nutzen ihre normale Reichweite, basierend auf der effektiven Stärke des Zaubers.

Schloß
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +2(M)
Der Zauber hält eine Tür, ein Portal, eine Sperre oder ein ähnliches Hindernis telepathisch verschlossen, bis der Zauberer den Zauber beendet, und zwar mit einer Stärke gleich der Anzahl der Erfolge (bis hin zur doppelten Kraftstufe des Spruches).

Umlenken
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF Dauer: S Entzug: +1(Schadensniveau)
Dieser Zauber lenkt die Energie eines waffenlosen oder bewaffneten Nahkampfangriffes, der gegen den Spruchanwender oder eine beliebige Person innerhalb seines Blickfeldes gerichtet ist, in Form eines starken telekinetischen Schlages als Fernkampfangriff auf ein anderes Ziel um. Um diesen Zauber einzusetzen, muß der Spruchanwender seine Handlung hinauszögern (siehe S. 103, *SR3.01D*) und den Spruch nach dem gelungenen Nahkampfangriff und vor der Schadenswiderstandsprobe des Ziels wirken.

Wenn der Zauberer bei seiner Hexereiprobe nicht mehr Erfolge erzielt als der Angreifer bei seiner Nahkampfprobe, wird das Ziel normal getroffen. Wenn es sich bei dem Angegriffenen um den Zauberer selbst handelt, kann er sich dann nur noch mit seiner Konstitution gegen den Schaden wehren, und nicht mehr mit Würfeln aus dem Kampfpool.

Erzielt der Zauberer mindestens einen Erfolg mehr als der Angreifer, wird die kinetische Energie des Angriffes auf eine beliebige andere Person innerhalb des Blickfeldes umgelenkt. Zusätzliche Nettoerfolge des Zauberers (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe) verbessern den Angriff entsprechend der normalen Regeln. Das Grundschadensniveau des umgelenkten Angriffes entspricht dem Schadensniveau des ursprünglichen Nahkampfangriffes. Das Ziel des umgelenkten Angriffes kann sich nach den normalen Regeln wehren bzw. versuchen, dem Angriff auszuweichen. Das Powerniveau des umgelenkten Angriffes kann die Kraftstufe des Zaubers nicht überschreiten.

Wasser formen
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(M)
Dieser Zauberspruch funktioniert in der gleichen Weise wie der Zauber Erde formen, beeinflußt jedoch nur Wasser.

Zauberfinger *
Art: P Mindestwurf: 6
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +2(M)
Die Zauberfinger erschaffen einen psychokinetischen Effekt, der wie "unsichtbare Hände" Gegenstände halten oder bedienen kann. Die Erfolge der Hexereiprobe werden zu effektiver Stärke und Schnelligkeit des Zaubers (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe des Zaubers). Der Zauberer kann mit seinen Zauberfingern Fertigkeiten einsetzen, doch mit einem Modifikator von +2 auf den Mindestwurf aufgrund der fehlenden Feinmotorik. Selbst simple Handlungen wie das Aufheben einer Münze können nach Entscheidung des Spielleiters eine Schnelligkeitsprobe des Zauberers erfordern.

Der Zauberer kann kämpfen, ein Schloß knacken oder jede andere Handlung ausführen, die er normalerweise mit seinen Händen ausüben könnte. Der Zauber kann jeden Punkt erreichen, den der Zauberer sehen kann, und mittels Hellsicht oder technologischer Hilfsmittel kann das Bild vergrößert werden, solange es sich auch im ursprünglichen Blickfeld des Zauberers befindet. Dieser Zauber ist sehr nützlich, um beispielsweise Bomben zu entschärfen oder andere gefährliche Aufgaben aus sicherer Entfernung zu erledigen.

TRANSFORMATIONSMANIPULATIONEN

Transformations-Manipulationszauber erschaffen, kontrollieren oder transformieren Materie und Energie.

Astralpanzer
Art: M Mindestwurf: 6 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)
Bei diesem Spruch handelt es sich um eine astrale Version des Panzerzaubers (S. 153). Er schützt ein einzelnes Subjekt vor astralen Angriffen und funktioniert nur im Astralraum. Ein Erfolg bei der Hexereiprobe genügt, um ein magisches Feld mit einer Panzerstufe gleich der Kraft des Zaubers zu erschaffen. Zusätzliche Erfolge bewirken *keine* zusätzliche Panzerung. Dieser Zauber schützt nicht vor den Wirkungen von Hintergrundstrahlung und Manaverzerrungen.

Physische Barriere *
Art: P Mindestwurf: 6
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(S)
Astrale Barriere *
Art: M Mindestwurf: 6
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +1(S)
Barrierenzauber erschaffen leuchtende, durchsichtige Kraftfelder. Ein Erfolg reicht aus, um ein Feld mit einer Barrierenstufe in Höhe der Kraft des Zaubers zu erschaffen. Je zwei Erfolge erhöhen die Barrierenstufe um 1.

Der Zauberer kann die Barriere als Kuppel mit einem Radius und einer Höhe entsprechend dem normalen Zauberradius formen. Er kann auch eine Mauer mit einer Höhe entsprechend der Kraft des Zaubers in Metern und einer Länge entsprechend dem Magieattribut des Zauberers erschaffen. Die Größe der Barriere läßt sich ebenso verändern wie der Radius eines flächenwirksamen Zaubers (S. 181, *SR3.01D*).

Physische Barrieren erschaffen eine physische Mauer. Alles, was nicht größer als ein Molekül ist, kann die Barriere durchdringen, einschließlich Luft oder anderer Gase. Für alles andere gilt die Barriere als normale physische Wand. Angriffe, die die Barriere durchdringen sollen, unterliegen einem Sichtmodifikator von +1 auf den Mindestwurf. Die Barriere hindert keine Zauber mit Ausnahme von Elementaren Manipulationszaubern, genausowenig wie durchsichtiges Glas. Sie kann durch physische Angriffe abgetragen werden. Alle Reduktionen der Barrierenstufe sind in der nächsten Kampfrunde wieder regeneriert. Wenn die Barriere durchdrungen wird, kollabiert sie, und der Zauber endet. Physische Barrieren können nicht auf der Astralebene eingesetzt werden. Die astrale Barriere funktioniert genauso wie die physische Barriere, nur auf der Astralebene. Sie ist keine Dualbarriere und hat in der physischen Welt keinen Effekt.

Entzünden *
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF Dauer: P Entzug: +1(T)
Der Zauber Entzünden beschleunigt die Bewegung der Moleküle im Ziel und setzt es so in Brand. Die Schwelle des Zaubers beträgt die Hälfte der Konstitution oder der Barrierenstufes des Ziels. Der

Grundzeitraum, in dem sich das Ziel entzündet, beträgt 10 Runden, geteilt durch die Anzahl der Erfolge über der Schwelle (maximal die Kraftstufe des Zaubers). Sobald das Ziel entflammt, brennt es normal, bis es die Flammen verzehrt haben oder das Feuer normal gelöscht wird.

Lebende Ziele werden in Flammen gehüllt, die in der ersten Runde 6M Schaden verursachen. Das Powerniveau erhöht sich um 1 pro Kampfrunde. Der Schaden wird am Ende jeder Runde mit einer Schadenswiderstandsprobe abgewickelt. Stoßpanzerung schützt vor diesem Schaden. Munition oder Explosivstoffe, die das Opfer mit sich führt, können explodieren (siehe *Flammenwerfer*, S. 147). Wenn die Flammen nicht ausgelöscht werden, erlöschen sie in 1W6 Kampfrunden von alleine.

Eisblock
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: +1(M)
Dieser Flächenzauber verwandelt Wasser in Eis. Er beeinflußt nicht das Wasser, das in Lebewesen enthalten ist, und auch keine Geister. Wird mit dem Zauber eine große Wasseroberfläche beeinflußt, beispielsweise ein See oder Ozean, so gefriert das Wasser innerhalb des Wirkungsbereiches des Zaubers.

Wasser, das in Containern oder Röhren gefriert, kann diese durch die plötzliche Ausdehnung platzen lassen. Der Eisblock, der durch den Zauber erschaffen wird, schmilzt normal, abhängig von der Umgebungstemperatur. Wird der Zauber auf besonders stark verschmutztes Wasser gewirkt, erhöhen Sie den Mindestwurf. Die Anzahl der Erfolge (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe) gibt an, wie stark das Wasser gefriert. Wird der Zauber beispielsweise während eines Regensturms gewirkt, so würde ein Erfolg einen Schneeregen bewirken, drei Erfolge ein Schneetreiben und fünf Erfolge dicke Hagelkörner.

Eisdecke *
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: +1(S)
Dieser Zauber erschafft eine flache Eisdecke, die einen Radius in Höhe des Magieattributes des Zauberers in Metern bedeckt. Charaktere, die die Fläche überqueren, müssen eine Schnelligkeitsprobe (Kraft) ablegen, um nicht zu stürzen wobei der Mindestwurf für jeweils 2 Erfolge des Zauberers um 1 steigt (mit einem Maximalen Modifikator in Höhe der Kraft des Zaubers). Fahrzeuge müssen eine Crashprobe ablegen (S. 147, *SR3.01D*). Diese Decke schmilzt mit einer Geschwindigkeit von 1 m² pro Minute bei normalen Temperaturen.

(Element) reinigen
Art: P Mindestwurf: 6
Reichweite: BF (F) Dauer: P Entzug: +1(S)
Dieser Flächenzauber entfernt alle Verunreinigungen aus Luft, Wasser oder Erde und reinigt diese Elemente vollständig. Jedes Element ist ein separater Zauber. Mit dem Zauber Luft reinigen könnte der Anwender beispielsweise die Luft von giftigen Dämpfen reinigen, mit dem Spruch Wasser reinigen ist es möglich, einen schmutzigen Wasservorrat trinkbar zu machen und so weiter. Die Anzahl der Erfolge ist ein Maßstab dafür, wie gründlich das verschmutzte Element gereinigt wird. Um trübes Wasser zu reinigen, genügen ein oder zwei Erfolge, doch um industrielle Abwässer in Trinkwasser zu verwandeln, sind sicherlich fünf oder mehr Erfolge erforderlich.

Feuer kontrollieren
Art: P Mindestwurf: siehe Beschreibung
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(M)
Dieser Flächenzauber ermöglicht es dem Zauberer, normale Flammen innerhalb seines Blickfelds zu kontrollieren. Der Mindestwurf richtet sich nach dem Powerniveau der Flammen. Mit jedem Erfolg kann der Zauberer die Flammen um bis zu einen Meter aufflammen lassen, vorausgesetzt, es ist genügend brennbares Material vorhanden. Mit jeweils zwei Erfolgen kann der Anwender auch das Powerniveau um einen Stufenpunkt erhöhen oder senken (mit einer maximalen Änderung in Höhe der Kraftstufe). Der Zauber hat kein Auswirkung auf magische Feuer (beispielsweise Feuerelementare), beeinflußt aber Feuer, die auf magischem Wege entfacht wurden, etwa durch den Entzündenzauber oder durch einen Manipulationszauber mit elementarem Feuereffekt.

Kleine Lagerfeuer haben ein Powerniveau von 3 oder 4, wohingegen brennende Gebäude oder Waldbrände durchaus Stufen von 15 oder 20 aufweisen können.

Flammenaura
Art: P Mindestwurf: 4 (K)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +2(M)
Dieser Zauber erschafft eine wogende Aura von Flammen rings um den Körper der Zielperson, die sich eine Anzahl von Zentimetern in Höhe der Erfolge (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe) ausbreitet.

Jeder, der die Zielperson im Nahkampf angreift, muß einem Schaden von (Kraft)M widerstehen. Stoßpanzerung bietet Schutz gegen diesen Schaden, sofern der Spielleiter entscheidet, daß Angreifer mit einem geschützten Körperteil angegriffen hat. Wenn die Person mit der Flammenaura einen erfolgreichen Nahkampfangriff durchführt, erhöhen Sie das Powerniveau dieses Angriffs um 2.

Flammenwand
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(S)
Der Zauber erschafft eine Wand aus Feuer. Die Höhe der Wand entspricht der halben Kraft des Zaubers, und ihre Länge bzw. ihr Radius ist gleich dem halben Magieattribut des Zauberers. Die Flammenwand fügt allem, was mit ihr in Berührung kommt, (Kraft)M Schaden zu und bietet Teilweise Deckung für jeden, der sich dahinter befindet (S. 111, *SR3.01D*). Eine Flammenwand ist nicht fest und verhindert keine Angriffe, kann jedoch entzündbare Stoffe (wie Kleidung) in Brand setzen oder explosive Stoffe (beispielsweise Munition) detonieren lassen, die sie durchdringen, sofern die Probe auf sekundäre elementare Effekte (S. 51) erfolgreich verläuft.

Geisterbarriere
Art: M Mindestwurf: 6
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: S
Die Geisterbarriere ist eine Variante der astralen Barriere (S. 151), die nur gegen Geister wirkt (in astraler und materialisierter Gestalt). Die Geisterbarriere beeinträchtigt auch den Einsatz von Geisterkräften.

Gestaltwandlung
Art: P Mindestwurf: K (BW)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)
Verwandlung
Art: P Mindestwurf: K
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(S)
Der Zauber Gestaltwandlung verwandelt ein bereitwilliges Subjekt in ein normales Tier, das der Zauberer bestimmt. Die Erfolgsschwelle entspricht der halben Konstitution des Zieles, zuzüglich der Differenz zwischen der Konstitution des Tieres und der unverstärkten Konstitution der Zielperson (diese Differenz kann nicht größer sein, als die Kraftstufe des Zaubers). Um Beispielsweise einen Menschen mit Konstitution 3 in einen Tiger mit Konstitution 8 zu verwandeln, muß der Spruchanwender eine Erfolgsschwelle von 6 schlagen (3÷2=1; 1+(8–3)=6). Es gelten die Werte für

Tiere auf S. 19, *Critter*. Verfügt das Tier über eine Panzerung, addieren Sie die Stufe auf die Konstitution des Tieres, um die Erfolgsschwelle zu berechnen.

Ein Charakter in Tiergestalt benutzt die Körperlichen Attribute des Tieres und seine eigenen Geistigen Attribute, die Reaktion und der Kampfpool werden normal berechnet. Charaktere in Tiergestalt erhalten keine zusätzlichen Initiativewürfel, selbst wenn das Tier welche erhält. Der Reichweitenbonus des Tieres (falls vorhanden) wird jedoch angerechnet. Wenn der Spielleiter möchte, kann er physische Angriffe des Charakters in Tiergestalt wie ein Angriff mit Spornen behandeln, um den Klauen und Zähnen Rechnung zu tragen.

Der Zauber verwandelt nicht die Kleidung oder die Ausrüstung des Subjektes, die durch die Transformation unter Umständen sogar zerrissen oder zerstört werden kann. Cyberware, für die das Subjekt Essenz bezahlt hat, wird in die Gestalt des Tieres integriert, funktioniert jedoch in der Tiergestalt nicht. Charaktere in Tiergestalt können Zauber wirken und Geister beschwören, aber nicht sprechen und unterliegen auch ansonsten den Einschränkungen der Tiergestalt.

Verwandlung ist eine Variante des Gestaltwandlungzaubers, die auch gegen Ziele eingesetzt werden kann, die nicht bereitwillig sind. In diesem Fall wird die Spruchwiderstandsprobe mit dem Konstitutionsattribut abgelegt.

Herausputzen
Art: P Mindestwurf: 6 (BW)
Reichweite: BF Dauer: P Entzug: +1(M)
Der Spruch bewirkt eine vollständige kosmetische Aufbesserung der körperlichen Erscheinung eines bereitwilligen Subjektes, inklusive Kosmetik, Kleidung, Haar und Zähne, wobei letztere sogar geputzt und von Plaque befreit werden. Die Veränderungen sind so permanent zu wie solche, die in einem richtigen Schönheitssalon herbeigeführt werden. Die Anzahl der Erfolge des Zauberers (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe) bemißt die Qualität der Aufbesserung.

Härten
Art: P Mindestwurf: OW
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(M)
Der Zauberspruch erhöht die Barrierenstufe von leblosen Objekten, die nicht größer sind, als die Magiestufe des Zauberers in Quadratmetern. Jeweils zwei Erfolge bei der Hexereiprobe erhöhen die Barrierenstufe um 1, bis zu einer maximalen Steigerung in Höhe der Kraftstufe des Zaubers.

Klebstoff
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +2(M)
Klebestreifen
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(S)
Der Zauber bindet das Ziel an die Oberfläche, mit der es sich zur Zeit in Kontakt befindet, und zwar mit einer Kraft in Höhe der Kraftstufe des Zaubers. Um die Oberflächen voneinander zu trennen, ist eine erfolgreiche Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft der Bindung erforderlich, bei der mehr Erfolge fallen müssen, wie der Zauberer bei seiner ursprünglichen Hexereiprobe geschafft hat. Hat eine der beiden Oberflächen eine geringere Oberfläche als die Kraft der Bindung, wird diese Oberfläche entzwei gerissen, wenn die Oberflächen getrennt werden – lebendige Personen erleiden Mittleren Schaden, der mit jeweils zwei Erfolgen aus der Stärkeprobe um eine Schadensstufe gesenkt werden kann.

Klebestreifen ist eine flächenwirksame Version des Zaubers.

Licht *
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(M)
Dieser Zauber erschafft einen beweglichen Lichtpunkt, der einen Radius beleuchtet, der dem Magieattribut des Zauberers in Metern entspricht. Der Zauber kann nicht eingesetzt werden, um zu blenden, doch er beseitigt Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit, für jeden Erfolg der Hexereiprobe wird ein Modifikator von +1 negiert (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe).

Manastörung
Art: M Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: P Entzug: T
Dieser Flächenzauber erzeugt eine Hintergrundstrahlung von 1 für jeweils zwei Erfolge, die der Zauberer erzielt, bis zu einer Stufe gleich der Kraft des Zaubers oder 5 (je nachdem, was niedriger ist). Genau wie bei normaler Hintergrundstrahlung (S. 83) wird die Stufe der Störung zu den Mindestwürfen für alle magischen Erfolgsproben im Wirkungsbereich addiert, auch zu denjenigen des Zauberers. Einmal permanent gemacht, sinkt die Stufe der Hintergrundstrahlung jede volle Stunde wieder um einen Punkt.

Mode
Art: P Mindestwurf: 6
Reichweite: B Dauer: P Entzug: +1(L)
Der Spruch schneidert unverzüglich die Kleidung zurecht und verwandelt diese in eine modische Staffage nach Wahl des Zauberers. Die Zahl der Erfolge bestimmt die Kunstfertigkeit der Kleidung. Der Zauber beeinflußt nicht die Schutzwirkung der Kleidung, sondern nur den Schnitt, die Farbe und den Sitz. Das Gewicht des Materials verändert sich nicht, und die angefertigte Kleidung muß auch der Menge des verwendeten Stoffes entsprechen. Ein Trainingsanzug kann nicht in einen Bikini verwandelt werden. Der Zauber kann nicht auf Kleidung gewirkt werden, deren Panzerstufe (ballistische und Stoßpanzerung) höher als die Kraftstufe (+ 1 für je zwei Erfolge) ist. Der Zauberer muß den Stoff berühren.

Nahrung erzeugen
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF Dauer: P Entzug: +1(S)
Dieser Zauber erschafft Nahrung aus dem Nichts. Die Anzahl der Erfolge (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe) entspricht der Zahl der erwachsenen Personen, die durch die Nahrung satt werden. Die erzeugte Nahrung ist schlicht, aber sättigend. Wenn der Spielleiter einverstanden ist, kann mit zusätzlichen Erfolgen die Qualität der Speise verbessert werden.

Nebel
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: +1(M)
Der Zauberspruch erzeugt einen dicken Nebel mit einem Radius in Höhe der Magiestufe des Zauberers. Der Nebel ist dicht und schränkt die Sicht ein. Er erzeugt einen Sichtmodifikator von +1 auf alle Wahrnehmungsproben für je zwei Erfolge – bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe oder 8 (je nachdem, was niedriger ist). Der Nebel löst sich, abhängig von Umgebungstemperatur und Wind, rasch wieder auf: Reduzieren Sie den Sichtmodifikator um 2 pro Kampfrunde.

Panzer *
Art: P Mindestwurf: 6 (K)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +2(M)
Dieser Zauber erschafft ein leuchtendes Feld magischer Energie um das Ziel, das er vor körperlichem Schaden schützt. Ein Erfolg reicht, um ein Feld mit einer Barrierenstufe gleich der Kraft des Zaubers zu erschaffen. Der Zauber ist kompatibel mit allen Arten

von getragenen Rüstungen und addiert die Kraftstufe zur Ballistischen und Stoßpanzerung der Rüstung; weitere Erfolge haben keinen Effekt und erhöhen die Panzerungsstufe nicht noch weiter.

Reparieren
Art: P Mindestwurf: OW
Reichweite: B Dauer: P Entzug: S
Der Zauber repariert Schäden an leblosen Objekten, einschließlich Fahrzeugen. Der Spruchanwender muß das Objekt berühren. Der Zauber repariert Gegenstände bis zu einem Gewicht in Höhe der Magiestufe des Zauberers in Kilogramm. Beschädigte Gegenstände können nur dann repariert werden, wenn noch alle Teile vorhanden sind. Jeder Erfolg repariert einen Punkt der Barrierenstufe (oder ein Kästchen Schaden), bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe. Jeder "Satz" von Schäden kann nur einmal magisch repariert werden.

Rüstung
Art: P Mindestwurf: 6 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +2(L)
Diese eingeschränkte Version des Panzerzaubers (S. 153) schützt nur gegen eine bestimmte Art von Schaden. Für jede Art von Schaden muß eine eigene Version des Zaubers erlernt werden. Typische Arten von Rüstungen schützen beispielsweise vor: Klingen (alle Klingenwaffen), Explosionen (Granaten und andere Sprengstoffe), Projektile (Kugeln und andere ballistische Geschosse), Kälte (Kälte und elementare Eiseffekte), Hitze (Hitze und Feuer, einschließlich elementarere Feuerzauber) und so weiter. Der Spielleiter entscheidet, ob eine bestimmte Version dieses Zaubers zulässig ist.

Schatten *
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(M)
Schatten erzeugt eine Kugel der Dunkelheit, deren Radius dem Magieattribut des Zauberers in Metern entspricht. Jeder Erfolg führt zu einem Sichtmodifikator von +1 auf Mindestwürfe gegen Ziele innerhalb des Bereiches (bis zu einem Maximum von 8 oder der Kraft des Zaubers, je nachdem, was weniger ist).

Schild
Art: P Mindestwurf: 6
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(M)
Diese eingeschränkte Version des Zaubers Physische Barriere (S. 151) schützt nur vor einer bestimmten Art von Schaden. Für jede Art von Schaden muß eine spezielle Version des Spruches erlernt werden. Eine Auswahl üblicher Schadenskategorien finden Sie in der Beschreibung des Rüstungszaubers (siehe oben).

Sterilisieren
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: S Entzug: +1(M)
Dieser Flächenzauber tötet kleine Lebensformen wie Bakterien und andere Mikroorganismen. Außerdem zerstört er Biomaterial wie Schuppen, ausgerissene Haare, vergossenes Blut und so weiter. Neben dem Einsatz in Krankenhäusern eignet sich dieser Zauber ganz hervorragend, um am Schauplatz eines Verbrechens eventuelle Beweise zu vernichten, die forensische Experten finden könnten. Organisches Material, das von diesem Spruch beeinflußt wurde, kann nicht mehr als stoffliche Verbindung (siehe *Rituelle Hexerei*, S. 34) benutzt werden. Da der Zauber Biomaterial unbeeinflußt läßt, welches sich noch in Körperkontakt zu einem Lebewesen befindet, schädigt er auch nicht die diversen Mikroorganismen im Körperinneren, weder die gesunden noch die schädlichen.

Jeder Erfolg, den der Zauberer bei der Hexereiprobe erzielt (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe), erhöht den Mindestwurf aller Proben für das Sammeln und den Einsatz sterilisierten Biomaterials zum Zwecke der Identifizierung von Personen um 2.

Temperatur ändern
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(M)
Mit Hilfe dieses flächenwirksamen Spruches kann der Zauberer seine Umgebungstemperatur manipulieren. Für jeweils zwei Erfolge bei der Hexereiprobe kann er die Temperatur des Gebiets um fünf Grad Celsius nach oben oder unten verändern. Die maximale Veränderung entspricht der Kraftstufe des Spruches, multipliziert mit 5 (in Grad Celsius). Mit Kraftstufe 4 könnte der Zauberer die Temperatur also um zwanzig Grad Celsius erhöhen oder senken.

Der Spielleiter legt die Auswirkungen extremer Temperaturen fest, die eventuell durch diesen Zauber hervorgerufen werden. Im allgemeinen führen ausreichend extreme Temperaturen dazu, daß Charaktere ohne passenden Schutz 4L-Betäubungsschaden pro Minute erleiden, in der sie diesen Bedingungen ausgesetzt sind. Die Temperatur kann auch die Funktionsfähigkeit bestimmter Maschinen beeinflussen.

Versteinern *
Art: P Mindestwurf: K
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: +1(S)
Dieser Zauber verwandelt lebendes Gewebe in steinartiges Kalziumkarbonat. Die Schwelle dieses Zaubers ist die Hälfte der Konstitution des Ziels. Nichtlebende Materialien – einschließlich Kleidung, Ausrüstung und Cyberware – sind nicht betroffen. Das Ziel ist nicht bewußtlos, während es unter der Wirkung dieses Zaubers steht, und jeglicher Schaden, den die steinartige Gestalt erleidet, überträgt sich 1:1 auf das Ziel. Während es versteinert ist, besitzt das Ziel eine Barrierenstufe in Höhe seiner Konstitution plus der Kraft des Zaubers.

Wind
Art: P Mindestwurf: 4
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: +2(M)
Dieser Zauber erzeugt einen starken Windstoß in eine vom Zauberer gewünschte Richtung, der einen Bereich mit einem Radius in Höhe des Magieattributes des Zauberers beeinträchtigt. Die Stärke des Windstoßes entspricht der Anzahl der Erfolge bei der Hexereiprobe (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe). Der Windstoß zerstreut leichte Objekte wie Papier und Laub. Freistehende Objekte, deren Barrierenstufe niedriger ist als die Stärke des Zaubers, werden umgeworfen. Lebende Ziele innerhalb des Wirkungsbereiches müssen zum Zeitpunkt des Wirkens des Zaubers und am Anfang jeder neuen Kampfrunde eine Niederschlagsprobe (S. 123, *SR3.01D*) gegen die Stärke des Windstoßes würfeln.

Zauberschild
Art: M Mindestwurf: 6 (W)
Reichweite: BF Dauer: A Entzug: M

Zauberwall
Art: M Mindestwurf: 6
Reichweite: BF (F) Dauer: A Entzug: S
Dieser Zauber addiert die (abgerundete) halbe Anzahl der Erfolge (bis zu einem maximalen Aufschlag in Höhe der Kraftstufe) auf die Mindestwürfe aller Zaubersprüche, die auf das Subjekt gewirkt werden. Der Zauberschild funktioniert im Astralraum wie auch auf der physischen Ebene.

Zauberwall ist eine Flächenversion des Zauberschildes und erzeugt eine Kuppel mit einem Radius und einer Höhe gleich dem Magieattribut des Zauberers in Metern. Alle Ziele, die sich innerhalb der Kuppel befinden, werden vor Zaubersprüchen geschützt, die von außerhalb der Kuppel gegen sie gewirkt werden.

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Wahrnehmungszauber können nur auf *bereitwillige Ziele* gewirkt werden. Jeder Zauber bietet dem Subjekt einen neuen oder gesteigerten Sinn, der gegen *Ziele* gerichtet ist, die sich mittels einer Spruchwiderstandsprobe mit ihrer Willenskraft (S. 183, *SR3.01D*) gegen die Entdeckung durch den Wahrnehmungszauber zur Wehr setzen können. Die Erfolge bei der Spruchwiderstandsprobe reduzieren die Zahl der Erfolge des Zauberers.

Die Reichweite eines solchen Sinnes beträgt in der Regel Kraftstufe x Magie in Metern. Um einem Zauber mit normaler Reichweite eine Erweitere Reichweite (siehe S. 56) zu verleihen, erhöhen Sie einfach das Entzugsniveau um eine Stufe. Dadurch erhöht sich die Reichweite des Spruches auf (Kraftstufe x Magie x 10) Meter.

Der neue Sinn ist normalerweise blickrichtungsgebunden. Sinne, die auf flächenwirksamen Wahrnehmungszaubern beruhen, nehmen Dinge in allen Richtungen wahr. Sie sind nicht auf ein bestimmtes Ziel oder Ziele gerichtet, weshalb nicht für jedes Ziel innerhalb der Reichweite eine eigene Probe abgelegt wird. Der Spielleiter legt eine einzelne Hexereiprobe für den Spieler ab, vergleicht das Ergebnis mit den Mindestwürfen der jeweiligen Ziele in Reichweite und konsultiert die Mindestwurf- und Ergebnistabelle für Wahrnehmungszauber, um ihre jeweilige Wirkung zu bestimmen. Wenn ein Zauberer einen flächenwirksamen Wahrnehmungszauber wirkt, wird das Ergebnis der Hexereiprobe auch mit neuen Zielen verglichen, die den Radius des Zaubers betreten.

Für die meisten Wahrnehmungszauber ist es erforderlich, daß der Zauberer das Subjekt des Zaubers berührt (siehe *Reichweite*, S. 49). Um Berührungszauber auf Subjekte innerhalb des Blickfeldes wirken zu können, erhöhen Sie einfach das Entzugsniveau um eine Stufe.

Astrales Fenster
Art: M Mindestwurf: Kr (BW)
Reichweite: B (RS) Dauer: A Entzug: L
Mit Hilfe dieses Spruches kann das Subjekt im Astralraum durch astrale Barrieren hindurchsehen, die ja normalerweise undurchsichtig sind. Jeder Nettoerfolg, den der Zauberer erzielt, ermöglicht es dem Subjekt, durch einen Punkt der astralen Barriere zu sehen (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe). Wenn die Anzahl der Nettoerfolge des Zauberers nicht mindestens so genauso hoch ist, wie die Kraftstufe der Barriere, bleibt die Barriere für das Ziel undurchsichtig.

Die Barriere widersetzt sich dem Zauberspruch mit ihrer Kraftstufe. Nur das Subjekt kann durch die Barriere hindurchsehen. Mit dem Zauber Astrales Fenster können Zauberer keine Sprüche gegen Ziele wirken, die sich hinter der Barriere aufhalten. Der Einsatz des Zaubers alarmiert nicht den Erschaffer der Barriere. Der Zauberer muß die Zielperson des Zaubers berühren, und sie muß astral aktiv sein.

Augen des Rudels
Art: M Mindestwurf: 6 (BW)
Reichweite: B (RS) Dauer: A Entzug: M
Mit diesem Zauber kann das Subjekt die Sicht eines beliebigen bereitwilligen Metamenschen benutzen, der sich innerhalb der Reichweite des Zaubers aufhält. Solange der Zauberer den Spruch aufrechterhält, kann das Subjekt die Augen jedes Mitgliedes des "Rudels" verwenden und mittels einer Einfachen Handlung zwischen den Zielen umschalten. Das Subjekt erhält keine Kontrolle über die Handlungen des Zieles und kann durch den geliehenen Sinn weder zaubern noch astral wahrnehmen. Die Erfolge bei Wahrnehmungsproben, die mit dem geliehenen Sinn gewürfelt werden, können die Anzahl der bei der Hexereiprobe erzielten Erfolge (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe) nicht überschreiten. Lebewesen oder Objekte, die das Ziel mit Hilfe des geliehenen Sinnes wahrnimmt, können sich nicht gegen den Zauber wehren. Der Zauberer muß das Ziel des Spruches berühren.

Diagnose
Art: M Mindestwurf: W (BW)
Reichweite: B (RS) Dauer: S Entzug: –1(L)
Der Diagnosezauber versorgt das Subjekt mit Informationen über den allgemeinen Gesundheitszustand und eventuelle Krankhei-

ten, Verletzungen oder ein anderes medizinisches Problem, an dem die Zielperson leidet. Mit einem Erfolg erfährt das Subjekt, ob die Zielperson gesund oder krank ist und bekommt einen groben Überblick über deren Essenz (normal oder niedrig). Mit drei Erfolgen entdeckt der Zauberer spezielle Erkrankungen oder Verletzungen und mit fünf Erfolgen findet er sogar schwer zu entdekkende Viren (wie etwa MMVV) und innere Verletzungen. Das Maximum an Erfolgen, die so genutzt werden können, wird durch die Kraftstufe des Zaubers angegeben. Der Zauberer muß das Subjekt des Zaubers berühren.

Dolmetscher
Art: M Mindestwurf: 4 (BW)
Reichweite: B (RS) Dauer: A Entzug: M
Dieser Zauber stellt eine schwache telepathische Verbindung zwischen dem Subjekt und einem bereitwilligen Ziel her, die es ihnen erlaubt, sich miteinander zu unterhalten, als würden sie beide die Sprache der Zielperson sprechen. Im allgemeinen übersetzt der Spruch die Intention des Sprechers präziser als die genaue Formulierung. Bei subtilen und schwierigen Verhandlungen ist der Spruch also kein Ersatz für das Feingespür eines Dolmetschers. Dennoch wird er häufig von internationalen Konzern- und Regierungsangestellten verwendet. Die Zahl der Erfolge, die bei der Hexereiprobe erzielt werden (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe), dient als Maßstab für die Qualität der Übersetzung. Der Zauberer muß das Subjekt des Spruches berühren.

Feinde aufspüren *
Art: M Mindestwurf: Tabelle S. 197, *SR3.01D* (BW)
Reichweite: B (FS) Dauer: A Entzug: M
Das Ziel nimmt Lebewesen in Reichweite wahr, die ihm gegenüber feindselige Absichten besitzen. Der Zauber meldet keine Fallen (da sie nicht lebendig sind), noch würde er einen amoklaufenden Schützen melden, der kurz davor steht, wahllos in die Menge zu feuern, da seine Aggression nicht an die Person des Ziels gebunden ist. Der Zauber kann jedoch einen Hinterhalt oder einen Überraschungsangriff melden.

Geistessonde *
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: S (RS) Dauer: A Entzug: S
Der Zauber erlaubt dem Zauberer, den Geist eines Zieles gegen seinen Willen nach Antworten auf Fragen zu durchsuchen. Das Ziel muß sichtbar sein und sich innerhalb der Reichweite des Sinnes befinden. Es wird bestimmt, wenn der Zauber gewirkt wird. Erzielt der Zauberer einen oder mehr Erfolge, gibt die Geistessonden-Tabelle an, welche Informationen aus dem Geist des Opfers erlangt werden.

Der Zauberer kann pro Initiativedurchgang eine Information erhalten. Jede weitere Anwendung des Zaubers auf dasselbe Ziel innerhalb einer Anzahl von Stunden, die der Willenskraft des Ziels entspricht, erhöht den Mindestwurf um +2 pro Versuch.

Gerät analysieren *
Art: P Mindestwurf: OW (BW)
Reichweite: B (RS) Dauer: A Entzug: +1(M)
Das Ziel kann den Zweck und die grundlegende Handhabung eines Gerätes oder Ausrüstungsgegenstandes innerhalb der Zauberreichweite analysieren. Je zwei Erfolge verschaffen dem Ziel einen Punkt in einer dem Gerät entsprechenden Aktions-, Wissens- oder B/R-Fertigkeit (mit einem maximalen Fertigkeitswert in Höhe der Kraft des Zaubers). Eine bestehende Vertrautheit mit dem Gerät oder ähnlichen Objekten senkt den Mindestwurf um 2.

Hellhören *
Art: M Mindestwurf: 6 (BW)
Reichweite: B (RS) Dauer: A Entzug: M
Das Ziel vernimmt entfernte Geräusche, als wäre es am Ort des Geschehens anwesend, innerhalb der Reichweite des Zaubers. Das Ziel muß sich konzentrieren, um diesen Sinn zu nutzen, und kann sein normales Gehör währenddessen nicht benutzen. Dieser Zauber vermittelt nur Schall, keine visuellen Bilder. Die Erfolge bei Wahrnehmungsproben, die mit diesem neuen Sinn gewürfelt werden, können die Anzahl der bei der Hexereiprobe erzielten Erfolge (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe) nicht überschreiten.

Hellsicht *
Art: M Mindestwurf: 6 (BW)
Reichweite: B (RS) Dauer: A Entzug: M
Das Ziel kann ferne Szenen sehen, als wäre es am Ort des Geschehens anwesend, innerhalb der Reichweite des Zaubers. Das Ziel muß sich konzentrieren, um diesen Sinn zu nutzen, und kann seine normale Sicht bzw. seine astrale Wahrnehmung währenddessen nicht benutzen. Magiern liefert dieser Zauber keine Ziele für ihre Spruchzauberei. Dieser Zauber kann nicht in Verbindung mit astraler Wahrnehmung genutzt werden. Andere Sichtverbesserungen (natürlich oder durch Cyberware) behalten ihre Wirkung. Der Zauber übermittelt keinen Schall. Die Erfolge bei Wahrnehmungsproben, die mit diesem neuen Sinn gewürfelt werden, können die Anzahl der bei der Hexereiprobe erzielten Erfolge (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe) nicht überschreiten.

Individuum aufspüren *
Art: M Mindestwurf: Tabelle S. 197, *SR3.01D* (BW)
Reichweite: B (FS) Dauer: A Entzug: L
Das Ziel kann die Anwesenheit eines spezifischen Individuums spüren, das sich innerhalb der Reichweite des Sinns befindet. Der Zauberer bestimmt das Individuum, wenn der Spruch gewirkt wird.

Kampfsinn *
Art: M Mindestwurf: 4 (BW)
Reichweite: B (FS) Dauer: A Entzug: S
Das Ziel wird in die Lage versetzt, Kampfes- und andere gefährliche Situationen instinktiv zu analysieren und die beste Vorgehensweise auszuwählen, innerhalb der Reichweite des Zaubers. Es nimmt die Ereignisse den Bruchteil einer Sekunde früher wahr, als sie tatsächlich geschehen. Je zwei Erfolge bei der Hexereiprobe verschaffen dem Ziel einen Extrawürfel für seinen Kampfpool für die Dauer des Zaubers (mit einem maximalen Bonus in Höhe der Kraft des Zaubers). Bei Kampfsinn gibt es keine Spruchwiderstandsproben, da er nur das Ziel betrifft.

Katalog
Art: P Mindestwurf: 6 (BW)
Reichweite: B (FS) Dauer: A Entzug: +1(M)
Dieser flächenwirksame Zauber ermöglicht es dem Subjekt, eine umfassende Liste aller unbelebten Gegenstände innerhalb des Wirkungsbereiches des Zaubers anzufertigen. Wenn die Hexereiprobe gelingt, kann der Zauberer eine Liste aller Gegenstände (und ihre Anzahl) schreiben oder diktieren, ähnlich wie bei einem unwillkürlichen Schreibfluß. Zusätzliche Erfolge (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe) sind ein Maß für die Genauigkeit der Beschreibungen, die in die Liste aufgenommen werden können. Sobald der Zauber fallengelassen wird, vergißt der Zauberer die genauen Gegenstände und Mengen. Wenn sich im Wirkungsbereich des Zaubers Gegenstände befinden, die das Subjekt auch mit normaler Sicht nicht identifizieren oder erkennen könnte, werden sie als "Unbekannt" aufgeführt. Der Zauberer muß das Subjekt des Spruches berühren.

Dieser Zauberspruch wird häufig eingesetzt, um zu prüfen, ob etwas gestohlen wurde. Anhand einer Ladeliste könnte man auch kontrollieren, ob Schmuggelware unter die Ladung eines Schiffes gemischt wurde.

Leben aufspüren *
Art: M Mindestwurf: Tabelle S. 197, *SR3.01D* (BW)
Reichweite: B (FS) Dauer: A Entzug: L
Das Ziel bemerkt die Anwesenheit aller Lebenwesen innerhalb der Reichweite des Sinns und erfährt ihre Anzahl und ungefähre Position. Innerhalb einer dichtbevölkerten Fläche ist der Zauber praktisch nutzlos und meldet nur eine verschwommene Masse.

(Lebensform) aufspüren *
Art: M Mindestwurf: Tabelle S. 197, *SR3.01D* (BW)
Reichweite: B (FS) Dauer: A Entzug: –1(L)
Das Ziel spürt alle betreffenden Lebensformen innerhalb der Reichweite des Sinns und erfährt ihre Anzahl und ihre ungefähre Position. Jede Lebensform erfordert einen eigenen Zauber (Orks aufspüren, Elfen aufspüren, Drachen aufspüren etc).

Magie analysieren
Art: M Mindestwurf: Kr (BW)
Reichweite: B (RS) Dauer: A Entzug: L
Dieser Zauberer ermöglicht es dem Subjekt, einen Zauber, einen Geist oder einen magischen Gegenstand optisch zu analysieren, als würde er ihn askennen. Die Kraftstufe des Zaubers, Geistes oder Fokus gibt den Mindestwurf an. Um die Informationen zu ermitteln, die das Subjekt erhält, konsultieren Sie die Tabelle *Die Erfolgsgrade des Askennens* (S. 172, *SR3.01D*), wobei die maximale Anzahl der Erfolge durch die Kraftstufe des Zaubers begrenzt wird. Dieser Zauber kann nicht mit der Auren lesen-Fertigkeit unterstützt werden. Der Zauberer muß das Subjekt berühren, um den Zauber zu wirken.

Magie aufspüren *
Art: M Mindestwurf: 6 (BW)
Reichweite: B (FS) Dauer: A Entzug: L
Das Ziel kann die Anwesenheit aller Foki, Zauber und Geister innerhalb der Reichweite des Sinnes spüren (siehe Tabelle *Ergebnisse von Wahrnehmungszaubern* S. 197, *SR3.01D)*. Der Zauber meldet keine Erwachten Charaktere oder die Effekte permanenter Zauber, sofern sie schon permanent geworden sind.

Nachtsicht
Art: P Mindestwurf: 6 (BW)
Reichweite: B (RS) Dauer: A Entzug: +1(M)
Dieser Spruch verschafft dem Subjekt Restlichtverstärkung, die der kybernetischen Variante dieser Sicht entspricht (S. 299, *SR3.01D*). Der Zauberer muß das Subjekt des Spruches berühren. Die Erfolge bei Wahrnehmungsproben, die unter Zuhilfenahme der Nachtsicht gewürfelt werden, können die Anzahl der bei der Hexereiprobe erzielten Erfolge (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe) nicht überschreiten.

(Objekt) aufspüren *
Art: P Mindestwurf: Tabelle S. 197, *SR3.01D* (BW)
Reichweite: B (FS) Dauer: A Entzug: +1(M)
Das Ziel spürt alle betreffenden Objekttypen innerhalb der Reichweite des Sinnes und erfährt ihre Anzahl und ungefähre Position. Jeder Objekttyp erfordert einen eigenen Zauber (Waffen aufspüren, Computer aufspüren, Sprengstoffe aufspüren etc). Je nach Anzahl der Erfolge (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe des Zaubers), kann der Spielleiter detailliertere Informationen über Anzahl, Art und Position der aufgespürten Objekte geben.

Telepathie *
Art: M Mindestwurf: 4 (BW)
Reichweite: BF (FS) Dauer: A Entzug: S
Mittels Telepathie können zwei bereitwillige Zielpersonen miteinander mental kommunizieren und Konversation, Gefühle und geistige Bilder austauschen. Ein Erfolg bei der Hexereiprobe reicht, um die Verbindung herzustellen. Die Zielpersonen müssen sich im Blickfeld des Zauberers befinden. Sobald der Zauber gewirkt wurde, müssen sie innerhalb seiner Reichweite bleiben, können jedoch das gegenseitige Blickfeld verlassen.

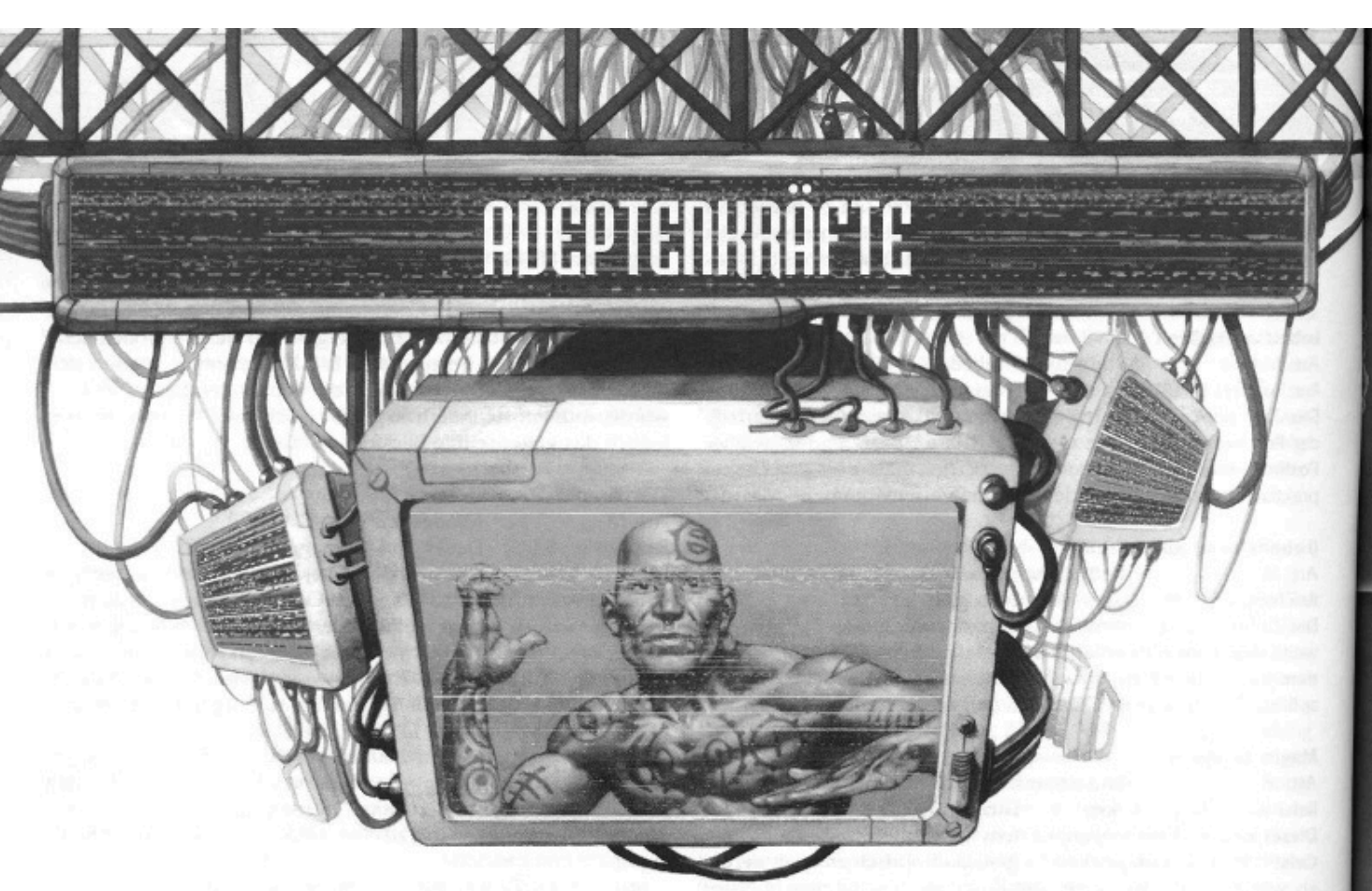
Tier(sinn)
Art: M Mindestwurf: W (BW)
Reichweite: B (RS) Dauer: A Entzug: M
Dieser Zauber ermöglicht es dem Subjekt, einen bestimmten Sinn eines normalen Tieres zu leihen. Im Gegensatz zu vielen anderen Wahrnehmungszaubern bietet dieser Spruch keinen neuen magischen Sinn, gegen den sich das Ziel wehren kann. Statt dessen wehrt sich das Tier, dessen Sinn verwendet wird. Gelingt der Zauber, steht dem Subjekt der Sinn zur Verfügung, als wäre er sein eigener. Lebewesen oder Objekte, die das Tier wahrnimmt, können sich nicht gegen den Zauber wehren. Bei Wahrnehmungsproben, die für den geliehenen Sinn gewürfelt werden, können nicht mehr Erfolge angerechnet werden, als beim Wirken des Zaubers erzielt wurden (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraftstufe).

Solange der Zauber aufrechterhalten wird, steht dem Subjekt nur noch der Sinn des Tieres zur Verfügung, nicht seine eigenen. Das Subjekt hat keine Kontrolle über die Handlungen des Tieres und kann auch nicht durch die Augen des Tieres zaubern. Das Tier muß sich innerhalb der Reichweite des Zaubers befinden. Solange der Zauberer den Spruch aufrechterhält, kann das Subjekt auch den Sinn eines beliebigen anderen Tieres benutzen, das sich innerhalb der Reichweite des Zaubers befindet. Das Wechseln des Tieres erfordert eine Einfache Handlung. Für jeden Sinn ist ein eigener Zauber erforderlich: Tiersicht, Tiergeruch, Tiersonar (nur bei Tieren wie Fledermäusen wirksam) und so weiter. Der Zauberer muß das Subjekt des Spruches berühren.

Wahrheit analysieren *
Art: M Mindestwurf: W
Reichweite: S (RS) Dauer: A Entzug: L
Der Zauberer ist in der Lage festzustellen, ob ein Ziel die Wahrheit sagt oder nicht. Halbwahrheiten und Unwahrheiten, die das Ziel für wahr hält, werden nicht als falsch entlarvt. Es ist mindestens ein Nettoerfolg nötig, um die Triftigkeit der Aussage zu bestimmen. Der Zauber wirkt nicht bei Schriftstücken oder jeglicher Art von elektronischer Kommunikation. Der Zauberer muß eine Aussage selbst hören, um ihre Wahrheit beurteilen zu können.

Zielfinder
Art: M Mindestwurf: 6 (BW)
Reichweite: B (RS) Dauer: A Entzug: M
Wenn das Subjekt des Zaubers einen Fernkampfangriff durchführt, trifft es Ziele leichter, die sich innerhalb des Wirkungsbereiches des Zaubers aufhalten. Für je zwei Nettoerfolge, die der Zauberer bei der Hexereiprobe erzielt, erhält das Subjekt einen Mindestwurfmodifikator von –1 (mit einem maximalen Modifikator in Höhe der halben Kraftstufe des Zaubers). Dieser Effekt ist kumulativ mit nicht-kybernetischen Zielgeräten (Laser, Zielfernrohre, Smartbrillen, und so weiter) und Cyberware auf *optischer* Basis (z. B. optische Bildvergrößerung), nicht jedoch mit elektronischer Cyberware (z. B. Smartgunverbindungen). Der Zauberer muß das Subjekt des Spruches berühren.

ADEPTENKRÄFTE



Adrenalinkick *

Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe

Diese Kraft erlaubt es Ihnen, Ihre verborgenen Reserven zu aktivieren, um außergewöhnliche Höchstleistungen zu vollbringen. Sie können diese Kraft für jedes körperliche Attribut erwerben: Stärke, Konstitution oder Schnelligkeit. Sie wirkt nicht auf geistige oder Spezialattribute, und Sie müssen sie für jedes körperliche Attribut einzeln kaufen.

Um das begünstigte Attribut zu erhöhen, müssen Sie eine Magieprobe gegen die (abgerundete) Hälfte des (nichtmodifizierten) Wertes desjenigen Attributs ablegen, das Sie erhöhen wollen. Wenn Sie keinen Erfolg haben, bleibt das Attribut auf seinem normalen Wert. Ansonsten steigt es um die Stufe der Kraft. Die Erhöhung hält eine Anzahl von Kampfrunden vor, die den bei der Magieprobe erzielten Erfolgen entspricht. Kein Attribut läßt sich über das Doppelte des Rassenlimits hinaus erhöhen (S. 245, *SR3.01D*).

Sobald der Effekt abklingt, müssen Sie eine Entzugswiderstandsprobe ablegen. Der Mindestwurf entspricht der Hälfte des erhöhten Attributwertes (aufrunden). Das Schadensniveau hängt von dem Verhältnis des erhöhten Attributes zu dem Rassenmaximum Ihres Charakters ab. Den genauen Wert finden Sie in der Tabelle für Adrenalinkicks.

Die Entzugswiderstandsprobe wird mit Willenskraft gewürfelt. Je zwei Erfolge senken das Schadensniveau um 1. Der Entzugsschaden ist geistiger Schaden.

Die Kraft Adrenalinkick ist nicht kompatibel mit künstlichen Verbesserungen (Cyberware) oder zauberbasierten Erhöhungen. Sie ist kompatibel zu der Kraft Verbessertes Körperliches Attribut.

Gesteigertes Attribut ist	**Entzugsniveau**
niedriger oder gleich der normalen Attributsgrenze	L
bis zur maximalen Attributsgrenze	M
bis zum Zweifachen der normalen Attributsgrenze	S

Astrale Wahrnehmung *

Kosten: 2 Punkte

Sie besitzen die Fähigkeit, Ihre Sinneswahrnehmung auf die Astralebene auszudehnen. Sie können nicht astral projizieren. Für Adepten mit dieser Kraft gelten alle normalen Regeln für astrale Wahrnehmung (S. 171, *SR3.01D*).

Beschleunigte Heilung *

Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe

Sie besitzen außergewöhnliche Selbstheilungskräfte und sind in der Lage, alle Arten von Verletzungen mit Hilfe Ihrer Magie schneller als gewöhnlich zu heilen. Jede Stufe dieser Kraft verleiht Ihnen einen zusätzlichen Würfel für Ihre Konstitutionsprobe bei Heilungsproben sowie der Probe, die bestimmt, ob Ihnen bei einer tödlichen Verletzung permanente Folgen entstehen (S. 127, *SR3.01D*). Die Kraft erhöht nicht Ihre Resistenz gegen Verletzungen, Gifte oder Krankheitserreger, ermöglicht es Ihnen jedoch, sich von ihren Auswirkungen schneller zu erholen. Die Beschleunigte Heilung wirkt sich nicht auf Würfe für Magieverlust aus (S. 160, *SR3.01D*).

Blindkampf

Kosten: 0,5 Punkte

Der Adept besitzt einen mystischen "Sechsten Sinn", der es ihm ermöglicht, wirkungsvoller in Situationen zu handeln, in denen er nicht in der Lage ist, zu sehen, Diese Kraft senkt den Sichtmodifikator für Blindes Feuer oder Vollständige Finsternis auf +4. Ziele, die von einem Adepten, der diese Kraft einsetzt, angegriffen werden, erhalten weiterhin die normalen Boni durch Deckung.

Eiserner Wille

Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe

Diese Kraft macht den Willen eines Adepten außergewöhnlich

Anmerkung der deutschen Redaktion: Bei allen Adeptenkräften, die mit einem * markiert sind, handelt es sich um Kräfte, die bereits im Grundregelwerk *Shadowrun 3.01D* enthalten sind und die hier noch einmal der Vollständigkeit halber mit angegeben sind. Sollte es bei den Regeln einer Kraft Abweichungen zwischen diesen beiden Versionen geben, so sind stets die in diesem Buch abgedruckten, aktuelleren zu bevorzugen.

widerstandsfähig gegen äußere Einflüsse. Für jede Stufe in dieser Kraft wirft der Adept einen zusätzlichen Würfel, wenn er einem Versuch widersteht, seinen Geist zu beherrschen, zu beeinflussen oder zu verändern. Dies umfaßt auch Manipulationszauber und Critterkräfte. Die Kraft hilft nicht bei Illusionszaubern oder Manakampfzaubern.

Empathisches Gespür
Kosten: 0,5 Punkte
Die Kraft Empathisches Gespür verleiht dem Adepten eine eingeschränkte Form von magischer Wahrnehmung, die es ihm ermöglicht, die Gefühle von Personen zu erspüren, die er mit seiner unverstärkten Sicht erkennen kann. Würfeln Sie eine Wahrnehmungsprobe (4) und konsultieren Sie die Tabelle *Die Erfolgsgrade des Askennens* (S. 172, *SR3.01D*), um zu bestimmen, welche Informationen der Adept erhält. Denken Sie daran, daß der Adept ausschließlich Informationen bezüglich des emotionalen Zustandes seines Gegenübers erhält. Maskierung kann diese Kraft abwehren, aber wenn der Adept, der Empathisches Gespür einsetzt, ebenfalls Initiat ist, führen Sie einen normalen Versuch durch, die Aura zu durchdringen (siehe S. 73). Beachten Sie stets, daß Adepten, die diese Kraft einsetzen, nicht wirklich askennen und daher auch nicht die Auren lesen-Fertigkeit benutzen können. Sie sind auch nicht astral aktiv, wenn sie die Kraft einsetzen.

Fernschlag
Kosten: 2 Punkte
Dieser Kraft erlaubt dem Adepten, einen waffenlosen Angriff über eine kurze Entfernung hinweg zu machen und ein Ziel zu treffen, ohne es körperlich zu berühren. Die Kraft hat eine Reichweite in Metern gleich dem Magieattribut des Adepten und richtet den normalen Schaden für einen waffenlosen Angriff an. Der Adept würfelt eine normale Probe auf Waffenlosen Kampf ohne Reichweitenmodifikatoren. Das Ziel benutzt Kampfpoolwürfel und Konstitution, um dem Angriff genau wie einer Fernkampfattacke zu widerstehen; mit anderen Worten, das Ziel kann keinen Gegenangriff durchführen, und wenn es bei seiner Ausweichprobe mehr Erfolge erzielt als der Angreifer, verfehlt der Angriff das Ziel völlig. Ziele, die sich auf der anderen Seite einer astralen Barriere aufhalten, können nicht von dieser Kraft beeinflußt werden.

Falcon benutzt seine Fernschlagkraft gegen einen Konzerngardisten. Falcon würfelt seinen Waffenlosen Kampf von 6, plus vier Kampfpoolwürfel, gegen einen Mindestwurf von 4 und erzielt 6 Erfolge. Der Gardist würfelt zunächst eine Ausweichprobe mit fünf Kampfpoolwürfeln gegen einen Mindestwurf von 4 und erzielt vier Erfolge. Nun macht er eine Schadenswiderstandsprobe mit seinen vier Konstitutionswürfeln gegen einen Mindestwurf von 5 (Falcons Stärke von 7, modifiziert durch seine eigenen 2 Punkte Stoßpanzerung) und erhält zwei weitere Erfolge. Falcons Todeskralle macht einen Grundschaden von 5M, also erleidet der Gardist eine Mittlere Wunde.

Flexibilität
Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe
Diese Kraft macht die Gliedmaßen eines Adepten ungewöhnlich dehnbar und versetzt in die Lage, sich stärker zu krümmen und zu beugen, als dies einer normalen Person möglich wäre. Für jede Stufe in dieser Kraft senkt der Adept den Mindestwurf von Athletikproben zum Entfesseln um 1. Dieser Modifikator gilt bei Proben, um aus Stricken, Handschellen oder ähnlichen Fesseln zu entkommen, ebenso wie bei Proben, um sich im waffenlosen Kampf aus einem Griff zu winden. Der Adept kann Flexibilitätsproben auch machen, um sich durch schmale Öffnungen zu winden, bei denen es einer normalen Person von der Statur des Charakters sehr schwer fallen würde, hindurchzukommen, wie zum Beispiel Fensterschlitze, Ventilationsschächte und andere beengte Verhältnisse. Der Spielleiter legt geeignete Mindestwürfe für solche Proben fest.

Freier Fall
Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe
Für jede Stufe in Freier Fall kann der Adept eine Strecke von zwei Metern fallen, ohne sich zu verletzen oder eine Schadenswiderstandsprobe zu machen, vorausgesetzt, die Oberfläche, auf die er fällt, ist nicht selbst gefährlich. Wenn der Adept eine größere Strecke fällt, als seine Stufe in Freier Fall erlaubt, ziehen Sie die maximale Strecke, die seine Kraft abfangen kann, von der Höhe des Sturzes ab, bevor Sie den Schaden berechnen. Wenn der Adept auf eine gefährliche Oberfläche stürzt, etwa eine Gasse voller Glasscherben oder einen brennenden Untergrund, kann er trotzdem Freier Fall einsetzen, um den Sturzschaden zu verhindern, er kann aber immer noch Schaden abhängig von der Oberfläche und der Entscheidung des Spielleiters nehmen.

Gegenschlag
Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe
Die Gegenschlag-Kraft gibt dem Adepten eine besonders ausgeprägte Fähigkeit, Gegenattacken auf Angreifer durchzuführen. Für jede Stufe der Kraft wirft der Adept einen zusätzlichen Würfel für seine Erfolgsproben als Verteidiger im Nahkampf, sei es nun bewaffnet oder waffenlos (S. 122, *SR3.01D*). Diese Würfel können nur für Erfolgsproben des Verteidigers benutzt werden.

Geschoßmeisterschaft
Kosten: 1 Punkt
Ein Adept mit der Kraft Geschoßmeisterschaft besitzt ein so hochentwickeltes Talent für Wurfwaffen, daß in seinen Händen normalerweise harmlose Gegenstände, wie Kugelschreiber, Credsticks und ID-Karten zu tödlichen Waffen werden. Adepten führen Angriffe mit solchen Gegenständen mit der Fertigkeit Wurfwaffen durch. Unorthodoxe Geschosse wie Kugelschreiber, haben einen Grundschadenscode von (halbe Stärke des Adepten, abgerundet)L. Stoßpanzerung schützt gegen den Schaden solcher Geschosse. Gegenstände mit einer Kante oder Spitze verursachen Körperlichen Schaden, während stumpfe Objekte Betäubungsschaden anrichten. Adepten, die diese Kraft einsetzen, um normale Wurfwaffen, wie Shuriken und Wurfmesser, zu werfen, erhöhen das Powerniveau der Waffe um 2.

Geschoßparade *
Kosten: 1 Punkt
Sie können langsam fliegende Geschosse wie Pfeile, Wurfmesser und Shurikens aus der Luft pflücken und fangen. Legen Sie eine Reaktionsprobe (plus eventueller Kampfpoolwürfel, die Sie einsetzen wollen) gegen einen Mindestwurf von 10 ab, minus dem Grundmindestwurf für die Reichweite der Attacke. Die Geschoßparade gegen einen Pfeil, den jemand aus weiter Entfernung auf Sie abschießt, würde somit gegen einen Mindestwurf von 4 gehen (10 – 6, den Grundmindestwurf für weite Entfernung).

Um ein Geschoß erfolgreich aus der Luft zu pflücken, müssen Sie mehr Erfolge mit Ihrer Reaktionsprobe erzielen als der Angreifer mit seiner Angriffsprobe. Bei einem Patt gewinnt der Angreifer. Die Geschoßparade ist eine Freie Handlung.

Geschärfte Sinne *
Kosten: 0,25 Punkte für jede Verbesserung
Ihnen stehen Sinne zur Verfügung, die normale Sterbliche nicht besitzen. Zu den Geschärften Sinnen gehören lichtverstärkende oder Infrarotsicht, hoch- oder niederfrequentes Hören und so weiter. Sofern eine Verbesserung keine Radiowellen oder ähnli-

che technologische Phänomene umfaßt, kann jeder Effekt, der durch Cyberware erreicht werden kann, auch durch diese Kraft erlangt werden (siehe *Ausrüstung*, S. 270, *SR3.01D*). Leider gibt es jedoch im Gegensatz zu Cyberware hier keinen Mengenrabatt. Weitere Geschärfte Sinne sind im folgenden beschrieben.

Richtungssinn: Ihr Richtungssinn ist so genau und verläßlich, daß Sie stets wissen, in welche Himmelsrichtung Sie blicken und ob Sie sich über oder unter dem Meeresspiegel befinden, sofern Ihnen eine Wahrnehmungsprobe gegen 4 gelingt. Diese Fähigkeit ist vor allem für Stammesjäger, Führer, Spione und Runner nützlich, die ähnliche Absichten verfolgen.

Verbessertes Geruchsempfinden: Sie haben eine Nase wie ein Bluthund. Mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe können Sie Personen anhand ihres Geruchs identifizieren und feststellen, ob jemand, dessen Geruch Sie kennen, kürzlich in der Nähe war. Die starken Gerüche des Sprawls können für jemanden mit so empfindlicher Nase allerdings hinderlich sein und Modifikatoren auf Ihre Wahrnehmungsprobe bewirken.

Verbessertes Geschmacksempfinden: Sie können die Zutaten von Nahrung oder Getränken alleine über Ihren Geschmackssinn identifizieren. Eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe erlaubt es Adepten mit der Wissensfertigkeit Chemie oder einer verwandten Fertigkeit, Gifte und Drogen zu identifizieren, die in Speisen oder Getränken versteckt sind. Eine einfache Wahrnehmungsprobe gegen 4 ermöglicht es Ihnen, zu beurteilen, ob Wasser so sauber ist, daß man es trinken kann.

Blitzkompensation: Ihre Augen passen sich blitzschnell an drastische Helligkeitsveränderungen an, wodurch Sie dem Effekt von Blendgranaten und ähnlichen Waffen entgehen können. Diese Kraft funktioniert exakt wie die Cyberversion des Blitzkompensators (S. 299, *SR3.01D*).

Schalldämpfer: Ihre Ohren sind vor lauten Geräuschen geschützt und passen sich plötzlichen Veränderungen der Lautstärke sofort an. Diese Kraft funktioniert genau wie der Cyberdämpfer (S. 298, *SR3.01D*).

Gesteigerte Fertigkeit *

Kosten:
Körperliche Fertigkeiten (Athletik, Tauchen, Heimlichkeit) – je 0,25 Punkte pro Würfel / Fertigkeit
Alle Kampffertigkeiten – je 0,5 Punkte pro Würfel / Fertigkeit
Diese Kraft erhöht die Anzahl der Würfel, die Ihnen für eine bestimmte Fertigkeit zur Verfügung stehen. Würfel, die Sie für Aktionsfertigkeiten erwerben, stehen Ihnen auch für Spezialisierungen dieser Fertigkeit zur Verfügung. Wenn Sie über das Fertigkeitenschema auf die Gesteigerte Fertigkeit zurückgreifen, um eine andere zu ersetzen, können Sie nur die (abgerundete) Hälfte der Gesteigerten Fertigkeit einsetzen.

Die Anzahl der zusätzlichen Würfel, die Sie durch diese Kraft erhalten, darf Ihre unmodifizierte Fertigkeitsstufe bzw. Ihr Magieattribut nicht übersteigen. Ein Adept, der beispielsweise Pistolen 4 und Magie 5 besitzt, kann nur vier zusätzliche Würfel aus der Gesteigerten Fertigkeit (Pistolen) erhalten. Beachten Sie, daß die Gesteigerte Fertigkeit Ihnen nur zusätzliche Würfel verleiht, nicht aber Ihre tatsächliche Fertigkeitsstufe erhöht.

Gesteigerte Reflexe *

Kosten: Stufe 1 – 2 Punkte; Stufe 2 – 3 Punkte; Stufe 3 – 5 Punkte
Diese Kraft erhöht Ihre Reaktionsschnelligkeit genau wie ein Reflexbooster (S. 301, *SR3.01D*). Für jede Stufe erhalten Sie +2 auf Reaktion und einen zusätzlichen Initiativewürfel. Die höchstmögliche Stufe dieser Kraft beträgt 3, und die Erhöhung ist nicht kompatibel zu technischen oder anderen magischen Reaktions- oder Initiativeverbesserungen.

Großer Sprung

Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe
Adepten, die über diese Kraft verfügen, können unglaubliche Sprünge in die Luft und über weite Distanzen machen. Jede Stufe dieser Kraft addiert einen Würfel zu allen Sprungproben. Außerdem erhöht sich auch die Schnelligkeit für die Berechnung der Sprungentfernung für jede Stufe um einen Punkt.

Roshi wird über den Dächern Seattles gejagt und steht vor einer zehn Meter breiten Schlucht zwischen den Dächern. Roshi hat eine Schnelligkeit von 6 und die Kraft Großer Sprung auf Stufe 4, also beläuft sich seine maximale Sprungdistanz auf zehn Meter. Er versucht es und würfelt seine fünf Athletikwürfel zuzüglich der vier Würfel, die ihm die Kraft Großer Sprung verleiht, gegen einen Mindestwurf von 10. Er würfelt einen Erfolg und schafft den Sprung – viel mehr als staunen können seine Verfolger nicht mehr.

Kampfsinn *

Kosten: 1 Punkt pro Stufe (bis zu einem Maximum von 3)
Der Kampfsinn stattet Sie mit einer instinktiven Wahrnehmung aller Bedrohungen in einem gewissen Bereich aus. Jede Stufe verleiht Ihnen eine Anzahl von Extrawürfeln für den Kampfpool in Höhe der Stufe (bei Stufe 1 einen Würfel, bei Stufe 2 zwei Würfel und bei Stufe 3 drei Würfel) und ermöglicht es Ihnen, einen Teil Ihrer Kampfpoolwürfel für Ihre Reaktionsprobe bei Überraschung zu verwenden (S. 108; *SR3.01D*), und zwar ¼ auf Stufe 1, ½ auf Stufe 2 und komplett auf Stufe 3.

Körperbeherrschung *

Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe
Die Herrschaft Ihres Geistes über Ihren Körper hilft Ihnen beim Widerstand gegen Gifte und Krankheiten. Jede Stufe der Körperbeherrschung gibt Ihnen einen zusätzlichen Würfel bei Widerstandsproben gegen solche Effekte.

Magiegespür

Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe
Diese Kraft bietet dem Adepten eine begrenzte Wahrnehmung magischer Energien und Effekte, mit einem Radius gleich dem Magieattribut des Adepten x 5 in Metern. Den Mindestwurf für Wahrnehmungsproben sowie die Informationen, die der Adept erhält, finden Sie in den Tabellen für Wahrnehmungszauber (S. 197, *SR3.01D*). Durch den Einsatz dieser Kraft wird der Adept nicht astral aktiv.

Magieresistenz *

Kosten: 1 Punkt pro Stufe
Sie besitzen eine angeborene Resistenz gegen Hexerei. Pro Stufe dieser Kraft erhalten Sie einen zusätzlichen Würfel auf alle Spruchwiderstandsproben. Ihre Magieresistenz wirkt nicht gegen Sprüche, denen Sie sich nicht entziehen wollen. Die einzige Critterkraft, vor der Sie diese Kraft schützt, ist die Kraft *Natürlicher Zauberspruch* (und natürlich vor Crittern, die Hexerei anwenden).

Mystischer Panzer *

Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe
Diese Kraft härtet auf magische Weise Ihre Haut und macht sie resistenter gegen Schädigungen. Jede Stufe verschafft Ihnen 1 Punkt Stoßpanzerung, die kumulativ zu sonstiger getragener Stoßpanzerung ist. Der Mystische Panzer verleiht Ihnen keine ballistische Panzerung, schützt Sie jedoch vor Schaden, den Sie im Astralkampf erleiden (S. 175, *SR3.01D*).

Nervenschlag
Kosten: 1 Punkt
Nervenschlag ermöglicht es dem Adepten, Schaden anzurichten, der das Nervensystem des Zieles betrifft. Um die Kraft einzusetzen würfelt der Adept einen waffenlosen Nahkampfangriff gegen Mindestwurf 4, auf den die Stoßpanzerung des Zieles dazu addiert wird. Anstatt Schaden anzurichten reduzieren Sie die Schnelligkeit des Ziels um einen Punkt für jeweils zwei Nettoerfolge, die der Adept erzielt. Sinkt die Schnelligkeit auf 0, ist das Ziel bewegungsunfähig. Auf diese Weise verlorene Schnelligkeit erholt sich mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Minute. Der Nervenschlag ist gegen menschliche und metamenschliche Gegner am wirkungsvollsten. Wird er gegen Critter eingesetzt beträgt der Grundmindestwurf 6 (oder höher, falls der Spielleiter entscheidet, daß der Critter eine ungewöhnliche Anatomie hat). Ziele, die kein funktionierendes Nervensystem haben, wie Maschinen, Geister und Zombies, sind immun gegen diese Kraft.

Schadensverzögerung
Kosten: 1 Punkt (Offensichtlich) oder 2 Punkte (Heimlich)
Diese Kraft ermöglicht es einem Adepten, Schaden im waffenlosen Kampf zu verursachen, der nicht sofort in Erscheinung tritt. Der Adept sagt den Einsatz der Kraft an und würfelt dann eine normale Angriffsprobe gegen das Ziel. Das Ziel macht eine normale Schadenswiderstandsprobe.

Wenn der Angriff erfolgreich ist und das Ziel dem Schaden nicht vollständig widersteht, wandelt die Schadensverzögerungskraft den Angriff in eine "Ladung" astraler Energie um, die bis zu 24 Stunden in der Aura des Ziels schlummert. Nach einer vorbestimmten Zeit, die der Adept in dem Moment festgelegt, in dem er den Angriff durchführt, entfaltet der Schaden des Angriffs schließlich seine Wirkung gegen das Ziel.

Wird der Angriff von einem Adepten durchgeführt, der die offensichtliche Variante dieser Kraft besitzt, ist die Handlung als Attacke erkennbar – er scheint nur einfach keinen Schaden zu verursachen. Das Ziel ist wahrscheinlich schockiert und verärgert, und wird entsprechend handeln. Verfügt ein Adept über die heimliche Variante der Kraft, genügt es bereits, wenn er das Ziel nur "anrempelt", kurz streift oder auf eine andere Weise unscheinbar berührt. Der Angriff ist nicht als solcher zu erkennen und das Ziel wird sich in der Regel kaum an die Berührung erinnern.

Sobald der Schadensverzögerungsangriff angebracht wurde, muß der Adept die Kraft aufrechterhalten, bis der Schaden eintritt. Während dieses Zeitraums kann der Adept keine exklusiven magischen Handlungen durchführen und erleidet einen Mindestwurfmodifikator von +2 auf alle Proben. Der Adept kann die Wirkung der Kraft jederzeit fallenlassen, doch dadurch wird auch der Schaden aufgehoben, d.h. der Angriff hat keine Wirkung mehr auf das Ziel.

Jeder, der das Ziel im Astralraum betrachtet und mindestens zwei Erfolge bei einer Askennenprobe (siehe S. 171, *SR3.01D*) erzielt, bemerkt er die magische Ladung in der Aura. Die Ladung kann vermittels einer erfolgreichen Probe zum Brechen eines Zaubers gegen einen Mindestwurf in Höhe des Powerniveaus des Angriffes entfernt werden. Der Entzugscode entspricht dem Schadenscode des Angriffes.

Assassinenadepten mit den Kräften Schadensverzögerung und Todeskralle sind in der Lage, ihr Opfer in dem sicheren Bewußtsein zu schlagen, daß ihr Ziel Stunden später sterben wird, während der Adept sich gerade Hunderte von Meilen entfernt ein Alibi besorgt.

Schmerzresistenz *
Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe
Die Schmerzresistenz erlaubt es Ihnen, die Auswirkungen von Verletzungen zu ignorieren. Sie reduziert zwar nicht den tatsächlichen Schaden, jedoch seine Effekte. Ziehen Sie die Stufe Ihrer Schmerzresistenz von Ihrem gegenwärtigen Schaden ab, bevor Sie Ihre Verletzungsmodifikatoren bestimmen. Ein Adept mit Stufe 3 in Schmerzresistenz beispielsweise würde keine Modifikatoren durch leichte oder mittlere Wunden erleiden. Bei vier Kästchen Schaden würde er nur einen Verletzungsmodifikator von +1 erleiden (4 – 3 = 1 oder Leichter Schaden). Die Kraft wirkt sich sowohl auf den geistigen als auch auf den körperlichen Schadensmonitor aus.

Mit dieser Schmerzresistenz können Sie sich auch dem Schmerz von Folter, Magie, Krankheiten etc. entziehen. Die Stufe Ihrer Kraft wird von dem Mindestwurf für die Probe abgezogen, mit der Sie dem Schmerz widerstehen, beispielsweise einer Konstitutions- oder Willenskraftprobe gegen die Auswirkungen einer schmerzhaften Krankheit, eines harten Verhörs oder direkter Folter.

Schnellziehen
Kosten: 0,5 Punkte
Diese Kraft erlaubt es dem Adepten, die Schnellziehenregel (S. 106, *SR3.01D*) nicht nur für Pistolen zu verwenden. Mit anderen Worten, der Adept kann in derselben Handlung eine einzelne Nahkampfwaffe, Projektilwaffe, Wurfwaffe oder Feuerwaffe ziehen und damit angreifen. Der Adept muß also keine zwei Handlungen aufwenden, um die Waffe zu ziehen, bereitzumachen und anzugreifen; das Ziehen der Waffe und der Angriff erfolgen in der Handlung, die für die Angriffsprobe benutzt wird. Wenn der Einsatz einer Waffe eine Komplexe Handlung erfordert, kann der Adept die Waffe in der gleichen Kampfphase ziehen und angreifen. Erfordert der Einsatz der Waffe nur eine Einfache Handlung, kann der Adept sie ziehen und zwei Angriffsproben in einer einzigen Kampfphase machen. Um die Kraft einzusetzen, muß dem Adepten eine Reaktionsprobe (4) gelingen.

Schneller Schlag
Kosten: 2 Punkte
Adepten mit dieser Kraft besitzen eine übernatürliche Fähigkeit, blitzartig in Aktion zu treten. Die Kraft ermöglicht es dem Adepten, in einem Initiativedurchgang pro Kampfrunde als erstes zu handeln. Diese Handlung verbraucht alle Handlungen des Adepten in dem entsprechenden Initiativedurchgang. Die Kraft kann nicht in Initiativedurchgängen eingesetzt werden, in denen dem Adepten keine Handlung zusteht. Die Initiative selbst wird nicht beeinflußt. Um diese Kraft einzusetzen, darf der Adept nicht verletzt sein.

Sechster Sinn
Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe
Adepten mit dieser Kraft besitzen die Fähigkeit, eine unmittelbare Gefahr für seine Person zu spüren und mit übernatürlicher Geschwindigkeit in Aktion zu treten. Jede Stufe in dieser Kraft addiert einen Würfel zu allen Reaktionsproben, wenn der Adept überrascht wird (S. 108, *SR3.01D*). Die Würfel können nicht für andere Reaktionsproben oder Initiativewürfe verwendet werden.

Spruchverhüllung
Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe
Adepten mit Spruchverhüllung besitzen die Fähigkeit, ihre Anwesenheit vor Wahrnehmungszaubern zu "verhüllen". Für jede Stufe der Kraft addiert der Adept einen Würfel auf Widerstandsproben gegen Wahrnehmungszauber. Beachten Sie, daß diese Kraft keine Versuche beeinflußt, die Aura der Person mittels astraler Wahrnehmung zu lesen oder den Charakter anderweitig im Astralraum zu bemerken. Die Kraft beeinflußt auch keine Maskierungsproben.

Spurloser Schritt
Kosten: 0,5 Punkte
Ein Adept mit dieser Kraft kann sich über weiche oder brüchige Oberflächen (wie Schnee, Sand oder dünnes Papier) bewegen, ohne irgendwelche sichtbaren Spuren zu hinterlassen. Adepten mit dieser Kraft machen auch keine Geräusche auf dem Boden (wenngleich ihre Kleidung oder Ausrüstung noch immer hörbar ist); erhöhen Sie den Mindestwurf aller akustischen Wahrnehmungsproben um 4. Adepten mit der Kraft Spurloser Schritt lösen keine am Boden angebrachten Bewegungs- oder Vibrationssensoren aus. Der Adept kann nicht über flüssige Oberflächen gehen (Kann aber tiefen Schnee durchqueren, ohne einzusinken) und kann immer noch durch andere Mittel als visuelle Spuren verfolgt werden, beispielsweise Geruch.

Stasis *
Kosten: 1 Punkt
Mit Hilfe dieser Fähigkeit können Sie sich in eine meditative Trance versetzen, in der Ihre Körperfunktionen auf ein Minimum zurückgefahren werden und folglich Ihr Bedarf an Nahrung, Wasser, Luft und auch eventuelle Blutungen deutlich abnehmen. Um sich in die Stasis zu versetzen, würfeln Sie mit Ihrer Willenskraft gegen 4 und berechnen eventuelle Verletzungsmodifikatoren mit ein. Konsultieren Sie die Beschreibung des Zaubers Winterschlaf (S. 142) und richten Sie sich nach den dortigen Erfolgsgraden.

Wenn ein Adept mit dieser Kraft eine tödliche Körperliche Wunde erleidet und bewußtlos wird, aktiviert sich diese Kraft automatisch.

Temperaturresistenz
Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe
Der Körper des Adepten ist außergewöhnlich widerstandsfähig gegen extreme Hitze und Kälte. Für jede Stufe dieser Kraft erhält der Adept einen zusätzlichen Würfel, um den Auswirkungen von extremen Temperaturen zu widerstehen. Die Kraft schützt sowohl vor den primären als auch sekundären Schäden von elementaren Manipulationszaubern.

Todeskralle *
Kosten:
Leichter Körperlicher Schaden – 0,5 Punkte
Mittlerer Körperlicher Schaden – 1 Punkte
Schwerer Körperlicher Schaden – 2 Punkte
Tödlicher Körperlicher Schaden – 4 Punkte
Normalerweise verursachen unbewaffnete Angriffe (Stärke)M Betäubungsschaden. Mit dieser Kraft verwandeln sich Ihre Hände jedoch in tödliche Waffen, die verheerenden körperlichen Schaden anrichten. Wenn Sie unbewaffnet kämpfen, können Sie wählen, ob Sie den normalen Betäubungsschaden anrichten wollen oder den gekauften körperlichen Schaden. Falls Sie Ihre Todeskralle einsetzen wollen, müssen Sie dies zusammen mit dem unbewaffneten Angriff ankündigen.

Ein Angriff der Todeskralle wirkt auch gegen Kreaturen, die Immunität gegenüber normalen Waffen besitzen (s. *Kräfte*, S. 260, *SR3.01D*). Ihre Defensivboni gelten gegen die Todeskralle nicht. Wenn Sie die Kraft Astrale Wahrnehmung besitzen und sie anwenden, können Sie die Todeskralle auch in der Astralebene einsetzen (s. *Astralkampf*, S. 175, *SR3.01D*).

Trümmerschlag
Kosten: 1 Punkt
Diese Kraft erlaubt es dem Adepten, magische Energie zu einem vernichtenden Hieb zu bündeln, mit dem er Barrieren zerschmettern kann. Der Adept macht eine Probe für Waffenlosen Kampf gegen einen Mindestwurf von 4. Addieren Sie die Erfolge zur Stärke des Adepten und vergleichen Sie das Ergebnis mit der unmodifizierten Barrierenstufe; ermitteln Sie die Auswirkungen anhand der Tabelle *Effekte auf Barrieren* (S. 124, *SR3.01D*). Diese Kraft kann verheerend sein wenn sie mit den Kräften Verbesserte Stärke oder Adrenalinkick kombiniert wird. Trümmerschlag kann auch gegen astrale Barrieren eingesetzt werden, sofern der Adept über die Kraft der Astralen Wahrnehmung verfügt; für solche Angriffe erhöht die Kraft das Charisma des Adepten um 2.

Slash'n'Burn muß durch eine Tür durch, die eine Barrierenstufe von 6 hat. Er nimmt sich einen Moment, um sich zu konzentrieren und seine inneren Energien zu bündeln, dann führt er mit einem lauten Schrei auf den Lippen einen Trümmerschlag gegen die Tür. Slashs Spieler würfelt seinen Waffenlosen Kampf von 6 gegen einen Mindestwurf von 4 (der Spielleiter entscheidet, daß keine Modifikatoren zum Tragen kommen). Er erzielt drei Erfolge. Addiert zu Slashs Stärke von 5, reduziert das Ergebnis von 8 die Barrierenstufe der Tür um 1. Slashs nächster Wurf erzielt vier Erfolge, was zu einem Gesamtergebnis von 9 führt. Da dieses Resultat über der eineinhalbfachen reduzierten Barrierenstufe liegt, wird die Stufe der Tür auf 4 gesenkt, und Slash schlägt eine Öffnung von einem halben Meter Breite hinein.

Verbessertes Körperliches Attribut *
Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe
Mit dieser Kraft können Sie ein Körperliches Attribut (Konstitution, Stärke oder Schnelligkeit) erhöhen. Jede Stufe dieser Kraft erhöht das betreffende Attribut um 1. Wenn Sie das Attribut später mit Karma erhöhen wollen (S. 244, *SR3.01D*), basieren die Kosten dafür auf dem durch Magie erhöhten Attribut. Durch diese Kraft verbesserte Schnelligkeit erhöht die Reaktion und den Kampfpool wie üblich.

Diese Kraft ermöglicht es Ihnen auch, die jeweilige Normale Attributsgrenze nach Rasse zu überschreiten (S. 245, *SR3.01D*), doch jede Stufe über das Maximum hinaus kostet Sie das Doppelte (1 Kraftpunkt pro Stufe).

Verbesserte Wahrnehmung *
Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe
Diese Kraft schärft Ihre Sinne. Jede Stufe gibt Ihnen einen Extrawürfel für alle Wahrnehmungsproben (S. 231, *SR3.01D*). Dazu gehört auch die Astrale Wahrnehmung, wenn Sie über diese Kraft verfügen. Die Anzahl der zusätzlichen Würfel, die Sie durch diese Kraft erhalten, darf Ihr Intelligenz- bzw. Magieattribut nicht übersteigen. Die Grenze bildet dabei das niedrigere Attribut.

Verwurzeln
Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe
Indem er eine Einfache Handlung aufwendet, kann der Adept zu einem unbeweglichen Objekt werden. Jede Stufe der Kraft addiert einen Würfel zu allen Proben, die der Adept macht, um zu verhindern, zu Boden geschleudert, geworfen, levitiert oder auf andere Weise gegen seinen Willen bewegt zu werden. Der Adept kann sich nicht fortbewegen, während er diese Kraft einsetzt, kann aber ansonsten normal handeln (Angriffe eingeschlossen), wobei jedoch alle seine Mindestwürfe um 2 erhöht werden.

Wahre Sicht
Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe
Adepten, die über diese Kraft verfügen, sind widerstandsfähiger gegen Illusionen. Für jede Stufe in dieser Kraft erhält der Adept einen zusätzlichen Würfel für Widerstandsproben gegen Illusionszauber und auf Illusion basierende Critterkräfte.

TOTEMS

Die im *Shadowrun*-Grundregelwerk enthaltenen Totems sind allesamt Tiertotems doch es existieren zahlreiche andere Totems, die Figuren aus der natürlichen Welt, Kräfte der Natur und mythologische Archetypen repräsentieren. Für alle Totems gelten die normalen Regeln, und Schamanen können ein beliebiges Totem auswählen, ganz gleich, aus welchem Teil der Welt sie kommen.

TIERTOTEMS

Adler *
Adler ist der König der Lüfte. Von allen Vögeln fliegt er am höchsten und wird von Schamanen in Nordamerika, Zentralamerika und Europa verehrt. Er ist ein stolzer Einzelgänger und sieht alles, was in der Welt weit unter ihm passiert. Adlerschamanen sind stolze und edle Verteidiger des Landes und der Reinheit der Natur. Sie tolerieren keine anderen Meinungen und besitzen ein ausgeprägtes Mißtrauen gegenüber der Technik und ihren Werkzeugen. Wer die Natur schädigt, ist Adlers Feind, und Adlerschamanen setzen sich großen Gefahren und hohen Risiken aus, um Umweltverschmutzer und andere Übeltäter zu besiegen.
Heimat: Berge
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für alle Geister des Himmels
Nachteile: Der Essenzverlust durch Cyberware verdoppelt sich aufgrund der starken psychologischen Auswirkungen bei Adlerschamanen.

Affe
Affe ist gerissen, verspielt und mag die Menschen, weil sie lustig sind. Er ist ein Feind des Bösen und liebt es, die Pläne derer zu durchkreuzen, die ihm oder seinen Freunden Schaden zufügen wollen, wobei er ihre Frustration genießt. Affe tötet nicht gerne. Er liebt es, seine Gegner zu verfolgen, sie mit Magie zu verwirren und lächerlich zu machen. Affe ist ein hervorragender Kletterer und erreicht die unwegsamsten Orte.
Bevorzugte Umwelt: Wald
Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber, +2 Würfel für Geister des Menschen
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Anmerkung der deutschen Redaktion: Bei allen Totems, die mit einem * markiert sind, handelt es sich um die Tiertotems, die bereits im Grundregelwerk *Shadowrun 3.01D* enthalten sind und die hier noch einmal der Vollständigkeit halber mit angegeben sind. Sollte es bei den Regeln eines Totems Abweichungen zwischen diesen beiden Versionen geben, so sind stets die in diesem Buch abgedruckten, aktuelleren zu bevorzugen.

PRESCOTT

Alligator *
Alligator ist vor allem unter den Schamanen in der Nähe von Sümpfen und Flüssen zu finden, doch auch unter den Straßenschamanen, da die Legende geht, er hause auch in den Kanalisationen der großen Städte. Er ist launisch und faul, doch ein furchterregender Kämpfer und ein großer Esser. Alligatorschamanen bevorzugen Jobs, die richtig Knete bringen, damit sie sich danach wenigstens lange auf die faule Haut legen können, wenn sie vorher schon richtig anpacken mußten. Häufig wird es ein paar deftiger Argumente bedürfen, um Alligator dazu zu bringen, sich richtig ins Zeug zu legen, doch wenn er einmal einen Entschluß gefaßt hat, ist es mindestens genauso schwierig, ihn davon wieder abzubringen.
Heimat: Sümpfe, Flüsse oder die Stadt
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber. Als Wildnistotem +2 Würfel für Sumpf-, See- oder Flußgeister (Entscheidung des Schamanen). Als urbanes Totem +2 Würfel für Stadtgeister.
Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber. Der Schamane muß eine Willenskraftprobe (6) ablegen, damit er einen Kampf, eine Verfolgungsjagd oder andere direkte Handlungen abbrechen kann.

Bär *
Bär ist ein Totem, das in allen Kulturen zu finden ist, denen Bären bekannt sind, von Nordamerika bis Europa und Asien. Bär ist stark, doch auch sanft und weise. Er scheint langsam und entspannt, doch nur bis er gezwungen ist, zu rennen. Es braucht einiges, um Bär zu verärgern, doch sein Zorn und seine Raserei im Kampf sind weithin gefürchtet. Bärenschamanen sind häufig ruhig, bedächtig und gelassen. Sie sind Heiler und die Beschützer der Natur. Eine Bärenschamane darf niemanden abweisen, der seiner Heilkräfte bedarf, ohne einen guten Grund zu haben.
Heimat: Wald
Vorteile: +2 Würfel auf alle Heilzauber, +2 Würfel für Waldgeister
Nachteile: Ein Bärenschamane kann zum Berserker werden, wenn er verwundet wird. Wann immer er im Kampf physischen Schaden erleidet, muß er eine Willenskraftprobe (4) ablegen. Der Schamane läuft drei Runden lang Amok, minus einer Runde pro Erfolg. Drei oder mehr Erfolge wenden den Berserkerrausch vollständig ab. Ein amoklaufender Schamane greift das nächste erreichbare Lebewesen an und setzt dabei seine stärksten Waffen ein (weltlich oder magisch). Falls der Schamane einen Gegner kampfunfähig macht, bevor die Zeit abgelaufen ist, verflüchtigt sich der Rest seines Berserkerrausches.

Büffel *
Büffel ist ein Totem, das nur in Nordamerika vorkommt. Er weiß viel über Heilung und Medizin und wacht mit diesem Wissen über sein Volk. Er ist gutherzig und großzügig, stark und unermüdlich bei seiner Arbeit. Sein Volk nimmt seine Gaben an und ehrt seinen Geist im Gegenzug dafür. Büffelschamanen sind Heiler und Beschützer, sie können kein Hilfegesuch von jemandem abschlagen, der ihrer Hilfe wirklich bedarf. Ein Büffelschamane wird für einen wahren Freund oder Verbündeten jederzeit sein Leben aufs Spiel setzen und häufig große Risiken eingehen, um anderen zu helfen.
Heimat: Die Ebenen
Vorteile: +2 Würfel auf alle Heilzauber, +2 Würfel für Präriegeister
Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber

Dachs
Dachs ist ein kleines Tier, doch Dachs kann es mit größeren Tieren aufnehmen und trotzdem gewinnen. Er liebt es, seine Nase in Angelegenheiten zu stecken, die ihn nichts angehen, um nach Geheimnissen zu wühlen und seine Position zu sichern. Er ist ein meisterhafter Kämpfer und Jäger, der eine erstaunliche Wildheit an den Tag legt, wenn er Sachen verteidigt, die ihm gehören.
Bevorzugte Umwelt: Wald
Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für Waldgeister
Nachteile: Genau wie Bärenschamanen können Dachsschamanen im Kampf zum Berserker werden.

Delphin *
Delphin ist der freie Geist der See, Tänzer auf den Wellen. Er ist weise und doch verspielt und ein Freund der Menschen. Delphin hilft den Menschen gegen die Bedrohungen der See (wie Hai). Delphinschamanen sind unerschütterliche Helfer und Beschützer. Sie können einem Hilfsbedürftigen ihren Beistand nicht verweigern und müssen alles Böse bekämpfen, das die Menschen oder die Natur bedroht.
Heimat: Auf oder in der Nähe der See
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Meergeister
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Eidechse
Eidechse erscheint oft ein wenig träge. Sie liebt die Wärme und aalt sich gerne in der Sonne. Wenn nötig, kann sie sich aber mit großer Geschwindigkeit bewegen und mit unübertroffener Entschlossenheit kämpfen. Ansonsten ist Eidechse friedfertig und nur sehr schwer zu verägern, wenn nicht gerade ihr Heim oder ihre Freiheit bedroht werden. Eidechse ist ruhig, sieht viele Dinge und ist sehr weise.
Bevorzugte Umwelt: Wüste, Wald oder Berge
Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber, +2 für das Wüstengeister, Waldgeister oder Berggeister (nach Wahl des Schamanen)
Nachteile: +2 auf alle Mindestwürfe in beengten Räumlichkeiten. Wenn er an einem Ort gefangen ist, an dem er den Himmel nicht sehen kann, muß der Schamane eine Willenskraftprobe (6) würfeln. Er gerät für drei Runden abzüglich der Anzahl der Erfolge in eine wilde Panik und unternimmt alles in seiner Macht stehende, um diesem Ort zu entkommen.

Elch
Elch ist ein sanfter und weiser Beschützer. Er stellt sich seinen Gegnern majestätisch. Wenn er keinen Gegner hat, wandert er durch die Landschaft und ist dabei tief in seinen Gedanken versunken. Elch hat so gut wie niemals Angst und ist noch seltener überrascht, denn er weiß, daß ein anderer seinen Platz einnehmen wird, sollte er jemals fallen.
Bevorzugte Umwelt: Ebenen, Wälder und Tundra
Vorteile: +1 Würfel auf Heilzauber, +1 Würfel auf Spruchabwehr, +2 Würfel für Geister des Landes
Nachteile: –2 Würfel auf Kampfzauber

Eule *
Eule ist weise und sieht alles. Sie beherrscht den Himmel der Nacht, und was sie jagt, das erlegt sie auch. Bei Tage ist sie fast hilflos. Eule wird von Kulturen auf der ganzen Welt verehrt, obwohl manche ihr Auftauchen als schlechtes Omen werten. Eulenschamanen sind nächtliche Einzelgänger und gut für das Leben in den Schatten geeignet. Am Tage ist ihre Magie schwächer, und Eulenschamanen neigen dazu, selbst tagsüber in den Schatten zu bleiben.
Heimat: Überall
Vorteile: +2 Würfel auf Hexerei oder Beschwören bei Nacht
Nachteile: +2 auf alle magischen Mindestwürfe bei Tag

Fisch
Fisch ist gerissen und schnell, und so entkommt er dem Netz des Fischers und dem Schlund seiner Feinde. Im Osten ist er Karpfen, im Westen oft der weise Lachs, doch ganz gleich, was für eine Gestalt er hat, er ist immer weise. Wer ihm folgen kann, dem bietet er tiefen Einblick in die Geheimnisse der Welt. Schamanen

dieses Totems lieben Geheimnisse, lieben es aber noch mehr, sie für sich zu behalten. Wann immer sie Informationen teilen müssen, handeln sie immer einen guten Deal aus.
Bevorzugte Umwelt: Auf oder an Gewässern
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für einen Geist des Wassers (nach Wahl des Schamanen)
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Fischotter
Otter ist ein verspielter Spitzbube. Er kennt sein Territorium gut und weiß, wo es die besten Fische und Verstecke gibt. Otter ist gewitzt und besiegt größere Kreaturen oft mit überlegenem Intellekt. Er ist auf dem Land und im Wasser zu Hause und beobachtet alles wachsam. Er ist ein Witzbold mit einem merkwürdigen Sinn für Humor. Otterschamanen sind voller Energie und haben Schwierigkeiten damit, längere Zeit stillzusitzen.
Bevorzugte Umwelt: Auf oder an Gewässern
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber, +2 für Fluß- oder Meergeister (nach Wahl des Schamanen)
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Fledermaus
Fledermaus reist gerne und bleibt selten längere Zeit an einem Ort. Sie ist eine Sucherin, die sich hohe Ziele steckt und rastlos wird, wenn sie sich ihnen nicht nähert. Fledermausschamanen werden unruhig und gereizt, wenn sie gezwungen sind, länger als eine Woche an demselben Ort zu bleiben.
Bevorzugte Umwelt: Überall
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Manipulationszauber, +1 Würfel für Geister des Himmels
Nachteile: +2 auf die Mindestwürfe aller magischen Proben, wenn sich der Schamane im direkten Sonnenlicht aufhält.

Fuchs
Fuchs ist der Inbegriff der Klugheit und Gerissenheit. Er ist ein meisterhafter Dieb und Schwindler. Um zu überleben stiehlt er häufig von den Menschen. Er macht sich nicht viel aus Kämpfen und bevorzugt es, seine Gegner mit Gerissenheit und Taktik zu besiegen. Wird er zum Kampf gezwungen, kämpft er auf Leben und Tod – kein Betäubungsschaden, keine Flucht.
Bevorzugte Umwelt: Überall auf dem Land
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für einen Geist des Landes oder des Menschen (nach Wahl des Schamanen)
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber. Fuchsschamanen müssen eine Willenskraftprobe (6) schaffen, um einen besiegten Gegner zu verschonen.

Gans
Gans ist stolz und extrem territorial gesinnt. Sie wird laut und wild, wenn sie bedroht wird. Sie ist sowohl mit hoch als auch mit tief gelegenen Orten vertraut, äußerst anpassungsfähig und beansprucht einen Ort schnell für sich.
Bevorzugte Umwelt: In der Nähe von Gewässern
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +1 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für einen Geist des Landes, des Wassers oder des Windes (nach Wahl des Schamanen)
Nachteile: Schamanen dieses Totems kennen ihr Territorium gut. Doch fernab ihrer Heimatstadt oder ihrer Heimatregion werden die Mindestwürfe aller magischen Proben um 2 erhöht. Wenn ein Schamane an einen neuen Ort gelangt, muß er einen ganzen Mondlauf (28 Tage) dort bleiben, um sich an die neue Gegend zu gewöhnen und den Malus zu überwinden.

Gecko
Gecko ist schnell und hält immer Ausschau, und es ist beinahe unmöglich, ihn in irgendeiner Form zu binden. Er ist ein Spaßvogel, aber kein Dieb. Er ist extrem anpassungsfähig und es ist fast unmöglich, ihn zu töten. Er gelangt stets an Orte, denen er besser fernbleiben sollte. Und weil es ihm Spaß macht, bringt er unglücklicherweise auch häufig Freunde mit.
Bevorzugte Umwelt: Überall
Vorteile: +2 Würfel auf Illusions- oder Manipulationszauber (nach Wahl des Schamanen), +1 Würfel auf Widerstandsproben gegen Gifte
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Gepard
Gepard ist ein schneller Krieger. Er hält nicht viel von Subtilität und bevorzugt statt dessen den direkten Weg zu einem Ziel. Gepard beherrscht viele Fertigkeiten und ist niemals ratlos. Gepardschamanen bevorzugen es, ein gewisses Maß an Kompetenz in einem großen Spektrum an Fertigkeiten zu erwerben. Gepardschamanen sind stolz auf ihre Fähigkeiten und hassen es, ihre Unzulänglichkeit in irgend einen Gebiet eingestehen zu müssen.
Bevorzugte Umwelt: Savanne
Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für Savannengeister (Prärіegeister)
Nachteile: –1 Würfel auf Heilzauber. Gepardschamanen müssen eine Reaktion von mindestens 4 haben.

Hai *
Hai ist ein kalter und erbarmungsloser Jäger. Wenn Hai zuschlägt, kennt er keine Gnade, und das Blut seiner Opfer katapultiert ihn in einen Rausch. Haischamanen neigen dazu, Wanderer und ständig in Bewegung zu sein. Sie sind harte und tödliche Krieger. Für einen Haischamanen ist nur ein toter Feind ein guter Feind. Wenn er herausgefordert wird, verschwendet er keine Zeit mit Drohungen oder Prahlerei, sondern schlägt zu, um zu töten.
Heimat: Auf oder in der Nähe des Meeres
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Meergeister
Nachteile: Haischamanen können ähnlich wie Bärschamanen in einen Blutrausch geraten, wenn sie im Kampf verwundet werden oder einen Gegner töten (S. 166). Ein Haischamane im Blutrausch kann, anstatt lebende Ziele anzugreifen, weiter die Leiche seines letzten Opfers angreifen, wenn der Spieler es will.

Hirsch
Hirsch ist edel und flink, Geist des Lebens und des Todes. Hirsch verkörpert den endlosen Zyklus von Geburt, Tod und Wiedergeburt, dem alle Lebewesen unterworfen sind. Er ist ein wenig entrückt von der materiellen Welt, doch er ist vertraut mit den geheimen Pfaden. Hirsch-Schamanen sind stolz; daher vergessen sie einen Angriff auf ihre Person niemals, und sie müssen sich in gleicher Stärke rächen.
Bevorzugte Umwelt: Wald
Vorteile: +2 Würfel auf Heil- und Illusionszauber, +2 Würfel für Waldgeister
Nachteile: –1 Würfel auf Manipulationszauber

Hund *
Hund ist ein loyaler Freund, der von Schamanen auf der ganzen Welt verehrt wird. Er kämpft erbittert, wenn sein Heim gefährdet ist oder jemand diejenigen angreift, die unter seinem Schutz stehen. Hundeschamanen schützen Menschen vor dunkler Magie und gefährlichen Geistern. Sie sind anderen gegenüber loyal, großzügig und hilfreich, wenn diese im Gegenzug ihnen gegenüber respektvoll und loyal sind. Sie sind zielstrebig bis an die Grenze zur Sturheit.
Heimat: Stadt
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Feld- und Herdgeister

Nachteile: Ein Hundeschamane muß eine Willenskraftprobe (6) ablegen, um seine Pläne oder Taktiken zu ändern. Während Hund mit sich kämpft, vergeht auf jeden Fall eine ganze Komplexe Handlung.

Hyäne
Hyäne ist aggressiv, unberechenbar und gewitzt, und ihre eigenen Bedürfnisse stehen immer an erster Stelle. Sie ist schnell verärgert und verteidigt sich blindwütig gegen größere Gegner, und für ihren Anteil an der Beute kämpft sie wie ein Löwe.
Bevorzugte Umwelt: Savanne
Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für das Verbannen von Geistern
Nachteile: –1 Würfel auf Heilzauber. Um eine Handlung durchzuführen, die für sie nicht von Vorteil ist, muß der Schamane eine Willenskraftprobe (6) bestehen.

Iltis
Iltis ist einnehmend und clever, verspielt aber rauh. Er liebt es, wenn er sich richtig in ein Problem verbeißen kann. Er ist ein Jäger der Nacht, der sowohl hartnäckig als auch blutdurstig sein kann.
Bevorzugte Umwelt: Überall auf dem Land
Vorteile: +1 Würfel auf Kampfzauber (+1 Würfel zusätzlich auf Kampfzauber in der Nacht), +2 Würfel für Geister des Landes
Nachteile: –1 Würfel auf Heilzauber. Im Kampf attackiert ein Iltisschamane ein Ziel unbeirrbar, bis er es besiegt hat, ignoriert dabei aber alle anderen Gegner. Dem Iltisschamanen muß eine Willenskraftprobe (6) gelingen, um einen Angriff abzubrechen

Jaguar
Jaguar ist ein hervorragender Jäger. Er setzt seine Fähigkeiten und seinen Raubtierinstinkt ein, um seine Ziele zu verfolgen und mit erschütternder Effizienz zu vernichten. Jaguarschamanen spezialisieren sich nur ungern und bevorzugen es statt dessen, in einer ganzen Reihe von Bereichen über eher durchschnittliche Fähigkeiten zu verfügen.
Bevorzugte Umwelt: Dschungel
Vorteile: +2 Würfel Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Waldgeister
Nachteile: –1 Würfel auf Heilzauber

Katze *
Katze wird von Kulturen auf der gesamten Welt verehrt. Sie ist verstohlen, verschlagen und eitel. Sie kennt viele Geheimnisse, teilt sie aber nicht gern mit anderen. Katzenschamanen sind meist Einzelgänger, die sich nur sich selbst gegenüber verpflichtet sehen. Sie sind peinlich sauber und schaffen es immer wieder, selbst unter den unmöglichsten Bedingungen, wie aus dem Ei gepellt auszusehen. Katzenschamanen lieben es, mit ihren Gegnern zu spielen – sie zu bedrohen, zu verspotten und zu verunsichern –, anstatt sie direkt zu töten.

Heimat: Stadt
Vorteile: +2 Würfel auf alle Illusionszauber, +2 Würfel für Stadtgeister
Nachteile: +1 auf alle geistigen Mindestwürfe, wenn sie schmutzig oder ungepflegt ist. Eine unverwundete Katzenschamanin muß zuerst eine Willenskraftprobe (6) ablegen, wenn sie einen Zauber wirken will, der direkten Schaden verursacht. Wenn die Probe mißlingt, muß die Schamanin den Zauber aus ihrem Repertoire wirken, der am wenigsten Schaden verursacht (mit dem niedrigsten Schadensniveau, sollte es ein Zauber mit variablem Schadensniveau sein, und höchstens der Hälfte der maximalen Kraftstufe). Sobald Katze verwundet ist, hört sie mit diesen Spielereien auf und geht zur Sache.

Kobra
Kobra ist verstohlen und gefährlich. Sie hypnotisiert ihre Beute, um sie wehrlos zu machen. Entscheidungen trifft sie nur schwerfällig, doch ihre Handlungen sind präzise und sie geht keine Kompromisse ein. Sie spielt nach ihren eigenen Regeln und mag keine unvorhergesehenen Überraschungen. Kobra kann nicht auf Betäubungsschaden kämpfen – sie hält sich entweder ganz von einem Kampf fern oder aber sie kämpft auf Leben und Tod.
Bevorzugte Umwelt: Dschungel
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Illusionszauber, +1 Würfel für Dschungelgeister (Waldgeister)
Nachteile: Wird ein Kobraschamane überrascht (S. 108, *SR3.01D*), steigen alle seine Mindestwürfe für den Rest der Runde um 1.

Kojote *
Kojote, der große Gaukler, ist in einem Moment unberechenbar kühn, im nächsten schon feige. Er kann ein Freund sein, aber auch ein dunkler Betrüger. Er besitzt eine unstillbare Neugier und geht manchmal haarsträubende Risiken aus bloßem Spaß ein. Kojotenschamanen sind zu unabhängig, um sich durch irgend etwas gebunden zu fühlen außer ihrem eigenen Wort. Sie besitzen ihre eigenen Regeln und überleben durch ständige Geistesgegenwart und ihren speziellen Charme.
Heimat: Auf dem Land
Vorteile / Nachteile: Keine.

Krabbe
Krabbe ist die harte Einsiedlerin des Meeres. Sie trägt ihr Heim auf dem Rücken, während sie standhaft durch das Leben schreitet. Krabbe mag murren und sich beschweren, doch sie zweifelt niemals an ihrer Sicht der Dinge.
Krabbenschamanen sind unleidliche Zeitgenossen und ein wenig starr in ihren Ansichten. Sie haben nur wenig für Ausgelassenheit und Spielereien übrig, und bevorzugen statt dessen die direkte Methode.
Bevorzugte Umwelt: Im oder am Meer
Vorteile: +2 Würfel für Geister des Meeres, +1 für alle Schadenswiderstandsproben (einschließlich Entzugswiderstandsproben)

Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber. Genau wie Hundeschamanen (S. 167) müssen Krabbenschamanen eine Willenskraftprobe (6) bestehen, um ihre Meinung zu ändern.

Krokodil
Krokodil verfolgt seine Beute unerbittlich und ist im Kampf ein fürchterlicher Gegner. Er hat kein Heim und kennt alle Geheimnisse der Gewässer.
Bevorzugte Umwelt: Auf oder an Gewässern
Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +1 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für Geister des Meeres
Nachteile: Genau wie Haischamanen (S. 167) können Krokodilschamanen zu Berserkern werden

Leopard
Leopard besitzt enorme Ausdauer und kann über große Distanzen eine erstaunliche Geschwindigkeit halten. Er ist aggressiv, schnell verärgert und bösartig, wenn er in die Enge getrieben wird. Leopard zieht sich gerne zurück und ist geheimnisvoll. Er ist nachtaktiv und verfügt über eine überwältigende Nachtsicht. Anstatt auf seinen Intellekt verläßt er sich lieber auf seine hervorragenden Sinne, wird jedoch hin und wieder durch den Schein der Dinge getäuscht. Leopardenschamanen lassen niemals zu, daß ihrer Familie Schaden zugefügt wird. Sie greifen jedes Wesen an, das ihre Familie bedroht und wenn es sein muß, kämpfen sie bis zum Tode.
Bevorzugte Umwelt: Wald und Savanne
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Heilzauber, +2 Würfel für alle Naturgeister während der Nacht
Nachteile: –1 Würfel auf Widerstandsproben gegen Illusionszauber

Löwe *
Löwe wird von Schamanen in den Steppen Afrikas bis hin zu den Ebenen Europas verehrt. Er ist der tapfere und starke Krieger schlechthin und schützt seine Familie mit seinem Leben. Auf der Jagd hat Löwe am liebsten den Überraschungsvorteil auf seiner Seite und schlägt aus dem Hinterhalt zu, scheut im Ernstfall aber auch nicht vor der direkten, offenen Herausforderung zurück. Löwenschamanen verlangen sich kontinuierlich Höchstleistungen ab. Sie erwarten und verlangen Respekt und Loyalität von ihrer Umgebung. Ein Löwenschamane ist ein loyaler Freund und ein tödlicher Feind.
Heimat: Prärie
Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für Präriegeister
Nachteile: –1 Würfel auf Heilzauber

Maus *
Maus ist gerissen und einfallsreich; sie kennt für jede Situation das passende Mittel. Ihre Weisheit hilft häufig wilden und stolzen Totems wie Wolf und Löwe aus der Patsche, indem sie ihnen den gesunden Menschenverstand ins Gedächtnis ruft, den sie sonst mißachtet hätten. Maus ist niemandes Feind, und wenn sie eine Schwäche hat, ist es ihre kaum zu zügelnde Neugier. Mausschamanen sind häufig Sammler und Hamsterer, die unglaubliche Mengen Trödel und Ramsch "für den Fall der Fälle" aufbewahren.
Heimat: Stadt oder Felder
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber und Heilzauber, +2 Würfel für Feld- und Herdgeister
Nachteile: –2 Würfel auf alle Kampfzauber

Papagei
Papagei ist bunt und hat stets eine spitze Zunge. Sein Gefieder ist das bunteste, seine Stimme die lauteste und seine Magie die spektakulärste. Er muß im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen, und für eine Gelegenheit, im Rampenlicht zu stehen, wird er auf der Stelle alles stehen und liegen lassen.
Bevorzugte Umwelt: Dschungel
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für Dschungelgeister (Waldgeister)
Nachteile: Die Magie von Papagei dient dazu, Beifall zu erhalten. Befindet sich niemand in der Nähe, der seine Magie sehen kann, um sie zu bewundern, steigen die Mindestwürfe aller magischen Proben um 1.

Pferd
Das schnelle und starke Pferd verkörpert die Freiheit. Es streift nach Belieben durch das Land und kann Einschränkungen nicht ertragen. Zwar geschieht es weder absichtlich noch aus bösem Willen, doch Pferd kann auch unberechenbar sein. Es ist auch ein Fruchtbarkeitssymbol, das dem Land Wachstum bringt. Pferd vermeidet offene Auseinandersetzungen und Situationen, die seine Freiheit einschränken. Pferdeschamanen vermeiden langfristige Bindungen.
Bevorzugte Umwelt: Prärie
Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber, +2 Würfel für Präriegeister. Initiaten des Pferdetotems können die Critterkraft Bewegung als metamagische Technik erlernen (dreimal pro Tag, Anwendung nur auf sich selbst, siehe S. 262, *SR3.01D*).
Nachteile: –1 Würfel auf Widerstandsproben gegen Kampf- oder Illusionszauber (nach Wahl des Schamanen)

Präriehund
Präriehund ist verspielt, liebt das Vergnügen und ist ein freundlicher Zeitgenosse. Er ist jedoch nicht naiv und hält stets mit einem Auge Ausschau nach Gefahr. Er verläßt sich darauf, daß ihm seine Familie und seine Freunde beistehen, so wie er auch ihnen hilft. Präriehundschamanen bauen sich umfangreiche Freundeskreise auf und errichten so ein großes Netzwerk. Sie haben stets verschiedene Möglichkeiten, etwas zu beschaffen und verlassen sich selten zweimal auf die gleiche Methode.
Bevorzugte Umwelt: Überall auf dem Land
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +1 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für Geister des Landes
Nachteile: –2 Würfel auf Kampfzauber. Präriehundschamanen müssen ein Charisma von mindestens 4 haben.

Puma
Puma verfolgt seine Beute bevorzugt in der Nacht. Wann immer es ihm möglich ist, zieht er die List einer direkten Konfrontation vor. Wenn es sein muß, ist er jedoch ein tödlicher Gegner. Puma ist ein Einzelgänger und bevorzugt es, alleine zu arbeiten – besonders beim Wirken von Magie. Seine Medizinhütten liegen oft fernab der Zivilisation.
Bevorzugte Umwelt: Jeder abgelegene Ort in der Wildnis (außer Wüstengebiete)
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für Berggeister
Nachteile: +2 auf die Mindestwürfe aller magischen Proben, wenn sich der Schamane im direkten Sonnenlicht oder in großen Menschenmengen aufhält.

Python
Python ist langsam und schwerfällig. Sie ist nicht sonderlich klug oder schnell, doch sie verfügt über enorme Stärke und Regenerationskräfte. Wenn sie erst einmal die Oberhand gewonnen hat, kennt sie kein Erbarmen. Ansonsten eine friedliche Kreatur, kennt sie keine Gnade, wenn sie provoziert wird. Ihre ungemeine Willensstärke setzt sie zur Beherrschung anderer ein.
Bevorzugte Umwelt: Dschungel
Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber und Kontrollmanipulationen, +2 Würfel für Dschungelgeister (Waldgeister)
Nachteile: Pythonschamanen müssen eine Willenskraftprobe (6) bestehen, um von einer Kampfhandlung oder einer anderen andauernden Handlung abzulassen.

Rabe *
Rabe ist in Kulturen auf der ganzen Welt als Vorbote von Schwierigkeiten und dunklen Ereignissen bekannt. Er ist ein Schwindler, finster und verschlagen, und ein Verwandler, verantwortlich für Veränderungen. Rabe gedeiht auf der Beute von Gemetzel und Chaos, doch er verursacht sie nicht. Er nimmt nur Gelegenheiten wahr, die sich ihm bieten. Rabenschamanen lieben gutes Essen und lehnen fast nie eine Einladung zum Essen ab.
Heimat: Überall unter offenem Himmel
Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber, +2 Würfel für Geister des Himmels
Nachteile: +1 auf alle magischen Mindestwürfe, wenn er nicht unter freiem Himmel ist.

Ratte *
Ratte ist überall zu finden, wo es Menschen gibt, denn wessen Gaben sollten sie sonst ernähren? Ratte ist eine heimliche Diebin, die zu selbstsüchtig ist, um irgend etwas zu teilen. Sie ist ein Feigling, der lieber rennt als kämpft. Rattenschamanen neigen dazu, dreckig und ungepflegt zu sein. Sie arbeiten ungern auf offenem Terrain, sondern bleiben lieber in den Schatten. Rattenschamanen vermeiden Kämpfe, wann immer es geht. Wenn sie kämpfen müssen, kämpfen sie, um zu töten.
Heimat: Urban
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Illusionszauber, +2 Würfel für Stadtgeister
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Schakal
Genau wie Ratte ist auch Schakal ein verstohlener Dieb und zu egoistisch, um irgend etwas mit anderen zu teilen, nicht einmal mit seinen Gefährten. Er kämpft auch nicht gerne und zieht statt dessen die Flucht vor. Anders als Ratte liebt Schakal jedoch Streiche, ist verspielt und in seinen Handlungen gerne unberechenbar.
Bevorzugte Umwelt: Savanne
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Illusionszauber, +2 Würfel für Savannengeister (Präriegeister)
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Schildkröte
Schildkröte lebt in Harmonie mit ihrer Umwelt. Sie ist zwar fruchtbar, doch sie fühlt sich kaum verantwortlich für ihre Jungen. Schildkröte betrachtet das Überleben als ein Privileg, das man sich verdienen muß. Kampf ist für sie ein völlig fremdartiges Konzept, und wenn sie in Gefahr ist, bevorzugt sie ein sicheres Versteck und verläßt sich auf den Schutz ihres Panzers. Schildkrötenschamanen sehen nur wenig Anlaß, andere zu beschützen, selbst wenn es für sie selbst keine Gefahr darstellen würde. Sie neigen auch dazu, eher zu beobachten, anstatt sich selbst in das pralle Leben hineinzustürzen. Ihr angeborener Mangel an Neugier macht es oft ein wenig schwierig, sie zum Handeln zu motivieren.
Bevorzugte Umwelt: Auf oder an Gewässern
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für einen Geist des Wassers (nach Wahl des Schamanen)
Nachteile: –2 Würfel auf Kampfzauber

Schlange *
Schlange ist weise und kennt viele Geheimnisse. Sie ist ein guter Ratgeber, verlangt jedoch immer einen Preis für ihren Rat. Schlangenschamanen sind Pazifisten; sie kämpfen nur, um sich und andere zu schützen. Sie sind davon besessen, Geheimnisse zu erfahren, und riskieren dafür Kopf und Kragen. Sie tauschen ihr Wissen mit anderen für alles, was sie dafür bekommen können.
Heimat: Überall auf dem Land
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs-, Heil- und Illusionszauber. Als Wildnistotem +2 Würfel für einen Geist des Landes (Wahl des Schamanen). Als urbanes Totem +2 Würfel für einen Geist des Menschen (Wahl des Schamanen).
Nachteile: –1 Würfel für *alle* Zauber, die im Kampf gewirkt werden.

Skorpion
Skorpion ist ein Bote des Todes. Er fürchtet sich niemals, denn er kann jeden Feind töten. Sein Gift ist seine Stärke. Es gibt Skorpion die Macht zu tun, was immer er will. Er schlägt seine Feinde schnell und gnadenlos.
Bevorzugte Umwelt: Wüste
Vorteile: +1 Würfel auf Kampf- und Illusionszauber. Skorpionschamanen können das Gift normaler und paranormaler Skorpione "melken"; durch Skorpiongift erleiden sie maximal Leichten Schaden.
Nachteile: +2 auf die Mindestwürfe aller magischen Proben während des Tages, –1 Würfel für alle Beschwörungsproben. Skorpionschamanen werden nervös und depressiv, wenn sie einen längeren Zeitraum fernab von ihrer Wüstenheimat verbringen: Für jeden Tag, den der Skorpionschamane außerhalb der Wüste verbringt, erhöhen sie die Mindestwürfe aller magischen Proben um 1, bis zu einem Maximum von +6.

Spinne
Spinne ist die große Weberin, die Erbauerin aller Dinge. Sie verwebt alles miteinander – was war, und was sein wird. Sie verkörpert den ewigen Wandel, den Zyklus von Leben und Tod, das Zentrum aller Dinge. Ihr Lächeln ist wohlwollend und furchteinflößend, abhängig von der Zeit und ihrer Stimmung. Sie wartet geduldig, denn früher oder später kommt alles zu ihr.
Bevorzugte Umwelt: Dunkle, stille Orte, die nur selten von anderen aufgesucht werden
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber, +1 Würfel für alle Naturgeister
Nachteile: +2 auf die Mindestwürfe aller magischen Proben, wenn sich der Schamane nicht im Verborgenen oder in direkter Nähe zu einem Versteck aufhält. Wenn ein Spinnenschamane nicht genügend Zeit hat, um eine Situation zu durchdenken und zu planen, erhöhen sie die Mindestwürfe aller magischen Proben um 1.

Stier
Die Kampfkraft von Stier wird geachtet und gefürchtet. Man schätzt ihn als Verteidiger, doch man mißtraut seinem Ehrgeiz. Der stolze Stier wird eine Beleidigung oder Mißachtung seiner Würde niemals vergessen. Seinen Schutzbefohlenen gegenüber ist er großzügig, doch er ist feindselig gegenüber allen, die für sie eine Bedrohung darstellen könnten. Als geborener Anführer wird er bei Streitigkeiten häufig als Schlichter angerufen, auch wenn sein Urteil manchmal streng ist.
Stierschamanen vergessen niemals eine Beleidigung oder eine Mißachtung ihrer Person und müssen sich schließlich rächen. Stier unterstützt keine Vorhaben, die er als ungerecht betrachtet.
Bevorzugte Umwelt: Wald, Berge oder Ebenen
Vorteile: +2 Würfel Heilzauber, +1 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber
Nachteile: Stierschamanen müssen ein Charisma von mindestens 4 haben .

Taube
Taube ist eine friedliche Botin und Schlichterin. Sie hilft anderen bis hin zum Grad der Selbstaufopferung. Sie lebt in Eintracht mit ihrer Umwelt und ist stolz darauf, unter allen Bedingungen ihren klaren Verstand zu bewahren.
Bevorzugte Umwelt: Wälder und Savanne
Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber, +1 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +1 Würfel für Geister des Himmels

Nachteile: Taubenschamanen können keine Kampfzauber wirken. Sie hassen die Vorstellung, anderen Wesen Schmerzen zuzufügen und müssen eine Willenskraftprobe (6) schaffen, um einem (Meta)Menschen Schmerz oder Schaden zu bereiten.

Wal
Wal schätzt die Schönheit und die Bedeutung von Tradition, und persönliche Ehre ist ihm wichtiger als alles andere. Wen er als Gefährte akzeptiert, den beschützt er, wenn es sein muß unter Einsatz seines eigenen Lebens. Er ist zwar nur schwer zu verärgern, doch sein Zorn ist fürchterlich. Walschamanen fangen keinen Kampf an – aber sie *beenden* sie. Sie brechen niemals einen Schwur, denn sie wissen, daß ihr Totem ihnen zur Strafe die Magie nehmen würde. Natürlich wissen kluge Walschamanen, daß es eine todsichere Methode gibt, niemals einen Schwur zu brechen, nämlich indem man keinen ablegt.
Bevorzugte Umwelt: Auf dem oder am Meer
Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für Meeresgeister
Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber

Waschbär *
Waschbär ist ein gerissener Dieb, der in jede Falle einbrechen und den Köder stehlen kann. Er kämpft, wenn er muß, doch zieht er Strategie und Tricks vor. Waschbärschamanen sind äußerst neugierig, was sie häufig veranlaßt, sich in die Höhle des Löwen und andere Gefahr zu wagen. Sie können gierig sein (Waschbär ist ein Diebestotem), und viele stehlen nur das Beste. Bagatelldiebstähle und gewalttätige Raubüberfälle sind unter der Würde eines Waschbärschamanen.
Heimat: Überall außer in der Wüste
Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber, +2 Würfel für Stadtgeister
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Wildschwein
Wildschwein ist stark und aggressiv. Es verteidigt sein Heim mit erschreckender Brutalität. Es greift selten ohne guten Grund an, ist dann aber nicht mehr zu stoppen, bis es sein Ziel erreicht und seine Feinde besiegt oder weit aus seinem Territorium vertreiben hat. Wildschwein ist weder clever noch subtil, und benutzt im Kampf rohe Gewalt anstelle von Taktik und Raffinesse. Betritt jemand das Territorium eins Wildschweinschamanen unaufgefordert, greift dieser an. Dringt jemand in seinen persönlichen Bereich ein, wird er ihn wahrscheinlich nur sozial oder verbal attackieren, doch wagt es jemand, in sein Heim oder in seine Medizinhütte einzudringen, greift er mit deutlich handfesteren Mitteln an.
Bevorzugte Umwelt: Wald
Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +1 Dienst für die Beschwörung aller Geister, die für Kampfzwecke herbeigerufen werden
Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber. Wildschweinschamanen müssen eine Willenskraftprobe (6) bestehen, um sich aus einem Kampf zurückzuziehen.

Wolf *
Wolf ist auf der ganzen Welt ein respektierter Jäger und Krieger. Er ist gegenüber den Mitgliedern seines Rudels absolut loyal. Das Sprichwort sagt, der Wolf gewinnt jeden Kampf bis auf seinen letzten. Wolfschamanen sind ihren Familien und Freunden gegenüber loyal bis in den Tod. Sie zeigen keine Feigheit im Kampfe, und ihr Wort ist absolut.
Heimat: Wald, Prärie oder Berge
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Wald-, Prärie- oder Berggeister (Wahl des Schamanen)
Nachteile: Wolfschamanen können im Kampf wie Bärenschamanen in einen Blutrausch verfallen (S. 166).

NATURTOTEMS

Berg
Berg ist im Herzen der Erde verwurzelt, erreicht jedoch gewaltige Höhen. Er besitzt unendliche Stärke und Ausdauer, wird aber durch seine unbewegliche Natur eingeschränkt. Berg ist eine sture und unnachgiebige Gewalt. Bergschamanen ändern ihre Meinung nur höchst selten, wenn sie sich einmal für etwas entschieden haben.
Bevorzugte Umwelt: Berg
Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber, +2 Würfel für Berggeister
Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber. Wenn er sich erst einmal für eine bestimmte Vorgehensweise entschieden hat, muß dem Bergschamenen eine Willenskraftprobe (6) gelingen, um wieder davon abzulassen.

Eiche
Eiche ist der stärkste aller Bäume und unglaublich geduldig und edel. Sie schützt andere und schirmt kleine Pflanzen und Moose gegen die rauhen Elemente ab. Starke Schilde, Häuser und Schiffe bestehen aus Eiche. Ein Eichenschamane prüft eine Angelegenheit sehr sorgfältig, bevor er sich für eine bestimmte Vorgehensweise entscheidet. Wenn es sein muß, verteidigt er seine Schutzbefohlenen bis in den Tod.
Bevorzugte Umwelt: Wald
Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber, +2 Würfel für Waldgeister, +2 für Herdgeister in jedem Bauwerk, das größtenteils aus Eiche besteht
Nachteile: Eichenschamanen müssen eine Stärke- und Konstitution von mindestens 4 haben.

Fluß
Der Fluß ist eine kleine und beständige Gewalt, stets in Bewegung. Er kann zu einer gewaltigen Flut werden oder zu einem kleinen Rinnsal, doch die meiste Zeit über ist er eine ausgeglichene und friedliche Gewalt. Flußschamanen schätzen die Harmonie über alles. Sie sind stets von dem Wunsch beseelt, Konflikte friedlich zu bewältigen. Sie sind sich zwar darüber im Klaren, daß sie unheilvolle Mächte bekämpfen müssen, doch sie vermeiden den Kampf, wann immer es geht.
Bevorzugte Umwelt: In Ufernähe von Flüssen und Strömen
Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber, +2 Würfel für Flußgeister
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Meer
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 großer Vorsicht nähern.
Bevorzugte Umwelt: Auf dem oder am Meer
Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber und Transformationsmanipulationen, +2 Würfel für Meergeister und Schiffsgeister (Herdgeister)
Nachteile: Ein Meeresschamane wird nichts verschenken. Er verlangt zumindest eine symbolische Gegenleistung für jedes Geheimnis, das er preisgibt, und jeden Gegenstand, den er aus seinem Besitz gibt. Der Schamane entscheidet, was als ausreichende Bezahlung gilt. Eine geliebte Person erhält vielleicht ein wertvolles Artefakt für einen Kuß, wohingegen jemand, den er nicht leiden kann, gewaltige Summen selbst für Kleinigkeiten entrichten muß. Ein Meeresschamane ist sehr stolz und muß eine Willenskraftprobe (6) schaffen, um nicht bereits durch eine leichte Beleidigung in Wut zu geraten.

Mond
Mond ist unbeständig und geheimnisvoll. Er sieht viel von seiner hohen Warte aus, und so wahrt er viele Geheimnisse und kann vieles vor neugierigen Augen verbergen. Mond ist auch der große Verwandler, nie zweimal derselbe und nie zu durchschauen. Mondschamanen entscheiden sich immer für den subtilen Ansatz. Sie bevorzugen verdeckte Operationen und setzen gerne Täuschungsmanöver ein.
Bevorzugte Umwelt: Wilde Orte, fernab von der Zivilisation; die verborgenen Winkel der Stadt
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber und Transformationsmanipulationen, +1 Würfel auf Wahrnehmungszauber; +1 Würfel für Geister des Wassers
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber. Mondschamanen müssen eine Willenskraftprobe (6) schaffen, um sich in eine direkte Konfrontation zu begeben. Verhandlungen zählen nicht als direkte Konfrontation (Mond liebt es zu diskutieren), sehr wohl aber verbale Streitigkeiten.

Sonne
Sonne ist edel, heroisch, prächtig und tapfer. Sonne inspiriert ihre Gefolgsleute und ist durch ihre Beispielhaftigkeit eine natürliche Anführerin. Alle Lebewesen nähren sich von ihr. Sonne verkörpert sowohl die höchste Kraft der Schöpfung als auch der Zerstörung. Von ihrem Platz am Himmel aus kann sie alles sehen und gerecht beurteilen. Ein Sonnenschamane verweigert jeder Sache die Gefolgschaft, die er nicht für gerechtfertigt hält. Er setzt sich selbst die höchstmöglichen Maßstäbe und strebt danach, bei allem, was er unternimmt, Herausragendes zu leisten.
Bevorzugte Umwelt: Überall unter der offenen Sonne
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf-, Heil- und Wahrnehmungszauber. +2 Würfel für Geister jeder Art in direktem Sonnenlicht
Nachteile: +2 auf den Mindestwurf aller Beschwörenproben bei Nacht. Ein Sonnenschamane muß ein Charisma von mindestens 4 haben.

Wind
Wind ist eine flüchtige Gewalt, die durch alle verfügbaren Spalten und Öffnungen gelangt. Wind ist auch eine chaotische Macht, einem ungebändigten Tier gleich. Windschamanen sind launisch und wechselhaft. Sie unterwerfen sich keinen Einschränkungen, die sie sich nicht selbst auferlegen. Die Stimmung eines Windschamanen ändert sich von einem Moment zum nächsten – in dem einem Moment ist er die personifizierte Ruhe, im nächsten steckt er voll ungebändigter Energie. Sie hassen es, gefesselt oder sonstwie eingeschränkt zu werden.
Bevorzugte Umwelt: Überall unter dem freien Himmel
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Geister des Himmels
Nachteile: +2 auf die Mindestwürfe aller magischer Proben, wenn sich der Schamane nicht unter freiem Himmel aufhält.

MYTHISCHE TOTEMS

Donnervogel
Donnervogel ist eine majestätische Kreatur, die Manifestation des Sturmes. Seine Schwingen sind finstere Wolken, sein Schnabel und seine Klauen sind Blitze und sein Schrei ist der Donnerschlag des Sturmes. Er ist eine Naturgewalt, häufig ungebändigt, doch notwendig für das Überleben des Landes und die Existenz des ewigen Kreislaufes von Leben und Tod. Donnervogel behandelt man respektvoll und man nähert sich ihm mit Vorsicht, will man nicht Gefahr laufen, seinen Zorn auf sich zu lenken.
Bevorzugte Umwelt: Unter freiem Himmel
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Sturmgeister
Nachteile: –1 auf die Mindestwürfe aller magischen Proben, wenn sich der Schamane nicht unter freiem Himmel aufhält. Donnervogelschamanen sind launenhaft und neigen, genau wie Haischamanen (S. 167) zu fürchterlichen Wutanfällen.

Einhorn
Wild und frei, ist Einhorn eine Kreatur der Wildnis. Es ist scheu und meidet die Gegenwart des Menschen, ausgenommen allein die, die reinsten Herzens sind. Wenngleich sie es vorzieht, Konflikte zu vermeiden, ist sie eine standhafte Verteidigerin der Wildnis, die sie bis zum Tode schützt. Einhorn kann keine Verderbtheit ertragen, und die Berührung des Horns dient als Allheilmittel gegen alle Arten von Giften und Krankheiten. Einhornschamanen folgen einem strengen moralischen Kodex, dem die Heiligkeit der Wildnis und all ihrer Kreaturen über alles geht. Sie tolerieren keine Verderbtheit und werden alles in ihrer Macht stehende unternehmen, um sie auszurotten, wo immer sie sie finden mögen, selbst zu einem hohen persönlichen Preis.
Bevorzugte Umwelt: Wald
Vorteile: +2 Würfel auf Heil- und Illusionszauber, +2 Würfel für Geister des Landes. Bei der Charaktererschaffung erhält der Einhornschamane ohne zusätzliche Kosten die Fertigkeit Auren lesen (S. 86, *SR3.01D*) mit einer Stufe gleich seiner halben Intelligenz. Der Schamane kann diese Stufe nach den normalen Regeln zur Steigerung von Fertigkeiten erhöhen.
Nachteile: Einhornschamanen verdoppeln alle Senkungen ihrer Essenz, die sie durch die Implantation von Cyberware (oder Bioware – für die Ermittlung der Magiesenkung) in ihren Körper erleiden würden.

Fenrir
Der furchtlose und aggressive Fenrir kann darüber hinaus auch sehr tödlich sein. Er ist nicht nur boshaft und unbeherrscht, er wird auch jeden jagen, der ihn beleidigt oder attackiert. Fenrirschamanen sind rücksichtslos und für ihre Angewohnheit berüchtigt, andere Personen zu bedrohen, als handele es sich bei ihnen um ihr Mittagessen. Fenrirschamanen sind selbstbewußt, brutal und fürchten sich beinahe vor nichts.
Bevorzugte Umwelt: Wälder
Vorteile: +3 Würfel auf Kampfzauber, +1 Würfel für Waldgeister
Nachteile: Dem Fenrirschamanen muß eine Willenskraftprobe (8) gelingen, um sich aus einer Konfrontation zurückzuziehen oder zu fliehen. Ist er verwundet, kann er genau wie ein Bärenschamane (S. 166) zu einem Berserker werden.

Gargyl
Als eine Kreatur aus lebendem Stein ist Gargyl von grenzenloser Geduld, dazu in der Lage, stundenlang bewegungslos zu verharren und schweigend zu beobachten. Er ist ein verbissener Kämpfer, bereit zu warten und den idealen Augenblick für einen Angriff abzupassen und seine Beute zu reißen. Von seinem stillen Sitz hoch über der Stadt sieht Gargyl viel und weiß den Wert von Wissen zu schätzen.
Gargylschamanen ziehen es vor, sorgfältig zu beobachten und Informationen zu sammeln, um ihre Handlungen zu ihrem maximalen Vorteil zu planen, ehe sie zuschlagen. Sie lehnen es ab, überstürzt zu handeln, und werden sich zurückziehen, um ihren nächsten Zug zu planen, wenn man sie unvorbereitet überrascht.
Bevorzugte Umwelt: Stadt
Vorteile: +1 Würfel auf Wahrnehmungs- und Illusionszauber, +2 Würfel für Stadtgeister
Nachteile: –1 Würfel für das Beschwören von Geistern des Wassers. Gargylschamanen müssen entweder in einem Wolkenkratzer oder in einem schloßähnlichen Gebäude leben, was normalerweise einen Lebensstil in der Oberschicht oder im Luxus erfordert (siehe S. 239, *SR3.01D*). Ihre Wohnungen haben immer eine

Art zugänglichen Aussichtspunkt, Laufsteg oder Balkon nahe dem Dach.

Gefiederte Schlange
Gefiederte Schlange steht in einer engen Verbindung mit Aztlan. Sie ist kulturell wie auch mythologisch eng mit der Tradition des Landes und der Leute verknüpft. Sie ist eine Kriegerin und eine mächtige Zauberin, die ihre Handlungen sorgfältig plant. Sie ist mit dem Gefüge von Geschichte und Schicksal vertraut und berücksichtigt immer, auf welche Weise ihre Handlungen ihr Land und ihr Volk beeinflussen werden. Sie würde lieber sterben, als ihre Ehre oder die Ehre ihres Heimatlandes zu beschmutzen.
Bevorzugte Umwelt: Überall in Aztlan
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Geister des Himmels
Nachteile: +2 auf die Mindestwürfe aller magischen Proben, wenn sich der Schamane außerhalb der Grenzen von Aztlan aufhält.

Greif
Greif ist der ungebändigte Herrscher der Winde. Er ist vertraut mit dem Tanz von Jäger und Beute. Greif mag seine Beute im Kampf in Todesfurcht versetzen, aber er wird einen standhaften Gegner ehren und respektieren, denn die Jagd ist eine geheiligte Aufgabe, kein Vergnügen. Hoch oben in seinem Gebirgshorst lebend sieht Greif weit und lernt so sie Geheimnisse der Beute, von der sein Leben abhängt.
Greifenschamanen sind stolz und dulden keine Respektlosigkeit von jenen, die sie als unter sich stehend ansehen (was so ziemlich alle sind). Greifenschamanen sind ehrenhafte Kämpfer und werden das Ziel ihres Angriffes ankündigen, welches immer der stärkste Gegner ist, der ihnen in einem Gefecht entgegensteht. Wenn eine dritte Person eingreift, um dem Schamanen zu "helfen", wird der Schamane dies als Beleidigung auffassen.
Bevorzugte Umwelt: Gebirge
Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für Geister des Himmels
Nachteile: Jedesmal, wenn ein Greifenschamane beleidigt oder verärgert wurde, muß er eine Willenskraftprobe (6) ablegen, um nicht in eine Raserei zu verfallen und den Übeltäter anzugreifen.

Leviathan
Leviathan taucht in die tiefsten und dunkelsten Tiefen des Meeres, wo er in ewiger Nacht lebt. Er trägt seine majestätische Masse anmutig im Herzen der Gewässer, und sein Gesang gibt seine Weisheit und sein Wissen an alle Kreaturen der Tiefe weiter. Das Leben ist ebenso einfach und so komplex wie die Bewegungen der Gezeiten und der endlose Tanz des Lebens im Meer. Leviathanschamanen sind beinahe unnatürlich ruhig und gelassen, manchmal sogar zu langsam, um rechtzeitig zu reagieren.

Bevorzugte Umwelt: Auf dem oder am Meer
Vorteile: +1 Würfel auf Heil- und Manipulationszauber, +2 Würfel für Meergeister
Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber

Pegasus
Im Mythos entsprang Pegasus voll ausgewachsen dem abgetrennten Hals der Medusa. Als eine Kreatur der Schönheit, aus Blut geboren, ist Pegasus wild und frei. Er ist unabhängig und scheu, vermeidet Fremde als mögliche Feinde, ist so unruhig wie der Wind selbst. Er kämpft verbissen gegen den Zaum, und nur die Tapfersten können seinen Respekt und seine Freundschaft erlangen. Solchen Personen gegenüber ist Pegasus loyal, aber nicht auf blinde Weise. Ein arroganter Reiter kann noch immer tief stürzen, wenn er übermütig wird.
Bevorzugte Umwelt: Ländliche Gebiete unter freiem Himmel
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Heilzauber, +2 Würfel für Geister des Himmels
Nachteile: Pegasusschamanen können Gefangenschaft oder Einschränkungen ihrer Bewegungsfreiheit nicht ertragen. Wenn sie freiwillig ein Gebäude oder ein umschlossenes Gebiet betreten, müssen sie eine erfolgreiche Willenskraftprobe (6) ablegen, um im Inneren zu bleiben. Selbst wenn die Probe scheitert, kann der Schamane im Inneren bleiben, alle seine Mindestwürfe unterliegen jedoch einem Modifikator von +1. Jedesmal, wenn eine Anzahl von Stunden gleich seiner Willenskraft verstrichen ist, muß er diese Probe wiederholen. Jede weitere gescheiterte Probe bedeutet einen zusätzlichen Mindestwurfmodifikator von +1. Unterliegt der Schamane schließlich einem Modifikator von +8, verfällt er in eine Todesraserei.
Ein Pegasusschamane, der unfreiwillig eingesperrt ist (gefangen, in einer Naturkatastrophe eingeschlossen und so weiter), erleidet automatisch einen Aufschlag von +1 auf all seine Mindestwürfe. Wenn er für eine Anzahl von Stunden gleich seiner Willenskraft unfreiwillig eingesperrt ist, so steigt der Modifikator jeweils um 1. Erreicht der Schamane auf diese Weise einen Modifikator von +8, verfällt er in eine Todesraserei. Ferner muß der Schamane jedesmal eine Willenskraftprobe (6) ablegen, wenn er eine Anzahl von Stunden gleich seiner Willenskraft unfreiwillig eingesperrt ist – scheitert die Probe, verfällt er ebenfalls in eine Todesraserei.
Todesraserei: Ein Schamane in Todesraserei ist eine wahnsinnige Kreatur, die verzweifelt versucht, zu entkommen. Erhöhen Sie alle Attribute des Schamanen während der Todesraserei um 2. Der Schamane wird sofort versuchen, seinem Gefängnis zu entkommen. Er wird nicht kämpfen, es sei denn, Gegner versuchen ihn zu stoppen. Der Spielleiter führt geheim Buch über allen Schaden, den der Schamane während

der Todesraserei erleidet, obwohl weder dieser Schaden noch andere Abzüge während der Raserei angewandt werden. Wenn der Schaden des Charakters den Körperlichen Zustandsmonitor zuzüglich seiner Konstitutionsstufe überschreitet, bleibt der Schamane noch für eine Anzahl von Minuten gleich seiner Willenskraft am Leben, noch immer von der Raserei besessen, und dann stirbt er. Wenn es dem Schamanen gelingt, zu entkommen, endet die Raserei nach einer Anzahl von Minuten gleich seiner Willenskraft. Der gesamte Schaden, der während der Raserei erlitten wurde, tritt zu diesem Zeitpunkt in Kraft. Wenn der Schaden ausreicht, um den Schamanen zu töten, so stirbt er.

Phoenix
Leuchtend und stolz, symbolisiert Phoenix Schönheit und Wiedergeburt. Wenn die Zeit zum Sterben herannaht, baut Phoenix sich seinen eigenen Scheiterhaufen aus den edelsten Materialien und entzündet ihn dann in flammendem Glorienschein. Er erhebt sich wieder aus der Asche, um den Kreislauf erneut zu beginnen, wiederum jung und vor Leben sprühend. Das Lied des Phoenix ist legendär in seiner Herrlichkeit, denn Phoenix ist ein großer Künstler und schätzt die Schönheit. Anstelle von Geistern des Menschen beschwören alle Phoenixschamanen Geister der Flammen (S. 106).
Bevorzugte Umwelt: Wüste und Felder
Vorteile: +1 Würfel auf Heil- und Illusionszauber, +2 Würfel für Geister der Flammen (S. 106). Phoenixschamanen haben einen Ruf dafür, sich wie ihr Totem wieder aus der Asche zu erheben. Sie können ihren Körperlichen Zustandsmonitor um eine Anzahl Kästchen gleich ihrer doppelten Konstitutionsstufe überschreiten. Jedesmal, wenn der Schaden des Schamanen jedoch die Körperliche Spalte des Zustandsmonitors übersteigt, sinkt diese Summe permanent um 1. Mit der Zeit kann dies effektiv dazu führen, daß der Schamane überhaupt keinen überzähligen Körperlichen Schaden mehr überleben kann.
Nachteile: Phoenixschamanen können keine Geister des Menschen beschwören. Außerdem müssen sie über ein Charisma von mindestens 4 verfügen. Darüber hinaus müssen sie eine künstlerische Fertigkeit, wie zum Beispiel Singen oder Tanzen, beherrschen, die aber zugleich als mögliche Zentrierungsfertigkeit dienen kann.

Wyrm
Wyrm ist eine große, langsame und schwerfällige Schlange. Wyrm ist langsam in seinen Handlungen und kann nicht die Initiative ergreifen, wenn sich Ereignisse rasch entwickeln. Doch er ist auch stark, erholt sich schnell und besitzt eine gewaltige Willenskraft. Er ist friedlich, doch wenn er provoziert wird, zeigt er sich gnadenlos und weiß nicht, wann er aufhören sollte. Aufgrund seiner Verbindung mit dem Tod und der Unterwelt ist Wyrm ausgestoßen und meidet die Gesellschaft anderer.
Bevorzugte Umwelt: Berge
Vorteile: +2 Würfel auf Heil- und Manipulationszauber, +2 Würfel für Berggeister
Nachteile: Wyrmschamanen müssen eine Willenskraftprobe (6) ablegen, um von einer einmal begonnen Tätigkeit abzulassen und statt dessen etwas anderes zu tun. Außerdem müssen sie im Schnitt mindestens 70 Stunden pro Woche schlafen.

IDOLE

Bacchus
Bacchus ist das Idol der Ausgelassenheit und des Feierns. Er ist ein Liebhaber und ein Tänzer, und er genießt die ungezügelte Leidenschaft. Anhänger von Bacchus verehren Musik und Poesie, doch sie sind auch nachlässig und verantwortungslos. Nur wenige seiner Anhänger können längere Beziehungen pflegen oder Verpflichtungen einhalten; auch sind sie schnell abgelenkt und geben sich ganz dem Moment hin.
Bevorzugte Umwelt: Überall auf dem Land
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für Geister des Menschen
Nachteile: Anhänger des Bacchus müssen eine Willenskraftprobe (6) ablegen, um eine Handlung weiterzuführen, wenn sich ihnen eine interessantere, schönere oder entspanntere Tätigkeit bietet. Sie werden sehr schnell abgelenkt: –1 Würfel auf Wahrnehmungsproben, wenn sich der Anhänger in Gegenwart von Musik, Kunst, Ausgelassenheit oder großer Schönheit befindet.

Der Drachentöter
Der heldenhafteste unter den Idolen ist zugleich auch der geselligste. Er kämpft zum Schutz der Seinen gegen alle denkbaren Gefahren, doch noch mehr als den Kampf liebt er das Feiern und die Freude. Seinen Anhängern ist er ein großer Bruder, der freundlich an allem Anteil hat, was seine Freunde und Verwandten machen. Er ist zwar manchmal ein wenig naiv, doch er ist ein treuer Freund und ein furchtbarer Gegner. Der "Drache" der Legenden hat sich heute natürlich gewandelt – nicht die realen Drachen sind seine Feinde, sondern die echten Gefahren unserer Zeit: Kriminalität, Umweltverschmutzung und Korruption.
Anhänger des Drachentöters kämpfen und spielen mit harten Bandagen. Doch wer sich einmal ihre Freundschaft und Loyalität verdient hat, wird niemals von ihnen im Stich gelassen werden. Sie verhalten sich stets ehrenhaft und respektvoll und verlangen dies auch von anderen.
Bevorzugte Umwelt: Überall auf dem Land
Vorteile: +3 Würfel auf Kampfzauber, +1 Würfel für Herdgeister
Nachteile: –1 Würfel auf Illusions- und Wahrnehmungszauber

Der Feuerbringer
Der Feuerbringer stahl das Geheimnis des Feuers aus dem Himmel, um es den Menschen als Gabe und Werkzeug zu schenken. Er ist eine Figur der Freundlichkeit und der Fürsorge, aber seine guten Absichten bringen ihn manchmal in Schwierigkeiten und seine Pläne gelingen manchmal nicht so, wie er es sich vorgestellt hat. Er ist ein Former und Schöpfer, der neue Dinge aus dem Urlehm hervorbringt und ihnen den feurigen Funken des Lebens einhaucht.
Anhänger des Feuerbringers streben unermüdlich nach Verbesserung ihrer Mitmenschen, selbst dann, wenn es auf ihre eigenen Kosten geht. Die meisten Anhänger des Feuerbringers widmen sich einer bestimmten Sache, die sie mit großen Eifer vorantreiben.
Bevorzugte Umwelt: Stadt
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Manipulationszauber, +2 Würfel für Geister des Menschen
Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber

Der Finstere König
Er ist der furchterregende Herrscher des Totenreiches, und sein Königreich liegt tief unter der Erde. Er besitzt die Macht über die Geister der Verstorbenen und kennt viele Geheimnisse, die unter der Erde schlummern.
Bevorzugte Umwelt: Natürliche Höhlen
Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber, +2 Würfel für Geister des Menschen
Nachteile: Anhänger des Finsteren Königs sind körperlich schwach, denn sie mußten sich schweren Prüfungen unterziehen. Bei der Charaktererschaffung müssen sie einen Punkt von jedem Körperlichen Attribut opfern.

Der Gehörnte
Der Gehörnte ist die Verkörperung der Zeugungskraft und der Energie, der freie Herr der Wildnis. In seinem Wesen ist er urtümlich und tierhaft, eher vom Instinkt als vom Intellekt beherrscht. Seine Welt ist das Kämpfen und Rangeln, Aktivität und Körperlichkeit, die manchmal zur Lüsternheit wird. Von allen Idolen ist er das "männlichste", und er wird vor allem von männlich dominierten Gruppen verehrt.
Bevorzugte Umwelt: Überall auf dem Land
Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für Geister des Landes
Nachteile: Anhänger des Gehörnten müssen eine Willenskraftprobe (6) schaffen, um einer körperlichen Auseinandersetzung oder einem Kampf zu widerstehen. Sie sind auch äußerst lüstern eingestellt und müssen eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe des doppelten Charisma des Gegenübers bestehen, um Annäherungsversuchen zu widerstehen.

Die Große Mutter
Die Große Mutter ist die Verkörperung der lebensspendenden Natur in ihrer reinsten Form: Freigiebig stellt sie ihre Gaben alle jenen zur Verfügung, die ihrer bedürfen. Doch wer ihre Freundlichkeit für Schwäche hält, riskiert großen Ärger. Wie jede Mutter kämpft sie erbittert, wenn ihre "Kinder" bedroht werden. Anhänger der Großen Mutter sind Heiler sowohl des Geistes als auch des Körpers; sie können niemandem Heilung und Hilfe verweigern. Anhänger der Großen Mutter folgen einem strengen moralischen Kodex. Sie müssen gegen die Kräfte der Verderbtheit kämpfen, seien sie nun ökologischer, sozialer, politischer oder magischer Natur.
Bevorzugte Umwelt: Überall
Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber, +2 Würfel für Geister des Feldes und Waldes sowie alle Geister des Wassers
Nachteile: –2 Würfel auf alle Proben, wann immer sie sich in Gegenwart von Unreinheit befindet

Der Himmelsvater
Der Himmelsvater ist das männliche Gegenstück der Großen Mutter. Er ist der Patriarch, von dem viele behaupten, er habe die Verehrung der Erdgöttin mit der Zeit in den Schatten gestellt. Er ist bekannt für seinen klaren Blick und seine Herrschaft über alles, worüber er wacht, sowie für die schreckliche Macht, die ihm seine Macht über den Himmel verleiht. Blitz und Donner sind seine Waffen, und nichts in dieser Welt entgeht seinen wachsamen Blick, den er von seinem hohen Thron aus über die Welt schweifen läßt.
Bevorzugte Umwelt: Überall unter freiem Himmel
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Manipulationszauber, +2 Würfel für Sturmgeister
Nachteile: +2 auf *alle* Mindestwürfe, wenn der Anhänger eingesperrt oder auf andere Weise eingeschränkt ist.

Die Liebhaberin
Sie verkörpert die Leidenschaft und die Schönheit, und sie wird von allen begehrt. Sie ist die vollkommene Schönheit, doch sie verkörpert auch die Unvernunft und Eifersucht der Liebe. Ihre Schönheit rückt sie in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, verursacht aber auch häufig Ärger. Sie ist stolz und nicht selten eitel, und sie rächt sich verbittert an Sterblichen, die es wagen, ihre Schönheit abzuweisen und sich ihr zu entziehen. Die Liebhaberin ist oft weiblich, doch es existieren auch männliche Versionen. Anhänger der Liebhaberin sind ebenfalls recht eitel und eingenommen von ihrer eigenen Erscheinung.
Bevorzugte Umwelt: Stadt
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber und Kontrollmanipulationen, +2 Würfel für Geister des Wassers
Nachteile: Anhänger der Liebhaberin müssen ein Charisma von mindestens 6 haben

Der Meereskönig
Der Meereskönig ist das Idol des Wassers. Er ist der Herrscher der Meere, der einen großen Hofstaat unter den Wellen regiert. Seine Großzügigkeit und Gastfreundlichkeit ist so groß wie sein Zorn, wenn er provoziert wird. Der Meereskönig ist so wandelbar wie das Meer selbst, ein Meister der Tarnung und des Gestaltwandels. Er ist auch ein begabter Schöpfer neuer Dinge, wie auch das Meer die Quelle neuen Lebens ist. Anhänger des Meereskönigs verhalten sich stets angemessen, vergessen jedoch niemals eine Beleidigung ihrer Person oder ein Übel, das ihnen angetan wurde.
Bevorzugte Umwelt: Überall am oder auf dem Meer
Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber, +2 Würfel für Meeresgeister
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber. Anhänger des Meereskönigs leiden unter dem Handicap *Eingefleischter Seemann* (orig. "Sea Legs", S. 24, engl. *SR Companion revised*), erlangt dadurch jedoch *keinerlei* Vorteile oder Punkte.

Die Mondin
Die Mondin ist das Idol des nächtlichen Himmelslichtes. Sie ist launisch und wechselhaft, gefühlsbetont und rätselhaft, mal sanft und freundlich, mal wild und ausgelassen. Sie verkörpert die Überlegenheit der Frauen, die sanfter und weniger direkt und zerstörerisch sind, als der Mann. Aus diesem Grund gibt es auch nur sehr wenige männliche Anhänger der Mondin. Eine Anhängerin der Mondin akzeptiert keinerlei Regeln und Vorschriften, außer ihrer persönlichen Überzeugung und den Gesetzen der Natur.
Bevorzugte Umwelt: Überall
Vor- und Nachteile: Keine

Der Schöpfer
Er ist der große Künstler der Götter: Er meidet ihre Herrlichkeit und werkelt lieber an irgendwelchen neuen Schöpfungen. Die Welt hat er wohl nicht erschaffen, aber zahlreiche Kunstwerke in ihr. Denn noch mehr als das Bestehende liebt er das, was erst geformt und geschaffen werden muß. Sein Geist ist so erfüllt mit neuen Ideen und Plänen, daß dort kein Platz ist für Intrigen oder Täuschung ist; viele Legenden berichten, wie der Schöpfer aufgrund seines gutgläubigen Wesens von listigeren Wesen getäuscht wurde. Anhänger dieses Idols fühlen sich, genau wie ihr Idol, häufig ein wenig unwohl und hilflos, wenn sie mit anderen zu tun haben. Sie sind zwar von Natur aus vertrauensvoll, doch wer sie täuscht oder ausnutzt, verschafft sich verbitterte und unnachgiebige Feinde.
Bevorzugte Umwelt: Stadt oder Wald
Vorteile: +2 Würfel auf Verzaubern, +1 Würfel für Stadt- und Herdgeister
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber. Wenn er auf ein neuartiges oder einzigartiges Artefakt stößt, muß der Anhänger des Schöpfers eine Willenskraftprobe (4) schaffen, um den Gegenstand seines Interesses nicht auf der Stelle mittels astraler Wahrnehmung mindestens drei Runden lang zu untersuchen. Jeder Erfolg bei der Willenskraftprobe reduziert diesen Zeitraum um eine Runde, mit drei oder mehr Erfolgen gelingt es dem Anhänger folglich, seiner Neugier zu widerstehen.

Der Schwindler
Der Schwindler ist gerissen, flink mit Geist und Körper, Meister der Tarnung und Täuschung. Er denkt sich immer neue Ränke aus, um seine Feinde zu überlisten, anstatt sich ihnen im Kampf zu stellen. Er stellt sich gerne in den Dienst anderer, um hinter ihrem

Rücken zu stehlen und gegen sie vorgehen zu können. Seine Winkelzüge gehen häufig nach hinten los, was Ärger für alle bedeutet, doch am Ende obsiegt stets die Schlauheit des Schwindlers.
Bevorzugte Umwelt: Überall
Vor- und Nachteile: Keine

Sirene
Sirene ist die große Manipulatorin, und sie lockt die Menschen in ihr Verderben. Sie lenkt die Aufmerksamkeit der Leute auf jede nur erdenkliche Weise auf sich; anschließend verführt und manipuliert sie ihre Opfer, um sie zu Handlungen zu bringen, die zu ihrer Zerstörung führen. Sie ist listig und gewitzt, und sie genießt jedes ihrer Opfer.
Idol-Anbeter, die Sirene folgen, sind üblicherweise toxischer Natur (siehe *Toxische Schamanen*, S. 124).
Bevorzugte Umwelt: Meer
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber und Kontrollmanipulationen, +2 Würfel für Meeresgeister
Nachteile: Anhänger der Sirene müssen ein Charisma von mindestens 6 aufweisen. Sie hat Schwierigkeiten damit, sich auf mehrere Gegner zu konzentrieren; wenn sie von mehreren Gegnern angegriffen wird, erleidet sie einen Mindestwurfmodifikator von +1 auf alle Spruchzaubereiproben.

Die Verführerin
Die Verführerin ist die Verkörperung der Verderbtheit von Körper und Geist. Sie besitzt viele Süchte und Laster, die sie befriedigen muß. Sie verkörpert Neid, Eifersucht und Gier, und versucht stets, diese Emotionen bei anderen zu entflammen. Sie vermeidet die direkte Konfrontation, hat jedoch große Freude daran, wenn andere um ihre Aufmerksamkeit oder Gunst kämpfen. Sie existiert, um die Schwächen anderer auszunutzen, und opfert ohne zu zögern jeden, der es wagt, sich ihren Zielen in den Weg zu stellen.
Idol-Anbeter, die der Verführerin folgen, sind üblicherweise toxischer Natur (siehe *Toxische Schamanen*, S. 124).
Bevorzugte Umwelt: Stadt
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber und Kontrollmanipulationen, +2 Würfel für Geister des Menschen
Nachteile: Anhänger der Verführerin müssen ein Charisma von mindestens 6 haben. Außerdem muß ihnen eine Willenskraftprobe (6) gelingen, um sich nicht ihren Süchten und Lastern hinzugeben (Drogen, BTL, Sex und so weiter), wenn sich ihnen eine Gelegenheit dazu bietet.

Der Weise Krieger
Der Weise Krieger ist ein Meister der Kriegskunst, denn für ihn ist die Schlacht eine Kunst, eine Übung des Geistes und des Körpers. Er studiert die Taktik seines Feindes, den er mit einer Mischung aus überlegener Strategie und Kampfkraft besiegt. Der Weise Krieger handelt nicht aus reiner Kampflust, sondern aus einer Position des Wissens und der Weisheit. Anhänger des Weisen Kriegers müssen sich an einen strengen Kriegerkodex halten; wenn sie sich unangemessen verhalten, verlieren sie die Gunst ihres Idols.
Bevorzugte Umwelt: Stadt
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber, +2 Würfel auf Widerstandsproben gegen schädigende Zaubersprüche
Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber

Der Widersacher
Der Widersacher war der erste Rebell, er strebt unentwegt nach Macht und dem Sturz der Autorität. Der stolze und willensstarke Widersacher ist auch grausam und ein gefühlloser Zyniker, der die Welt ohne weiteres zerstören würde, wenn er sie nicht beherrschen kann.
Idol-Anbeter, die dem Widersacher folgen, sind üblicherweise toxischer Natur (siehe *Toxische Schamanen*, S. 124).
Bevorzugte Umwelt: Überall
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Manipulationszauber
Nachteile: Genau wie Bärenschamanen (S. 166) können Anhänger des Widersachers in einen Berserkerrausch verfallen, wenn sie verwundet werden. Um gegenüber Autoritäten freundlich zu sein, muß ihnen eine Willenskraftprobe (8) gelingen.

Der Wilde Jäger
Als Außenseiter unter den Idolen wandelt der Wilde Jäger ständig am Rand des Wahnsinns, doch sein Wahnsinn birgt auch ein tiefes Wissen über die heiligen Mysterien. Den Menschen hat er den berauschenden Trank der Erkenntnis gebracht, und so ist er auch Patron der Künstler und Poeten und vieler kultischer Geheimbünde. Die Anhänger des Wilden Jägers sind unberechenbar. Manchmal halb wahnsinnig, essen und schlafen sie oft tagelang nicht, wenn sie von einer besonderen Idee oder einem besonderen Gefühl besessen sind.
Bevorzugte Umwelt: Wald, Gebirge oder Ebenen
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Illusionszauber, +2 Würfel für Sturmgeister
Nachteile: Genau wie Bärenschamanen (S. 166) können Anhänger des Wilden Jägers während eines Kampfes in einen Berserkerrausch verfallen.

LOA

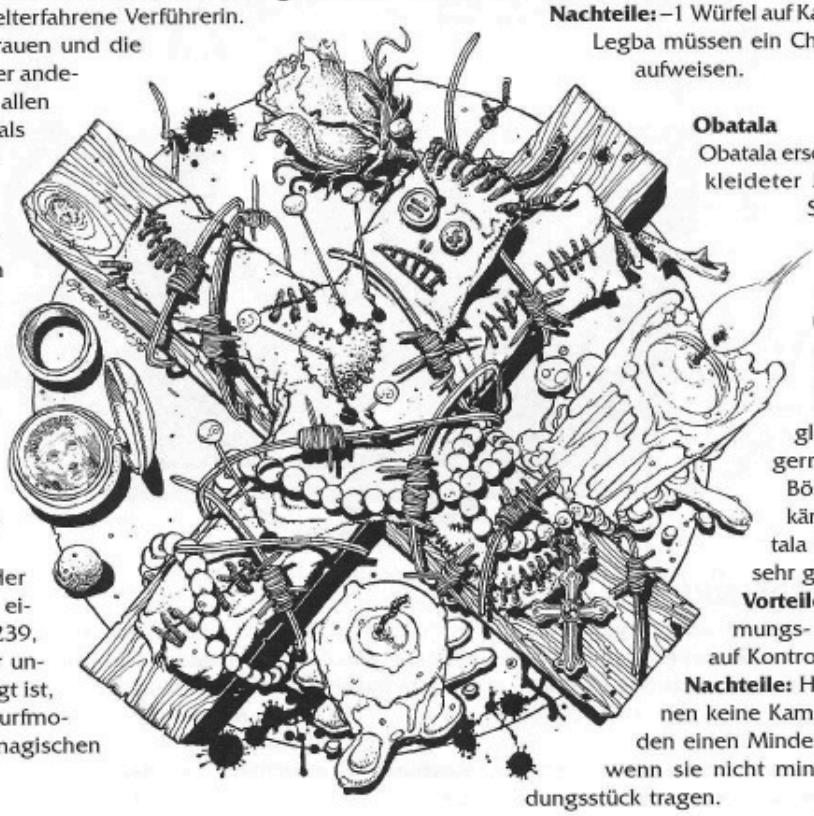
Agwe
Agwe, der Loa-Schutzpatron der See, erscheint als gewaltiger schwarzer Mann, gekleidet in Seetang und tropfend naß. Er ist wie die See, über die er herrscht: Stark und sanft, aber zu plötzlicher Gewalttätigkeit fähig. Er ist stolz und nimmt seine Herrscherrolle ernst. Er bewirtet die anderen Loa häufig in seinem phantastischen Palast unter dem Meer. Rituale, um Agwe zu ehren, sind meist aufwendige und komplexe Angelegenheiten, und die Anhänger des Agwe sind fähige Diplomaten und wohlwollende Gastgeber. Anhänger des Agwe suchen stets nach diplomatischen Lösungen für ein Problem, bevor sie sich für die gewaltsame Methode entscheiden.
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Azaca
Der eifrige "kleine Bruder" der anderen Loa beschäftigt sich mit dem Wachstum und Gedeihen des Landes. Er neigt zu impulsivem Verhalten und wirft sich voller Überschwang in neue Situationen. Anhänger des Azaca sind meist ländliche Aufseher bäuerlicher Gemeinden und dergleichen.
Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber
Nachteile: Anhänger des Azaca müssen eine Willenskraftprobe (6) ablegen, um nicht überstürzt zu handeln.

Damballah
Damballah ist die Große Himmelsschlange, eine alte und urtümliche Loa. Er bewegt sich oft mit langsamer Würde und Anmut, kann jedoch mit überraschender Plötzlichkeit reagieren, wenn es erforderlich ist. Es ist oft schwierig, mit Damballah zu kommunizieren, und er verbirgt seine Weisheit in Metaphern und Rätseln. Er spricht selten in einer Sprache der Menschen.
Anhänger des Damballah unterliegen einem strengen Moralkodex. Seine Houngans brechen niemals ihr Wort. Sie lieben es, Geheimnisse und mystisches Wissen zu sammeln, und nehmen dazu auch große Gefahren in Kauf, doch sie teilen ihr Wissen nur in kleinen Mengen.

Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Manipulationszauber
Nachteile: Ein Houngan des Damballah muß eine Willenskraftprobe (6) schaffen, um eine besonders wertvolle Information preiszugeben.

Erzulie
Sie verkörpert die Liebe und Leidenschaft und ist zugleich die ewige Unschuld und die welterfahrene Verführerin. Sie ist die Schönste aller Frauen und die weibliche Gefährtin vieler der anderen Loa, und sie wird von allen geliebt und verehrt. Mehr als bloße Lust, ist Erzulies Verlangen die grundlegende Leidenschaft, die alles Leben antreibt. Houngans der Erzulie sind im allgemeinen weiblich. Sie kleiden sich stets mit feinsten Gewändern, haben den schönsten Schmuck und die besten Parfums und lieben diese Art von materiellem Wohlstand.
Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber und Kontrollmanipulationen
Nachteile: Ein Houngan der Erzulie muß mindestens in einen mittleren Lebensstil (S. 239, *SR3.01D*) pflegen. Wenn er ungekämmt oder nicht gepflegt ist, erleidet er einen Mindestwurfmodifikator von +1 auf alle magischen Proben.



Ghede
Der gerissene Ghede ist die Loa des Todes und der Toten. Er respektiert nichts und lacht über die Furcht der Sterblichen vor dem Tode. Er ist ein Schwindler, der es liebt, Leute mit seinem verschlagenen und bösartigen Humor in ihren vorgefaßten Meinungen zu schockieren. Er ist auch gierig und hat einen großen Appetit, denn der Tod verspeist am Ende alles Leben. Ghede erscheint normalerweise als Mann, gekleidet mit einem Zylinder, schwarzem Frack und Sonnenbrille (häufig mit einem fehlenden Glas), er hält oft eine Zigarre und einen Stock. Houngans des Ghede sind gierig, es ist ihnen unmöglich, eine Speise oder ein Getränk abzulehnen, besonders Rum, das Lieblingsgetränk ihres Loa-Schutzpatrons. Sie sind auch Schwindler, die es lieben, andere mit ihren Streichen zu piesacken.
Vorteile: +2 Würfel auf Heil- und Manipulationszauber
Nachteile: Ein Houngan des Damballah muß eine Willenskraftprobe (6) schaffen, um nicht in einer unangemessenen Situation einen sich anbietenden Streich zu spielen.

Legba
Legba ist der Alte Mann an der Kreuzung, Götterbote der Loa und der Öffner der Pforte sowie die Grenzfigur zwischen der sichtbaren und der unsichtbaren Welt. Er ist der erste Loa-Schutzpatron, der im Ritual angerufen wird, so daß er den Weg für die anderen öffnen kann, und er wird für seine große Weisheit und Autorität respektiert. Legba hat die Gestalt eines krummen und gebeugten alten Mannes, der sich mit Hilfe eines Stocks auf den Beinen hält. Anhänger des Legba zählen unter den Houngans zu den besten Anführern.
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Manipulationszauber
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber. Houngans des Legba müssen ein Charisma von mindestens 4 aufweisen.

Obatala
Obatala erscheint als völlig in weiß gekleideter Mulatte. Er ist der Loa-Schutzpatron der Reinheit und kämpft gegen alle Mächte des Bösen. Er ist auch die Loa des Geistes und Beschützer der Schwachen. Obatala ist eine Macht des Friedens, der Harmonie und des Ausgleiches. Von seinen Anhängern erwartet er, daß sie alles Böse und alles Verderbte bekämpfen. Houngans des Obatala töten nur, wenn sie einen sehr guten Grund haben.
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Heilzauber, +2 Würfel auf Kontrollmanipulationen
Nachteile: Houngans des Obatala können keine Kampfzauber wirken. Sie erleiden einen Mindestwurfmodifikator von +1, wenn sie nicht mindestens ein weißes Kleidungsstück tragen.

Ogoun
Ogoun ist der Loa-Schutzpatron des Krieges. Er ist eine direkte und aktive Kraft in all ihren Erscheinungsformen. Seine Anhänger sind große und stolze Krieger und politische Anführer. Ogoun erscheint als kräftig gebauter und muskulöser Krieger in militärischer Kleidung, der einen Säbel oder eine Machete führt.
Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber
Nachteile: –1 auf Illusionszauber. Ein Houngan des Ogoun muß eine Willenskraftprobe (6) schaffen, um nicht auf der Stelle eine Beleidigung seiner Ehre oder Kampfkraft zu vergelten.

Shango
Shango ist der Loa-Schutzpatron des Blitzes und des Sturms. Er hat die Gestalt eines wilden Kriegers voll ungezügelter Energie, der von zuckenden Blitzen umgeben ist und eine doppelköpfige Axt führt. Seine Stimme ist wie schallender Donner. Er wird auch mit Waffen ("Donnerstäbe") und Feuer assoziiert. Shango und Ogoun ringen oft um die Gunst von Erzulie.
Vorteile: +3 auf elementare Manipulationen (Feuer und Blitz)
Nachteile: Genau wie Bärenschamanen (S. 166) können Houngans des Shango während eines Kampfes in einen Berserkerrausch verfallen.

ARKANES WISSEN

ADEPTENKRÄFTE

Bei diesen Seitenangaben handelt es sich ausschließlich um Seiten aus diesem Buch. Mit einem Sternchen (*) versehene Kräfte stammen aus dem *Shadowrun*-Grundregelwerk, allerdings sind sie in diesem Buch der Vollständigkeit halber noch einmal enthalten.

Kraft	Kosten	Seite
Adrenalinkick *	0,25/Stufe	158
Astrale Wahrnehmung *	2	158
Beschleunigte Heilung *	0,5/Stufe	158
Blindkampf	0,5	158
Eiserner Wille	0,5/Stufe	158
Emphatisches Gespür	0.5	160
Fernschlag	2	160
Flexibilität	0,25/Stufe	160
Freier Fall	0,25/Stufe	160
Gegenschlag	0,5/Stufe	160
Geschärfte Sinne *	0,25/Verbesserung	160
Geschoßmeisterschaft	1	160
Geschoßparade *	1	160
Gesteigerte Fertigkeit *	0,25 oder 0,5/Stufe	161
Gesteigerte Reflexe *	2, 3 oder 5	161
Großer Sprung	0,25/Stufe	161
Kampfsinn *	1, 2 oder 3	161
Körperbeherrschung *	0,25/Stufe	161
Magiegespür	0.5/Stufe	161
Magieresistenz *	1/Stufe	161
Mystischer Panzer *	0,5/Stufe	161
Nervenschlag	1	162
Schadensverzögerung	1 oder 2	162
Schmerzresistenz *	0,5/Stufe	162
Schneller Schlag	2	162
Schnellziehen	0,5	162
Sechster Sinn	0,25/Stufe	162

Spruchverhüllung	0,25/Stufe	162
Spurloser Schritt	0,5	163
Stasis *	1	163
Temperaturresistenz	0,25/Stufe	163
Todeskralle *	0,5, 1, 2 oder 4	163
Trümmerschlag	1	163
Verbessertes Körperliches Attribut *	0,5/Stufe	163
Verbesserte Wahrnehmung *	0,5/Stufe	163
Verwurzeln	0,25/Stufe	163
Wahre Sicht	0,25/Stufe	163

ZAUBERSPRÜCHE

LEGENDE

Name: Die Bezeichnung des Zauberspruches. Mit einem Sternchen (*) versehene Zaubersprüche stammen aus dem *Shadowrun*-Grundregelwerk, allerdings sind sie in diesem Buch der Vollständigkeit halber noch einmal enthalten.

Art: Es gibt Manazauber (M) und Physische Zauber (P). Siehe S. 177, *SR3.01D*.

Mindestwurf: Der Mindestwurf des Zauberspruches. Willenskraft (W), Konstitution (K), Schnelligkeit (S), Intelligenz (I), Reaktion (R) und Kraft (Kr) sind die häufigsten Mindestwürfe. Zaubersprüche, die leblose Ziele beeinflussen, verwenden den Objektwiderstand (OW) als Mindestwurf (siehe S. 182, *SR3.01D*). Zauber mit einem (Schw) erfordern eine Erfolgsschwelle, die sich meist auf die Hälfte des Zielattributes beläuft (S. 50). Zaubersprüche, die kein bereitwilliges Ziel erfordern und gegen unfreiwillige Ziele gewirkt werden, erfordern in den meisten Fällen eine Spruchwiderstandsprobe (S. 183, *SR3.01D*). Grundsätzlich gilt, daß **allen** Zaubern Widerstand geleistet werden kann, sogar denen, die eine positive Auswirkung auf das Ziel haben, solange es sich bei dem Ziel um ein Lebewesen handelt. Für den Fall, daß sich das Attribut, mit dem diese Widerstandsprobe abgelegt werden kann, vom Mindestwurf unterscheidet, ist es zusätzlich in Klammern angegeben. Zauber, die ein bereitwilliges Ziel erfordern sind mit dem Kürzel (BW) gekennzeichnet. Sie scheitern automatisch, wenn das Ziel Widerstand leistet. Sprüche mit (FK) werden wie Fernkampfangriffe behandelt, der Schadenswderstandswurf wird also immer mit Konstitution gewürfelt. Die Mindestwürfe für Sprüche mit (WT) finden Sie in der Wahrnehmungstabelle (S. 197, *SR3.01D*).

Dauer: Es gibt Sofortige (S), Aufrechterhaltene (A) und Permanente (P) Zauber. Siehe S. 178, *SR3.01D*.

Reichweite: Entweder Blickfeld (BF), Berührung (B) oder Selbst (S). Zauber mit dem Zusatz (F) sind flächenwirksam. Bei Wahrnehmungszaubern bezieht sich das Kürzel in Klammern auf die Reichweite des Sinnes: Richtungssinne (RS), wie z. B. Sicht, und Flächensinne (FS), die eine Wahrnehmung in alle Richtungen ermöglichen.

Entzug: Der Entzugscode besteht aus einem Modifikator für den Entzugsmindestwurf (der auf der abgerundeten halben Kraftstufe des Zaubers basiert) und dem Entzugsniveau, also dem Grundschadensniveau, welches der Entzug bewirkt. Zaubersprüche, die Schaden bewirken oder heilen, haben ein variables Entzugsniveau, welches auf dem Schaden beruht, den der Zauber anzurichten oder zu heilen vermag. Steigt das Schadensniveau durch den Modifikator über ein Niveau von Tödlich, so erhöht sich der Entzugsmindestwurf für jedes Entzugsniveau über Tödlich um 2.

HEILZAUBER

Name	Art	Mindestwurf	Dauer	Reichweite	Entzug	Seite
Allergie verursachen	P	10 – Essenz (K)	A	B	+2(Allergieniveau +1)	140
Antiallergikum	P	10 – Essenz (BW)	A	B	(Allergieniveau)	140
(Attribut) senken *	M	10 – Essenz (Attibut)	A	B	+1(S)	140
(Attribut) steigern *	M	Attribut (BW)	A	B	+1(M)	140
Behandeln *	M	10 – Essenz (BW)	P	B	–1(Schadensniveau)	141
(Cyberattribut) senken *	P	10 – Essenz (Attribut)	A	B	+2(S)	140
(Cyberattribut) steigern *	P	Attribut (BW)	A	B	+2(M)	141
Cyberreaktion senken	P	10 – Essenz (R)	A	B	+2(T)	141
Entgiftung *	M	Giftstärke (BW)	P	B	–2(Giftschadensniveau)	140
Ernährung	P	4 (BW)	P	B	+1(M)	140
Erwachen	M	4	S	B	–2(Bet.-Schadensniveau)	141
Fasten	M	4 (BW)	P	B	–2(M)	141
Frischzellenkur *	M	4 (BW)	P	B	L	141
Gegenmittel *	M	Giftstärke (BW)	P	B	(Giftschadensniveau)	141
Heilen *	M	10 – Essenz (BW)	P	B	(Schadensniveau)	141
Konservieren	P	4	P	B	+1(M)	141
Krankheit heilen *	M	Powerniveau d. Krankheit (BW)	P	B	(Schadensniveau)	141
Prophylaxe *	M	4 (BW)	A	B	+1(L)	141
Reaktion senken	M	10 – Essenz (R)	A	B	+1(T)	141
Reaktion steigern *	M	Reaktion (BW)	A	B	+1(S)	142

Name	Art	Mindestwurf	Dauer	Reichweite	Entzug	Seite
Reflexe senken						
–1 Initiativewürfel	P	10 – Essenz (R)	A	B	+2(T)	142
–2 Initiativewürfel	P	10 – Essenz (R)	A	B	+4(T)	142
–3 Initiativewürfel	P	10 – Essenz (R)	A	B	+6(T)	142
Reflexe steigern *						
+1 Initiativewürfel *	M	Attribut (BW)	A	B	+1(S)	142
+2 Initiativewürfel *	M	Attribut (BW)	A	B	+1(T)	142
+3 Initiativewürfel *	M	Attribut (BW)	A	B	+3(T)	142
Sauerstoffmaske *	P	4 (BW)	A	B	+2(L)	142
Schmerzresistenz *	M	4 (BW)	P	B	–2(Schadensniveau)	142
Stabilisieren *	M	4 + Minuten	P	B	+1(M)	142
Verkrüppeln	P	K (Schw)	A	B	+1(S)	142
Vollrausch	P	K	P	B	+1(T)	142
Winterschlaf *	M	4 (BW)	A	B	+1(M)	142

ILLUSIONSZAUBER

Gezielte Illusionszauber

Um gezielte Manaillusionen zu durchschauen, wird mit Willenskraft Widerstand geleistet, bei physischen Illusionen mit Intelligenz.

Name	Art	Mindestwurf	Dauer	Reichweite	Entzug	Seite
Blindheit	P	I	A	BF	+1(M)	143
Chaos *	P	I	A	BF	+1(S)	143
Chaotische Welt *	P	I	A	BF (F)	+1(T)	143
Gestank	M	W	A	BF	M	143
Lichtblitz	P	I	S	BF (F)	S	143
Massenblindheit	P	I	A	BF (F)	+1(S)	143
Massenschmerz	M	W	A	BF (F)	S	143
Massenverwirrung *	M	W	A	BF (F)	T	144
Rauschen	P	OW	A	BF	S	143
Schmerz	M	W	A	BF	M	143
Stinkbombe	M	W	A	BF (F)	S	143
Störung	P	OW	A	BF (F)	T	143
Traumsequenz	M	W	A	BF	M	143
Trideo-Unterhaltung *	P	I (BW)	A	BF (F)	+1(L)	144
Unterhaltung *	M	W (BW)	A	BF (F)	L	144
Verwirrung *	M	W	A	BF	S	144

Indirekte Illusionszauber

Um indirekte Illusionen zu durchschauen, wird, wenn nicht anders vermerkt, mit Intelligenz Widerstand geleistet.

Name	Art	Mindestwurf	Dauer	Reichweite	Entzug	Seite
Böse Ahnung	M	4	A	BF (F)	T	144
Double	M	4 (W)	A	B	S	145
Fahrzeugmaske	P	4	A	BF	+1(S)	145
Heimlichkeit *	P	4 (W)	A	BF	+1(M)	145
Heißes Eisen	M	4	A	BF (F)	M	145
Maske *	M	4 (W)	A	BF	M	145
Physische Maske *	P	4 (W)	A	BF	+1(M)	145
Physische Tarnung	P	4 (W)	A	BF	+1(L)	145
Physisches Double	P	4 (W)	A	B	+1(S)	145
Stille *	P	4	A	BF (F)	+1(S)	145
Tarnung	M	4 (W)	A	BF	L	145
Trideotrugbild *	P	4	A	BF (F)	+1(T)	145
Trugbild *	M	4	A	BF (F)	T	145
Unsichtbarkeit *	M	4 (W)	A	BF	M	145
Verbesserte Unsichtbarkeit *	P	4 (W)	A	BF	+1(M)	145

KAMPFZAUBER

Name	Art	Mindestwurf	Dauer	Reichweite	Entzug	Seite
Betäubungsball *	M	W	S	BF (F)	–1(Schadensniveau +1)	146
Betäubungsblitz *	M	W	S	BF	–1(Schadensniveau)	146
Energieball *	P	K	S	BF (F)	+1(Schadensniveau +1)	146
Energieblitz *	P	K	S	BF	+1(Schadensniveau)	146
Erschlagen (von Rasse/Spezies)	M	W	S	BF	–1(T)	146

Name	Art	Mindestwurf	Dauer	Reichweite	Entzug	Seite
Geisterblitz	M	Kr	S	BF	−1(Schadensniveau)	146
Geisterschlag	M	Kr	S	BF (F)	−1(Schadensniveau +1)	146
Manaball *	M	W	S	BF (F)	(Schadensniveau +1)	146
Manablitz *	M	W	S	BF	(Schadensniveau)	146
Massaker (an Rasse/Spezies)	M	W	S	BF (F)	+1(T)	146
Schildbrecher	M	Kr	S	B	M	146
Schockhand	M	W	S	B	−1(Schadensniveau −1)	146
Todeshand *	M	W	S	B	(Schadensniveau −1)	146
(Objekt) rammen	P	OW	S	B	+1(Schadensniveau −2)	146
(Objekt) verschrotten	P	OW	S	BF	+1(Schadensniveau −1)	146

MANIPULATIONSZAUBER

Elementare Manipulationen

Name	Art	Mindestwurf	Dauer	Reichweite	Entzug	Seite
Blitzstrahl *	P	4 (FK)	S	BF	+1(Schadensniveau +1)	147
Donner	P	4 (FK)	S	BF	(Schadensniveau +1)	147
Donnerschlag	P	4 (FK)	S	BF (F)	(Schadensniveau +2)	147
Feuerball *	P	4 (FK)	S	BF (F)	+1(Schadensniveau +2)	147
Flammenwerfer *	P	4 (FK)	S	BF	+1(Schadensniveau +1)	147
Giftwelle *	P	4 (FK)	S	BF (F)	+1(Schadensniveau +2)	148
Kugelblitz *	P	4 (FK)	S	BF (F)	+1(Schadensniveau +2)	147
Laser	P	4 (FK)	S	BF	+1(Schadensniveau +1)	147
Nova	P	4 (FK)	S	BF (F)	+1(Schadensniveau +2)	147
Rauch	P	4 (FK)	S	BF	(Schadensniveau +1)	147
Rauchwolke	P	4 (FK)	S	BF (F)	(Schadensniveau +2)	147
Säurestrom *	P	4 (FK)	S	BF	+1(Schadensniveau +1)	148

Kontrollmanipulationen

Name	Art	Mindestwurf	Dauer	Reichweite	Entzug	Seite
Beeinflussen *	M	W (Schw)	P	BF	S	148
Falsche Erinnerung	M	W (Schw)	P	BF	T	148
Gedanken beherrschen *	M	W (Schw)	A	BF	+1(S)	148
Gefühle beherrschen *	M	W (Schw)	A	BF	+1(M)	148
Handlungen beherrschen *	M	W (Schw)	A	BF	+1(M)	148
Meute beruhigen	M	W (Schw)	A	BF (F)	S	149
Meute beherrschen	M	W (Schw)	A	BF (F)	T	149
Mob-Bewußtsein	M	W (Schw)	A	BF (F)	+1(T)	148
Mob-Laune	M	W (Schw)	A	BF (F)	+1(S)	148
Tier beruhigen	M	W (Schw)	A	BF	M	149
Tier beherrschen	M	W (Schw)	A	BF	S	149
Wahrheit	M	W (Schw)	A	BF	+1(M)	149

Telekinetische Manipulationen

Name	Art	Mindestwurf	Dauer	Reichweite	Entzug	Seite
Beleben	P	OW	A	BF	+1(M)	149
Erde formen	P	4	A	BF (F)	+2(M)	149
(Fertigkeit) einsetzen	P	6	A	S	+2(L)	149
Geckogang	P	4 (W)	A	BF	+2(M)	149
Keule *	P	4 (FK)	S	BF	(Schadensniveau)	149
Klammer	P	S	A	BF	+2(M)	150
Levitieren *	P	4 (St/W))	A	BF	+2(M)	150
Manaklammer	M	S	A	BF	+1(M)	150
Mananetz	M	S	A	BF (F)	+2(M)	150
Netz	P	S	A	BF (F)	+2(S)	150
Poltergeist *	P	4	A	BF (F)	+1(M)	150
Projektilabwehr	P	4 (W)	A	BF	+2(M)	150
Sanfter Fall	P	4 (K)	A	BF	+1(M)	150
Schleuder *	P	4 (FK)	S	B	+1(M)	151
Schloß	P	4	A	BF	+2(M)	151
Umlenken	P	4 (FK)	S	BF	+1(Schadensniveau)	151
Wasser formen	P	4	A	BF (F)	+2(M)	151
Zauberfinger *	P	6	A	BF	+2(M)	151

Transformationsmanipulationen

Name	Art	Mindestwurf	Dauer	Reichweite	Entzug	Seite
Astrale Barriere *	M	6	A	BF (F)	+1(S)	151
Astralpanzer	M	6 (W)	A	BF	+1(M)	151
Eisblock	P	4	S	BF (F)	+1(M)	152
Eisdecke *	P	4	S	BF (F)	+1(S)	152
(Element) reinigen	P	6	P	BF (F)	+1(S)	152
Entzünden *	P	4 (Schw)	P	BF	+1(T)	151
Feuer kontrollieren	P	Powerniveau d. Flammen	A	BF (F)	+2(M)	152
Flammenaura	P	4 (K)	A	BF	+2(M)	152
Flammenwand	P	4	A	BF (F)	+2(S)	152
Geisterbarriere	M	6	A	BF (F)	S	152
Gestaltwandlung	P	Ko (Schw/BW)	A	BF	+1(M)	152
Härten	P	OW	A	BF	+1(M)	153
Herausputzen	P	6 (BW)	P	BF	+1(M)	153
Klebestreifen	P	4	A	BF (F)	+2(S)	153
Klebstoff	P	4	A	BF	+2(M)	153
Licht *	P	4	A	BF (F)	+2(M)	153
Manastörung	M	4	P	BF (F)	T	153
Mode	P	6	P	B	+1(L)	153
Nahrung erzeugen	P	4	P	BF	+1(S)	153
Nebel	P	4	S	BF (F)	+1(M)	153
Panzer *	P	6 (K)	A	BF	+2(M)	153
Physische Barriere *	P	6	A	BF (F)	+2(S)	151
Reparieren	P	OW	P	B	S	154
Rüstung	P	6 (W)	A	BF	+2(L)	154
Schatten *	P	4	A	BF (F)	+2(M)	154
Schild	P	6	A	BF (F)	+2(M)	154
Sterilisieren	P	4	S	BF (F)	+1(M)	154
Temperatur ändern	P	4	A	BF (F)	+2(M)	154
Versteinern *	P	K (Schw)	A	BF	+1(S)	154
Verwandlung	P	K (Schw)	A	BF	+1(S)	152
Wind	P	4	A	BF (F)	+2(M)	154
Zauberschild	M	6 (W)	A	BF	M	154
Zauberwall	M	6	A	BF (F)	S	154

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Jeder Wahrnehmungszauber bietet dem Subjekt einen neuen oder gesteigerten Sinn, der gegen *Ziele* gerichtet ist, die sich mittels einer Spruchwiderstandsprobe mit ihrer Willenskraft gegen die *Entdeckung* durch den Wahrnehmungszauber zur Wehr setzen können. Die Erfolge bei der Spruchwiderstandsprobe reduzieren die Zahl der Erfolge des Zauberers.

Name	Art	Mindestwurf	Dauer	Reichweite	Entzug	Seite
Astrales Fenster	M	Kr (BW)	A	B (RS)	L	155
Augen des Rudels	M	6 (BW)	A	B (RS)	M	155
Diagnose	M	W (BW)	S	B (RS)	−1(L)	155
Dolmetscher	M	4 (BW)	A	B (RS)	M	156
Feinde aufspüren *	M	WT (BW)	A	B (FS)	M	156
Geistessonde *	M	W	A	S (RS)	S	156
Gerät analysieren *	P	OW (BW)	A	B (RS)	+1(M)	156
Hellhören *	M	6 (BW)	A	B (RS)	M	156
Hellsicht *	M	6 (BW)	A	B (RS)	M	156
Individuum aufspüren *	M	WT (BW)	A	B (FS)	L	156
Kampfsinn *	M	4 (BW)	A	B (FS)	S	156
Katalog	P	6 (BW)	A	B (FS)	+1(M)	156
Leben aufspüren *	M	WT (BW)	A	B (FS)	L	157
(Lebensform) aufspüren *	M	WT (BW)	A	B (FS)	−1(L)	157
Magie analysieren	M	Kr (BW)	A	B (RS)	L	157
Magie aufspüren *	M	6 (BW)	A	B (FS)	L	157
Nachtsicht	P	6 (BW)	A	B (RS)	+1(M)	157
(Objekt) aufspüren *	P	WT (BW)	A	B (FS)	+1(M)	157
Telepathie *	M	4 (BW)	A	BF (FS)	S	157
Tier(sinn)	M	W (BW)	A	B (RS)	M	157
Wahrheit analysieren *	M	W	A	S (RS)	L	157
Zielfinder	M	6 (BW)	A	B (RS)	M	157

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Fokus	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Bindungskosten
Abschirmungsfokus	6/72 Stunden	Kraft x 95.000 ¥	2	4 x Kraft
Fetischfokus	3/26 Stunden	Kraft x 1.500 ¥	1	0
Geisterfokus	4/48 Stunden	Kraft x 60.000 ¥	2	2 x Kraft
Kraftfokus	6/72 Stunden	Kraft x 105.000 ¥	2	5 x Kraft
Spezifischer Zauberfokus	4/48 Stunden	Kraft x 45.000 ¥	2	1 x Kraft
Spruchabwehrfokus	5/48 Stunden	Kraft x 75.000 ¥	2	3 x Kraft
Verankerungsfokus (verbrauchbar)*	4/48 Stunden	Kraft x 3.000 ¥	2	1 x Kraft
Verankerungsfokus (wiederverwendbar)*	5/48 Stunden	Kraft x 30.000 ¥	2	3 x Kraft
Waffenfokus	8/72 Stunden	[(Reichweite+1) x 100.000 ¥] + Kraft x 90.000 ¥	2	(3 + Reichweite) x Kraft
Zauberkategoriefokus	5/48 Stunden	Kraft x 75.000 ¥	2	3 x Kraft
Zauberspeicher	2/48 Stunden	Kraft x 15.000 ¥	2	1 x Kraft
Zentrierungsfokus	5/48 Stunden	Kraft x 75.000 ¥	2	3 x Kraft

* Preis für nicht gebundene Foki. Bei gebundenen Verankerungsfoki (siehe *Einsatz von Verankerungsfoki*, S. 75) erhöhen Sie die Verfügbarkeit um 2/48 Stunden, verdoppeln den Straßenindex, multiplizieren den Preis mit 5 und addieren sie dann 1.000¥ x Kraft für jeden verankerten Zauber.

Magische Materialien	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Hermetische Bibliothek (beliebige magische Fertigkeit)	Stufe/7Tage	(Stufe x Stufe) x 1.000 ¥	1
Materialien für eine Medizinhütte	Kraft/24 Stunden	Stufe x 500 ¥	1
Materialien zur Elementarbeschwörung	Kraft/24 Stunden	Kraft x 1.000 ¥	1
Materialien zur Verbündetenbeschwörung	Kraft/36 Stunden	Kraft x 1.000 ¥	1
Materialien zur Watcherbeschwörung	Kraft/36 Stunden	Kraft x 1.000 ¥	1
Verzauberungskiste	6/72 Stunden	10.000 ¥	2
Verzauberungsladen	8/7 Tage	100.000 ¥	3

Fetische	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Heilung	3/24 Stunden	500 ¥	1
Illusion	3/24 Stunden	100 ¥	1
Kampf	3/24 Stunden	200 ¥	1
Manipulation	3/24 Stunden	300 ¥	1
Wahrnehmung	3/24 Stunden	50 ¥	1

Anmerkung der deutschen Redaktion:
Aufgrund der Tatsache, daß magische Gegenstände, und besonders Foki, in der Regel keine Gegenstände von der Stange sind, die man im nächsten Supermarkt kaufen kann, schlagen wir statt der festen Verfügbarkeiten ein etwas dynamischeres System vor, bei dem die Kraftstufe des gesuchten Fokus eine Rolle spielen sollte. Es macht schon einen Unterschied, ob ein Zauberer einen Kraftfokus der Stufe 2 sucht, oder ob besagter Kraftfokus eine Stufe von 12 aufweisen soll. Dieses System läßt sich auch für Charaktere verwenden, die in der ADL spielen, denn es spiegelt die spezifische Situation in deutschen Landen wider, in denen *wirklich mächtige* magische Gegenstände deutlich schwieriger zu bekommen sind als "alltägliche".

Fokus	Stufe 1–3	Stufe 4–6	Stufe 7+
Abschirmungsfokus	6/72 Stunden	12/ 6 Tage	18 / 12 Tage
Fetischfokus	3/24 Stunden	6/ 48 Stunden	9 / 4 Tage
Geisterfokus	4/48 Stunden	8/ 4 Tage	12 / 8 Tage
Kraftfokus	6/72 Stunden	12 / 6 Tage	18 / 12 Tage
Spezifischer Zauberfokus	4/48 Stunden	8 / 4 Tage	12 / 8 Tage
Spruchabwehrfokus	5/48 Stunden	10 / 4 Tage	15 / 8 Tage
Verankerungsfokus (verbrauchbar, ungebunden)	4/48 Stunden	8 / 4 Tage	12 / 8 Tage
Verankerungsfokus (verbrauchbar, gebunden)	6/ 4 Tage	12 / 8 Tage	18 / 12 Tage
Verankerungsfokus (wiederverwendbar, ungebunden)	5/48 Stunden	10 / 4 Tage	15 / 8 Tage
Verankerungsfokus (wiederverwendbar, gebunden)	7/4 Tage	14 / 8 Tage	21 / 12 Tage
Waffenfokus	8/72 Stunden	16 / 6 Tage	24 / 12 Tage
Zauberkategoriefokus	5/48 Stunden	10 / 4 Tage	15 / 8 Tage
Zauberspeicher	2/48 Stunden	4 / 4 Tage	6 / 8 Tage
Zentrierungsfokus	5/48 Stunden	10 / 4 Tage	15 / 8 Tage

Materialien für Rituelle Hexerei	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Heilung	3/24 Stunden	500 ¥ x Kraft	1
Illusion	3/24 Stunden	100 ¥ x Kraft	1
Kampf *	3/24 Stunden	1.000 ¥ x Kraft	1
Manipulation *	3/24 Stunden	1.000 ¥ x Kraft	1
Wahrnehmung	3/24 Stunden	100 ¥ x Kraft	1

* Materialien für Kampfzauber und elementare Manipulationen unterliegen einem Legalitätscode 8P-T.

Zauberformeln *	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Leichter Entzug	Kraft/24 Stunden	Kraft x 50 ¥	2
Mittlerer Entzug	Kraft/48 Stunden	Kraft x 100 ¥	2
Schwerer Entzug	Kraft/72 Stunden	Kraft x 500 ¥	2
Tödlicher Entzug	Kraft/7 Tage	Kraft x 1.000 ¥	2

* Zaubersprüche mit einem variablen Entzugsniveau werden behandelt wie Zaubersprüche mit einem Tödlichen Entzugsniveau. Formeln für Kampfzauber und elementare Manipulationen sowie alle anderen Formeln für Sprüche mit einer Kraft von über 3 unterliegen dem Legalitätscode (8–Kraft)P-T.

Sicherheitsausrüstung	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Biofaser	Kraft/7 Tage	(100 ¥ x Kraft)/m²	2	Legal
Nährlösung (Biofaser)	6/7 Tage	5 ¥/m²	1	Legal
FAB Strang I				
50m² Aerosol	6/7 Tage	5.000 ¥	2	9P-U
500m² Aerosol	8/14 Tage	45.000 ¥	2	8P-U
FAB Strang II				
Aerosol	Kraft/14 Tage	(5 ¥ x Kraft)/m³	2	8P-U
Umschlossene Nährkolonie	(Kraft x 2)/14 Tage	(10 ¥ x Kraft)/m³	2	8P-U
Schutzefeu	(Kraft x 2)/1 Monat	(100 ¥ x Kraft)/m²	5	8P-Z
Magiermaske	4/48 Stunden	200 ¥	2	6P-U

Materialien für Verzauberungen

Material	Rohstoff	Geläutertes Material	Radikal
Kräuter	50 ¥	100 ¥	200 ¥
Kristalle	100 ¥	200 ¥	400 ¥
Halbedelsteine	200 ¥	400 ¥	800 ¥
Edelsteine	500 ¥	1.000 ¥	2.000 ¥
Eisen	50 ¥	100 ¥	200 ¥
Kupfer	100 ¥	200 ¥	400 ¥
Silber	300 ¥	600 ¥	1.200 ¥
Gold	10.000 ¥	20.000 ¥	40.000 ¥
Quecksilber	600 ¥	1.200 ¥	2.400 ¥
Zinn	30 ¥	60 ¥	120 ¥
Blei	30 ¥	60 ¥	120 ¥
Orichalkum		<88.000 ¥ pro Einheit>	

Preise für Dienstleistungen *

Dienstleistung	Preis **
Sammeln	(Fertigkeit x 50 ¥) pro Tag
Läutern	(Fertigkeit x 50 ¥) pro Tag
Radikalherstellung	(Fertigkeit x 80 ¥) pro Tag
Fokusformelentwurf	(Fertigkeit x 200 ¥) pro Tag
Verzaubern	(Fertigkeit x 250 ¥) pro Tag, zuzüglich 5.000 ¥ für jeden investierten Karmapunkt

* Es handelt sich hierbei um generelle Angaben für angebotene Dienstleistungen. Die tatsächlichen Preise im Spiel sollten der Situation und dem Gruppenstil angepaßt werden.

** Zur Berechnung des Preises addieren Initiaten ihren Grad auf ihre Fertigkeit.

ZAUBERER-BOGEN

PERSÖNLICHE DATEN

Tradition _____

Totem _____

Totemvor-/nachteile _____

Bibliothek **Stufe** **Medium** **Größe** **Kosten**

Beschwörung ____ ____ ____ ____

Hexerei ____ ____ ____ ____

Verzaubern ____ ____ ____ ____

Hintergrund ____ ____ ____ ____

Medizinhütte / Hermetischer Kreis

Stufe _____

Ort _____

Beschreibung _____

Kosten _____

Initiation

Grad _____

Metamagische Techniken _____

Geasa _____

Abgelegte Prüfungen _____

MAGISCHE GRUPPE

Name _____

Art _____

Beschränkungen _____

Mitglieder _____

Bemerkungen _____

ASTRALE DATEN

Astralpool _____

Astraler Kampfpool _____

Grundschaden _____

Erscheinung _____

Bemerkungen _____

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Gegenstand	Stufe	Beschreibung

ZAUBER

Name	Kraft	Gr.schaden	Dauer	Typ	Mindestwurf	Widerstand	Entzug	Bemerkungen

GEISTER-BOGEN

VERBÜNDETER

Name _____ Heimatebene _____

Kraft	K	St	S	C	W	I	E	R

Initiative: _____ Astrale Initiative: _____

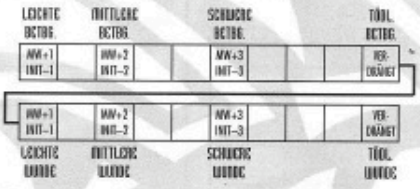
Angriff: _____

Würfelpools

Karma _____

Kampf _____

Astralkampf _____



Homunculus

Material _____

Panzerung _____

Allergie _____

Kräfte

Name	Art	Handlung	Reichweite	Dauer	Effekte

Erscheinung

1. _____
2. _____
3. _____

Fertigkeiten	Stufe	Zauber	Kraftstufe

WATCHER

Nummer _____ Kraft _____ Lebensdauer _____

Nummer _____ Kraft _____ Lebensdauer _____

Nummer _____ Kraft _____ Lebensdauer _____

Nummer _____ Kraft _____ Lebensdauer _____

BEMERKUNGEN / NOTIZEN

GEBUNDENE GEISTER

Typus _____ Große Gestalt ☐

Kraft	K	St	S	C	W	I	E	R

Initiative: _____ Astrale Initiative: _____

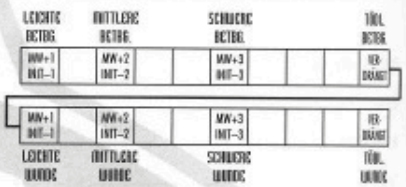
Angriff: _____

Würfelpools

Karma _____

Kampf _____

Astralkampf _____



Bonus der Großen Gestalt _____

Kräfte

Name	Art	Handlung	Reichweite	Dauer	Effekte

Schwächen _____

GEBUNDENE GEISTER

Typus _____ Große Gestalt ☐

Kraft	K	St	S	C	W	I	E	R

Initiative: _____ Astrale Initiative: _____

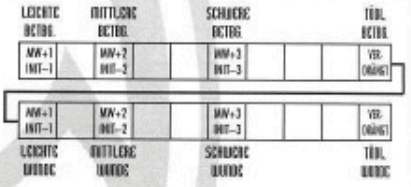
Angriff: _____

Würfelpools

Karma _____

Kampf _____

Astralkampf _____



Bonus der Großen Gestalt _____

Kräfte

Name	Art	Handlung	Reichweite	Dauer	Effekte

Schwächen _____

SHADOWRUN ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright ©1999 by Fantasy Productions. Seite darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.

INDEX

A

A *siehe Aufrechterhaltene Zauber*
Aborigines, Magie der 24
Abschirmung 69, 70
Abschirmungsfokus 45
Absichtliche Maskierung 73
Adept
  Aurenlesen 21
  des Geisterweges 22
  des Unsichtbaren Weges 22
  Geasa 33
  Kräfte 158-163, 178-179
  Wege des 21-24
  Zentrierung 79
Adler (Totem) 164
Adrenalinkick (Adeptenkraft) 158
Aesir 26
Affe (Totem) 164
Agwe (Loa) 176
  Geister des 103
Ägyptische Magie 24
Ahnenbeschwörer 16
Ahnengeister 16, 106
  als Astralpatrouille 88
  Beschwörung von 106
Aktive Sicherheit 88
Alarm (Watcherfähigkeit) 102
Alarmhüter 89
Alchimie (Spezialisierung) 30, 39, 42
Alchimistische Materialien 44
Allergie verursachen (Heilzauber) 140
Alligator (Totem) 166
AMA *siehe American Medical Association*
Amaterasu 26
Ameisengeist 129, 136
American Medical Association 13
Analyse (Spezialisierung) 30
Analyse magischer Gegenstände 47
Angakok 16
Animus/Anima 114
Ankh 24
Anrufung 69, 70
Antiallergikum (Heilzauber) 140
Arbeitergeist 129
Ares Daedalus 86
Ärgernis (Watcherfähigkeit) 101-102
Arkane Sprachen (Zentrierungsfertigkeit) 77
Art von Zaubern 138
Artefaktherstellung
  (Spezialisierung) 30, 39, 42-45
Askeseprüfung 60
Aspektmagie
  bei Pfadwanderern 21
  bei Wujen 19
Astrale Bakterien *siehe FAB*
Astrale Barriere (Manipulationszauber) 151
Astrale Barrieren 82-83, 88
Astrale Bewegung von Geistern 96
Astrale Erde 80-82
Astrale Gestalt 80
Astrale Gestalt maskieren 73
Astrale Projektion und Magieverlust 31
Astrale Queste 60, 92
  bei Pantheisten 17
  um Metamagie zu lernen 69
Astrale Sicherheit 88-91
Astrale Signatur ändern 58
Astrale Signatur von Ritueller Hexerei 36
Astrale Wache (Geisterdienst) 110
Astrale Wahrnehmung (Adeptenkraft) 158
Astralebene 80
Astrales Fenster (Wahrnehmungszauber) 155
Astrales Tor (Geisterkraft) 117
Astralpanzer (Manipulationszauber) 151
Astralpatrouille 88
Astralpool 58
Astralraum 80
  Sicht im 82
  Verirren im 82
Astralüberwachung (Watcherfähigkeit) 102
Astrologie (Orakelfertigkeit) 77
Athame 25
Ätherische Ebene 80
Athletenadept 21-22
Attribut senken (Heilzauber) 140
Attribut steigern (Heilzauber) 140
Aztechnology 12
Aufbau einer magischen Gruppe 65-66
Aufrechterhaltene Zauber 50, 138
Auge des Horus 24
Augen des Rudels (Wahrnehmungszauber) 155
Aura, synchronisierte 88
Auramaskierung 88
Auramaskierung (Geisterkraft) 117, 132
Aurenlesen bei Adepten 21
Ausgerichtete Macht 85
Auslösen von verankerten Zaubern 75
Ausrüstung, magische 183-184
Ausschließliche Mitgliedschaft
  (Gruppenbestimmung) 63
Ausschließliches Ritual
  (Gruppenbestimmung) 63
Australische Magie 24
Avatar 57-58, 60, 68-69
Azaca (Loa) 176
  Geister des 103
Aztekische Magie 24, 133
Aztlan 133, 134

B

B *siehe Berührung*
Bacchus (Idol) 174
Bakterien, Astrale *siehe FAB*
Bannung (Geisterkraft) 117
Bär (Totem) 166
Barde, Pfad des 21, 105
Baron Samedi 135
Barrieren, Astrale 82-83
Baumgeister 106
Bear Doctor Society (Magische Gruppe) 66-67
Bedingungsgeas 32
Bedrohungen 123-137
Beeinflussen (Manipulationszauber) 148
Begabung, magische 8
Behandeln (Heilzauber) 141
Beitritt zu einer magischen Gruppe 65

Beleben (Manipulationszauber) 149
Bereichsgeas 32
Bereitwilliges Ziel 138
Berg (Totem) 171
Berserkeradept 26
Berührung 49, 138
Beschleunigte Heilung (Adeptenkraft) 158
Beschränkte Mitgliedschaft (Gruppenbestimmung) 63
Beschwören
  Geisterkraft 132
  von Ahnengeistern 106
  von Blutgeistern 134
  von Geistern der Elemente 105
  von Gespenstern 122
  von Insektengeistern 128-129
  von Loageistern 102
Besessenheit 69, 70-71
Besessenheit (Geisterkraft) 99
Besessenheit durch Loageister 102-103
Bestimmungen von Gruppen 62-63
Betäubungsball (Kampfzauber) 146
Betäubungsblitz (Kampfzauber) 146
Bewegung von Geistern im Astralraum 96
Bewohnung (Geisterkraft) 108
BF *siehe Blickfeld*
Bindung von Freien Geistern 115-116
Bindung, erste 44
Biofaser 89-90
Blickfeld 49, 138
Blindheit (Illusionszauber) 143
Blindkampf (Adeptenkraft) 158
Blitz (Elementarer Effekt) 52
Blitzkompensation (Adeptenkraft) 161
Blitzstrahl (Manipulationszauber) 147
Blutgeister 134
  als Astralpatrouille 88
  Große 107
Blutmagie 133-134
Bombe, magische 76
Böse Ahnung (Illusionszauber) 144
Bräuche bei magischen Gruppen 63-64
Brüderlichkeit (Gruppenbestimmung) 63
Buddhismus 11
Büffel (Totem) 166
Bund zum Schutz des Astralraums 11
Bürgerrechte von Erwachten 11
BW *siehe Bereitwilliges Ziel*

C

Camdomble 19
Carrefour 135
CAS, Gesetzgebung 11
Casa 19
Cermak-Explosion 85
Chaos (Illusionszauber) 143
Chaosmagie 24
Chaotische Welt (Illusionszauber) 143
Charakter, erwachter 28-33
Chi 17-19
Chicago 11, 85
Christentum 10
Christliche Magie 25
Church of the Whole Earth, Inc. 11
Critter als Astralpatrouille 88
Cybermodifiziertes Attribut senken (Heilzauber) 140
Cybermodifiziertes Attribut steigern (Heilzauber) 140
Cyberreaktion senken (Heilzauber) 141
Cyberware und Magieverlust 31

D

Dachs (Totem) 166
Daedalus 86
Damballah (Loa) 176-177
  Geister des 103
Dämonen 27
Danaan-Familien 20
Dauer von Zaubern 50, 138
David Dragonson 68
Decken und Magie 31
Delphin (Totem) 166
Derwisch 25
Diagnose (Wahrnehmungszauber) 155-156
Dienste von Loageistern 102-103
Dienste von Verbündeten 109-110
Dolmetscher (Wahrnehmungszauber) 156
Domänen
  von Geistern der Elemente 105
  von Loageistern 103
  Toxische 126
Donner (Manipulationszauber) 147
Donnerschlag (Manipulationszauber) 147
Donnervogel (Totem) 172
Double (Illusionszauber) 145
Drachenlinien 19
Drachentöter (Idol) 174
Draco Foundation 133
Dragonson, David 68
Dreidimensionale Bewegung (Geisterkraft) 108
Druide, Pfad des 21
Druidische Magie 11, 25
Dschinn 25
Dualwesen als Astralpatrouille 88
Dunkelzahn 11, 68, 133

E

Ebenen 80-95
Egel 91
Eiche (Totem) 171
Eidechse (Totem) 166
Einheit 13 68
Einhorn (Totem) 172
Einzigartige Geister 122
Eis (Elementarer Effekt) 52
Eisblock (Manipulationszauber) 152
Eisdecke (Manipulationszauber) 152
Eiserner Wille (Adeptenkraft) 158-160
Elch (Totem) 166
Element reinigen (Manipulationszauber) 152
Elementardienst, verlängerter 98
Elementare als Astralpatrouille 88
Elementare Effekte 51-52
Elementare Manipulationen 147-148, 181
Elementare, Große 107
Elementarmagier 17
Elementarwachen, gebundene 98
Elemente, mystische 17-19
Empathisches Gespür (Adeptenkraft) 160
Energieball (Kampfzauber) 146
Energieblitz (Kampfzauber) 146
Engel 27
Enoch Ian Keys 13
Entgiftung (Heilzauber) 140
Entwurf von Freien Geistern 118-120
Entwurf von Verbündeten 110-111
Entwurf von Zaubersprüchen 47-56
Entzug 140
Entzugscode, Berechnung 54-55
Entzugsmodfikatoren 54-55
Entzugswiderstand (Geisterdienst) 109
Entzünden (Manipulationszauber) 151-152
Erde formen (Manipulationszauber) 149
Erde im Astralraum 80-82
Erfolgsschwelle 50-51
Ernährung (Heilzauber) 140
Erschaffung von magischen Gruppen 66
Erscheinungen 121
Erschlagen von ... (Kampfzauber) 146
Erste Bindung 44
Erwachen (Heilzauber) 141
Erzulie (Loa) 177
  Geister der 104
Eule (Totem) 166
Exklusivitätsgeas 32
Explosion (Elementarer Effekt) 52

F

F *siehe Flächenzauber*
FAB 90-91
Fahrzeugmaske (Illusionszauber) 145
Falsche Erinnerung (Manipulationszauber) 148
Fasten (Heilzauber) 141
Fastengeas 32
Feinde aufspüren (Wahrnehmungszauber) 156
Felsgeister 105-106
Feng Lung 19, 85
Fenrir (Totem) 172
Fernschlag (Adeptenkraft) 160
Fertigkeit (Geisterkraft) 132
Fertigkeit einsetzen (Manipulationszauber) 149
Fertigkeiten, erwachte 30, 34-56
Fesseln von Gespenstern 121
Fetischherstellung 41-42
Feuer (Elementarer Effekt) 52
Feuer kontrollieren (Manipulationszauber) 152
Feuerball (Manipulationszauber) 147
Feuerbringer (Idol) 174
Finden einer Magischen Gruppe 64
Finsterer König (Idol) 174
Fisch (Totem) 166-167
Fischotter (Totem) 167
Flächensinne 138
Flächenzauber 51, 138
Flächenzauber bei Ritueller Hexerei 37-38
Flammenaura (Manipulationszauber) 152
Flammengeister 106
Flammenwand (Manipulationszauber) 152
Flammenwerfer (Manipulationszauber) 147
Flaschengeist 25
Fledermaus (Totem) 167
Fleischgestalt 128
Flexibilität (Adeptenkraft) 160
Fliegengeist 129, 136
Fluoreszierende Astrale Bakterien *siehe FAB*
Fluß (Totem) 171
Foki 45
  in Ritueller Hexerei 36
  maskieren 73
Fokusabhängigkeit 45-46
Fokusformel 42-43
Forensische Magier 11
Forschungseinheit 13 68
Freie Geister 113-120
  Bürgerrechte 11
  Entwurf 118-120
  Kräfte 116-118
Freie Insektengeister 132
Freier Fall (Adeptenkraft) 160
Freya 25
Frischzellenkur (Heilzauber) 141
FS *siehe Flächensinne*
Fuchs (Totem) 167
Futhark-Runen 26, 77

G

Galaspäre 86
Galdor 26
Gans (Totem) 167
Gargyl (Totem) 172-173
Ge Rouge 135
Geas 31-33
  als Gruppenbestimmung 63
  bei Adepten 33
  bei Prüfungen 60
Gebundene Elementarwachen 98
Gecko (Totem) 167
Geckogang (Manipulationszauber) 149
Gedanken beherrschen (Manipulationszauber) 148
Gedankenkonstrukt (Geist) 27
Gefahrenpool 123
Gefahrenstufe 123-124
  bei Insektengeistern 127-128
  Toxische 126
Geflerderte Schlange (Totem) 173
Gefühle beherrschen (Manipulationszauber) 148
Gegenmittel (Heilzauber) 141
Gegenschlag (Adeptenkraft) 160
Geheimhaltung (Gruppenbestimmung) 63
Gehörnter (Idol) 175
Gehorsam (Gruppenbestimmung) 63
Geister 96-122
  als Astralpatrouille 88
  bei Ritueller Hexerei 36
  der Elemente 16, 105-106
    als Astralpatrouille 88
    Beschwörung 105
    Domänen 105
    Große 107
    Kräfte 105-106
    Toxische 127
  der Erzulie 104
  der Flammen 16, 105, 106
  der Loa 20, 102-104
  der Wellen 16, 105, 106
  des Agwe 103
  des Azaca 103
  des Bodens 16, 105-106
  des Damballah 103
  des Flammenden Firmaments 106
  des Ghede 104
  des Holzes 16, 105, 106
  des Legbe 104
  des Obatala 104
  des Ogoun 104
  des Shango 104
  des Windes 16, 105, 106
  einzigartige 122
  Freie 113-120
  Große 70, 106-107
  heilen 98
  spontane Erscheinung 98
  verdrängen 98
Geisterbarriere (Manipulationszauber) 152
Geisterblitz (Kampfzauber) 146
Geisterenergie 114
Geisterjäger 22
Geisterkräfte 98-100
Geisterpakte 124
Geisterschlag (Kampfzauber) 146
Geistessonde (Wahrnehmungszauber) 156
Geistesverbindung (Geisterkraft) 133
Genie 25
Gepard (Totem) 167
Gerät analysieren (Wahrnehmungszauber) 156
Geschärfte Sinne (Adeptenkraft) 160-161
Geschoßmeisterschaft (Adeptenkraft) 160
Geschoßparade (Adeptenkraft) 160
Gespenster 120-122
Gestalt von Insektengeistern 128
Gestaltwandler, Bürgerrechte 11
Gestaltwandlung (Manipulationszauber) 152
Gestank (Illusionszauber) 143
Gesteigerte Fertigkeit (Adeptenkraft) 161
Gesteigerte Reflexe (Adeptenkraft) 161
Gestengeas 32
Geweihte Gruppe 62
Gezielte Illusionszauber 143-144, 180
Ghede (Loa) 177
  Geister des 104
Ghule, Bürgerrechte 11
Giftschamanen 124
Giftschamanen, Bürgerrechte 11
Giftwelle (Manipulationszauber) 148
Glaube (Gruppenbestimmung) 63
Gnome 16, 105-106
Golem 26
Gönner von magischen Gruppen 64
Gottesanbeterinnengeister 131
Grade der Initiation 58
Greif (Totem) 173
Gris-Gris 20
Große Drachen, Bürgerrechte 11
Große Geister 70, 106-107
Große Mutter (Idol) 175
Große Reise der Pfadmagie 20
Große Zombies 105
Großer Sprung (Adeptenkraft) 161
Gründung einer magischen Gruppe 65
Gruppen, Magische 57, 61-68
Gruppenbestimmungen 62-63
Gruppenressourcen 64, 66
Guinee 92

H

Hai (Totem) 167
Handlungen beherrschen (Manipulationszauber) 148
Härten (Manipulationszauber) 153
Hawaiische Magie 25
Heilen (Heilzauber) 141
Heiliger Sylvester, Orden des 10, 25
Heiltrank 76
Heilung von Geistern 98
Heilzauber 140-142, 179-180
Heimatdomäne 16
Heimatebene von Freien Geistern 115
Heimatebene von Verbündeten 108
Heimlichkeit (Illusionszauber) 145
Heißes Eisen (Illusionszauber) 145
Heka-Zauberer 24
Hellhören (Wahrnehmungszauber) 156
Hellsicht (Wahrnehmungszauber) 156
Herausputzen (Manipulationszauber) 153
Hermetic Order of the Auric Aurora 67
Hermetische Tradition 17
Hermetischer Kreis als Astralbarriere 88
Hernandez, Rozilyn 68
Hexenkunst 25
Hexerei (Geisterkraft) 108-109, 117
Hilfshexerei (Geisterkraft) 36
Hilfskraft (Geisterkraft) 109
Himmelsvater (Idol) 175
Hinduismus 11
Hinduistische Magie 25
Hintergrundstrahlung 73, 83-86
Hirsch (Totem) 167
Holz als mystisches Element 17-19
Homunculus 108
Hongkong 87
Hounfour 19-20
Houngan 19, 102-103, 135
Huna-Tradition 25
Hund (Totem) 167-168
Hüter als Astralbarriere 88
Hüter 88-89
Hüter, Pfad des 21
Hyäne (Totem) 168

I–J

I Ching 77
Idole 16, 174-176
Ifrit 25
Illuminates of the New Dawn 67-68
Illusionszauber 142-146, 180
Iltis (Totem) 168
In Imago Die 10
Indirekte Illusionszauber 144-146, 180
Indische Magie 25
Individuum aufspüren (Wahrnehmungszauber) 156
Industrial Light and Magic™ 12
Inhaftierte Magier 12
Initiation 57-61
  Karma 58
  Prüfungen 58-61
Initiationskosten 58
Initiatorische Gruppe 62
Inkantationsgeas 32
Insektengefahrenstufe 127-128
Insektengeister 127-133
  Beschwörung 128-129
  Cermak-Explosion 85
  Freie 132
  Kräfte 132-133
  Nester 132
  Schwarm- 129
  Solitäre 130-132
  Universelle Bruderschaft 11
Insektengestalten 128
Insektenkönigin beschwören 128
Insektenschamanen 127-133
Insektentotems 127
Insel unter der See 92
Intensivierung 69, 71-72
Invisibles, Les 19
Islam 10-11
Islamische Magie 25
Jaguar (Totem) 168
Japanische Magie 26
Judaismus 10
Judentum 10

K

Kabbala 10
Kabbalistische Magie 25-26
Kachina-Tänzer 16
Käfergeister 130, 136
Kahuna 16, 25
Kali 25
Kami 26
Kampfsinn (Adeptenkraft) 161
Kampfsinn (Wahrnehmungszauber) 156
Kampfzauber 146-147, 180-181
Karma (Gruppenbestimmung) 63

Karma und Initiation 58
Karpfen (Totem) 166
Katalog (Wahrnehmungszauber) 156-157
Katas 77
Katholizismus 25
Katze (Totem) 168
Keltische Druiden 25
Keule (Manipulationszauber) 149
Kinder des Drachen 11, 68
Klammer (Manipulationszauber) 150
Klebestreifen (Manipulationszauber) 153
Klebstoff (Manipulationszauber) 153
Kleidung 13
Kobra (Totem) 168
Kojote (Totem) 168
König, Pfad des 21
Königinnengeist 130
Konservieren (Heilzauber) 141
Konspirative Gruppe 62
Kontrollmanipulationen 148-149, 181
Koran 10
Körperbeherrschung (Adeptenkraft) 161
Krabbe (Totem) 168-169
Kräfte von Freien Geistern 116-118
Kräfte von Geistern der Elemente 105-106
Kräfte von Geistern 98-100
Kräfte von Insektengeistern 132-133
Kräfte von Verbündeten 108
Kraftstufe 50
Krankheit heilen (Heilzauber) 141
Krieger, Pfad des 20-21
Krieger, Weg des 22
Kriegeradept 22
Krokodil (Totem) 169
Kuei 19
Kugelblitz (Manipulationszauber) 147
Kunst der Weisen 25
Künstleradept 22
Kurier (Watcherfähigkeit) 102

L

Lachs (Totem) 166
Laser (Manipulationszauber) 147
Läuterung (Spezialisierung) 30, 41
Leben aufspüren (Wahrnehmungszauber) 157
Lebensform aufspüren (Wahrnehmungszauber) 157
Legba (Loa) 177
  Geister des 104
Leopard (Totem) 169
Les Invisibles 19
Leuchtkäfergeister 130-131, 136
Leviathan (Totem) 173
Levitieren (Manipulationszauber) 150
Ley 85
Licht (Elementarer Effekt) 52
Licht (Manipulationszauber) 153
Lichtblitz (Illusionszauber) 143
Liebhaberin (Idol) 175
Loa 19-20, 176-177
Loa als Astralpatrouille 88
Loageister 20, 102-104
  Dienste 102-103
  Domänen 103
  Große 107
Loa-Schutzpatron 19
Loki 25
Loreli Angel 13
Los Angeles 87
Löwe (Totem) 169

M

M *siehe Manazauber*
Macht, Ausgerichtete 85
Macht, Stätten der 84-85
Magie analysieren (Wahrnehmungszauber) 157
Magie aufspüren (Wahrnehmungszauber) 157
Magie, Wilde 87-88
Magiegespür (Adeptenkraft) 161
Magier als Astralpatrouille 88
Magier, Elementar- 17
Magier, inhaftierte 12
Magier, Weg des 17
Magieradept 22-24
Magieresistenz (Adeptenkraft) 161
Magiermasken 12
Magietalent (Adeptenkraft) 22
Magieverlust 30-31
  bei Magieradepten 22
Magische Bombe 76
Magische Gruppen 57, 61-68
Magische Traditionen 24-26
Magische Verbindung 61
Mait-Tete 19
Mambo 19
Manaball (Kampfzauber) 146
Manablitz (Kampfzauber) 146
Manaklammer (Manipulationszauber) 150
Manalinien 84-85
Mananetz (Manipulationszauber) 150
Manaschwankungen 87
Manastörung (Manipulationszauber) 153
Manastürme 86-87
Manaverzerrung 85-86
Manawand 83
Manazauber 49, 138
Manipulationszauber 147-154, 181-182
Manitous 16, 105, 106
Mantidengeister 131, 136
Maske (Illusionszauber) 145
Maskierung 69, 72-73, 88
Maskierungshüter 89
Massaker an ... (Kampfzauber) 146
Massenblindheit (Illusionszauber) 143
Massenschmerz (Illusionszauber) 143
Massenverwirrung (Illusionszauber) 144
Materialisierung (Geisterkraft) 109
Maus (Totem) 169
Meditation (Zentrierungsfertigkeit) 77
Meditationsprüfung 60
Medizin 13
Medizinhütte als Astralbarriere 88
Meer (Totem) 171
Meereskönig (Idol) 175
Menschengestalt (Geisterkraft) 117-118
Mentalist 27
Mentat 27
Metaebene des Todes 92, 106
Metaebenen 57, 58, 60, 91-95
Metall (Elementarer Effekt) 52
Metamagie und Rituelle Hexerei 36
Metamagie 57, 69-79
Metaorte 92-93
Metaplanares Reisen von Geistern 96-98
Methodisten 10
Meute beherrschen (Manipulationszauber) 149
Meute beruhigen (Manipulationszauber) 149
Miko 16, 17, 26
Mindestwurf 49-50
Mitgliedschaft, ausschließliche (Gruppenbestimmung) 63
Mitgliedschaft, beschränkte (Gruppenbestimmung) 63
Mitsuhama Forschungseinheit 13 68
Mob-Bewußtsein (Manipulationszauber) 148
Mob-Laune (Manipulationszauber) 148-149
Mode 13
Mode (Manipulationszauber) 153
Mojave-Wüste 85
Mond (Totem) 172
Mondin (Idol) 175
Moskitogeister 131, 136
Musik 13
Musizieren (Zentrierungsfertigkeit) 78
Muttergeister 130, 132
Mystische Elemente 17-19
Mystischer Panzer (Adeptenkraft) 161
Mythische Totems 172

N

Nachtsicht (Wahrnehmungszauber) 157
Nahrung erzeugen (Manipulationszauber) 153
Naturgeister
  als Astralpatrouille 88
  Erscheinung 16
  Große 107
  Toxische 127
Naturtotems 171-172
Nebel (Manipulationszauber) 153
Neo-Heidentum 11
Nervenschlag (Adeptenkraft) 162
Nester von Insektengeistern 132
Netz (Manipulationszauber) 150
New Orleans 87
Nordische Magie 26
Nova (Manipulationszauber) 147

O

Obatala (Loa) 177
  Geister des 104
Obeah 20
Obeyifa 20
Objekt aufspüren (Wahrnehmungszauber) 157
Objekt rammen (Kampfzauber) 146-147
Objekt verschrotten (Kampfzauber) 146
Objektwiderstand 138
Odin 26
Ogoun (Loa) 177
  Geister des 104
Omen (Orakelfertigkeit) 77
Opfergeas 133
Opfermagie 133
Opferung (Metamagische Technik) 133-134
Orakelfertigkeit 76-77
Orden des Heiligen Sylvester 10, 25
Ordo Maximus 133
Orichalkum 42, 44
Ort der Furcht 94
Ort der Geister 94
Ort der Magie 94
Ort des Charisma 93-94
Ort des Kampfes 93
Ort des Schicksals 91
Ort des Wissens 94
OW *siehe Objektwiderstand*

P–Q

P *siehe Permanente Zauber*
P *siehe Physische Zauber*
Pantheismus 16-17
Panzer (Manipulationszauber) 153-154
Papagei (Totem) 169
Passive Sicherheit 88, 89-91
Pegasus (Totem) 173-174
Pendeln (Orakelfertigkeit) 77
Permanente Zauber 50, 138
Persönliche Domäne (Geisterkraft) 118
Petrohoungan 135
Petro-Ritus 135
Pfad des Barden 21, 105
Pfad des Druiden 21
Pfad des Hüters 21
Pfad des Königs 21
Pfad des Kriegers 20-21
Pfad des Righ 21
Pfadmagie 20-21
Pferd (Totem) 169
Phantome 121-122
Phoenix (Totem) 174
Physische Barriere (Manipulationszauber) 151
Physische Maske (Illusionszauber) 145
Physische Tarnung (Illusionszauber) 145
Physische Zauber 49, 138
Physisches Double (Illusionszauber) 145
Polarisierte Hüter 89
Poltergeist (Manipulationszauber) 150
Poteau-Mitain 19
Präriehund (Totem) 169
Projektilabwehr (Manipulationszauber) 150
Prophylaxe (Heilzauber) 141
Prüfungen zur Initiation 58-61
Psi 27
Psioniker 27
Psychischer Verband 27
Puma (Totem) 169
Python (Totem) 169
Questenprobe 93-94
Questenstufe 92

R

Rabe (Totem) 170
Rächer 124
Rad des Lebens 20
Radikale, alchimistische 40, 42, 44
Ras Tafari 26
Rastafarianische Magie 26
Ratte (Totem) 170
Rauch (Elementarer Effekt) 52
Rauch (Manipulationszauber) 147
Rauchwolke (Manipulationszauber) 147-148
Raumfahrzeuge 86
Rauschen (Illusionszauber) 143
Reaktion senken (Heilzauber) 141
Reaktion steigern (Heilzauber) 142
Recht 11-12
Reflexe senken (Heilzauber) 142
Reflexe steigern (Heilzauber) 142
Refugien von Gespenstern 121
Reichtum (Geisterkraft) 118
Reichweite von Zaubern 49, 138
Reinigung 69, 73
Religion 10-11
Reparieren (Manipulationszauber) 154
Ressourcen von Gruppen 64, 66
Richtungssinn (Adeptenkraft) 161
Richtungssinne 138
Riggen und Magie 31
Righ, Pfad des 21
Ritual der Wandlung 112-113
Ritual, ausschließliches (Gruppenbestimmung) 63
Ritualleiter 36
Ritualpool 36
Ritualspäher 36
Ritualteam 36
Rituelle Hexerei 34-39
und Metamagie 36
Rituelle Hexerei (Spezialisierung) 30
Rituelle Materialien, Herstellung 42
Rituelles Aufspüren 39
Roma, Magie der 26
Rote Augen 135
Rozilyn Hernandez 68
RS *siehe Richtungssinne*
Runenmagie 26, 77
Rüstung (Manipulationszauber) 154

S

S *siehe Selbstbezogene Zauber*
S *siehe Sofortige Zauber*
Salamander 16, 105, 106
Saman 16, 17
Sammeln (Spezialisierung) 30, 40
Sand (Elementarer Effekt) 52
Sanfter Fall (Manipulationszauber) 150
Sangesbänder 85
Sanskrit 25
Santera 19
Santeria 19
Santero 19
Sasquatche 11
Sauerstoffmaske (Heilzauber) 142
Säure (Elementarer Effekt) 52
Säurestrom (Manipulationszauber) 148
Schabengeister 131, 136
Schadensverzögerung (Adeptenkraft) 162
Schakal (Totem) 170
Schalldämpfer (Adeptenkraft) 161
Schamanen
Heimatdomäne 16
Insekten- 127-133
Toxische 124-127
Urbane 16
Wildnis- 16
Schamanengeas 32
Schamanistische Tradition 16-17
Schatten 114
Schatten (Manipulationszauber) 154
Schiiten 10-11
Schild (Manipulationszauber) 154
Schildbrecher (Kampfzauber) 146
Schildkröte (Totem) 170
Schlange (Totem) 170
Schleuder (Manipulationszauber) 151
Schloß (Manipulationszauber) 151
Schmerz (Illusionszauber) 143
Schmerzresistenz (Adeptenkraft) 162
Schmerzresistenz (Heilzauber) 142
Schneller Schlag (Adeptenkraft) 162
Schnellziehen (Adeptenkraft) 162
Schockhand (Kampfzauber) 146
Schöpfer (Idol) 175
Schulen, Hermetische 17
Schutzefeu 91
Schutzpatron 19
Schwarminsektengeister 129
Schwarze Loge 133
Schwarze Magie 26
Schwelle, Wächter der 92
Schwesternschaft der Ariadne 68
Schwindler 114
Schwindler (Idol) 175-176
Schwur (Gruppenbestimmung) 63
Schwurprüfung 60
Sechster Sinn (Adeptenkraft) 162
Seidr 16, 26
Selbstbezogene Zauber 138
Sendung (Rituelle Hexerei) 37
Servieteur 103, 104
Shango (Loa) 177
Geister des 104
Shen 19
Shield Wall 13
Shintoismus 11, 17
Shintoistische Magie 26
Sicherheit, Astrale 88-91
Sicht im Astralraum 82
Singen (Zentrierungsfertigkeit) 78
Sinnesverbindung (Geisterkraft) 109
Sirene (Idol) 176
Skorpion (Totem) 170
Sofortige Zauber 50, 138
Soldatengeist 129
Solitäre Insektengeister 130-132
Sonne (Totem) 172
Sonnengeister 106
Späher bei Ritueller Hexerei 36
Spektrale Beweise 11
Spiegelung 69, 73-74
Spieler 114
Spinne (Totem) 170
Spiritualismus 11
Spontane Erscheinung von Geistern 98
Sprachen, Arkane (Zentrierungsfertigkeit) 77
Spruchabwehrfokus 45
Spruchverhüllung (Adeptenkraft) 162
Spruchwiderstandsprobe 50-51
Spurloser Schritt (Adeptenkraft) 163
Stabilisieren (Heilzauber) 142
Stasis (Adeptenkraft) 163
Stätten der Macht 84-85
Sterilisieren (Manipulationszauber) 154
Stier (Totem) 170
Stille (Illusionszauber) 145
Stimulanz-Patches und Magieverlust 31
Stinkbombe (Illusionszauber) 143
Stoffliche Verbindung 37
als Gruppenbestimmung 63
Störung (Illusionszauber) 143
Strang-I-FAB 90
Strang-II-FAB 90
Strang-III-FAB 85, 90-91
Sturm (Geisterkraft) 99
Suborbital 86
Suche (Geisterkraft) 99
Sylphen 16, 105, 106
Sylvester, Orden des Heiligen 10, 25
Synchronisierte Aura 88

T

Tai Chi 77
Taliskrämer 40
Taliskrämerei (Wissensfertigkeit) 30, 40-42
Talismangeas 32
Tantrasex 25
Tanzen (Zentrierungsfertigkeit) 78
Tarnung (Illusionszauber) 145
Tat als Gruppenbestimmung 63

Tat als Prüfung 60-61
Tatoo-Magie 72
Tätowierungen, magische 72
Taube (Totem) 170-171
Teilnahme (Gruppenbestimmung) 63
Telekinetische Manipulationen 149-151, 181
Telepathie (Wahrnehmungszauber) 157
Telepathische Verbindung (Geisterkraft) 109
Telesma 42, 43, 44
Temperatur ändern (Manipulationszauber) 154
Temperaturresistenz (Adeptenkraft) 163
Termitengeist 129, 136
The Eight Immortals 13
These als Prüfung 61
Theurgist 25
Thor 26
Thugee-Sekten 25
Tier beherrschen (Manipulationszauber) 149
Tier beruhigen (Manipulationszauber) 149
Tierbeherrschung (Insekten) (Geisterkraft) 133
Tiergestalt (Geisterkraft) 118
Tiersinn (Wahrnehmungszauber) 157
Tiertotems 164-171
Til Es Hault 13
Tir na nÓg 20
Todeshand (Kampfzauber) 146
Todeskralle (Adeptenkraft) 163
Todesraserei 173-174
Totemadept 22
Totemmodifikatoren bei Ritueller Hexerei 36
Totems 164-177
  Insekten- 127
  Toxische 124-126
Toxische Domänen 126-127
Toxische Gefahrenstufe 126
Toxische Naturgeister 127
Toxische Schamanen 124-127
Toxische Totems 124-126
Toxische Wujen 127
Traditionen 14
  hermetische 17
  magische 24-26
  schamanistische 16-17
  Voodoo- 19-20
Transformationsmanipulationen 151-154, 182
Träume (Orakelfertigkeit) 77
Traumpfade 85
Traumsequenz (Illusionszauber) 143-144
Trideotrugbild (Illusionszauber) 145
Trideo-Unterhaltung (Illusionszauber) 144
Trugbild (Illusionszauber) 145
Trümmerschlag (Adeptenkraft) 163
Tzaddikim 10

U

UCAS, Gesetzgebung 11
Umlenken (Manipulationszauber) 151
Undinen 16, 105, 106
Unitarier 10
Universelle Bruderschaft 11
Unsichtbarkeit (Illusionszauber) 145
Unterhaltung (Illusionszauber) 144
Unterhaltungsindustrie 13
Urbane Schamanen 16
Urheberrecht an Zaubersprüchen 12

V

Verankerte Zauber als Astralbarriere 88
Verankerung 69, 75-76
Verankerungsfokus 45, 75-76
Verbannung von Verbündeten 113
Verbesserte Unsichtbarkeit (Illusionszauber) 145-146
Verbesserte Wahrnehmung (Adeptenkraft) 163
Verbessertes Geruchsempfinden (Adeptenkraft) 161
Verbessertes Geschmacksempfinden (Adeptenkraft) 161
Verbessertes Körperliches Attribut (Adeptenkraft) 163
Verbindung zu magischen Gruppen 61
Verborgenes Leben (Geisterkraft) 118
Verbrauchbare Verankerungsfoki 76
Verbündete 107-113
  als Astralpatrouille 88
  als Prüfung 61
  Dienste 109-110
  Entwurf 110
  Ritual der Wandlung 112
  Verbannung 113
  Verlust von 113
Verbündetenformel 111
Verdorbene Magier 134-135
Verdrängung von Geistern 98
Verdrängung von Watchern 98
Verführerin (Idol) 176
Vergifter 124
Verirren im Astralraum 82
Verkrüppeln (Heilzauber) 142
Verlängerter Elementardienst 98
Verlust von Verbündeten 113
Versteinern (Manipulationszauber) 154
Verwandlung (Manipulationszauber) 152-153
Verwirrung (Illusionszauber) 144
Verwurzeln (Adeptenkraft) 163
Verzauberer 39
Verzaubern (Aktionsfertigkeit) 30, 39-47
Verzauberung, einzigartige 46-47
Verzauberungsgerät 40
Verzauberungskiste 40
Verzauberungsladen 40
Verzauberungsprobe 44
Verzerrter Weg 135
Vever 20
VIP-Schutz 76
Vishnu 25
Vollrausch (Heilzauber) 142
Voodoo 19-20, 133
  Petro-Ritus 135
Voudoun 19
Voudounistas 20
Vulkangeister 106

W

Wachhund (Watcherfähigkeit) 102
Wächter der Schwelle 92
Wächter 114
Wahnsinn 27
Wahre Gestalt von Insektengeistern 128
Wahre Sicht (Adeptenkraft) 163
Wahrer Namen 114-116
Wahrheit (Manipulationszauber) 149
Wahrheit analysieren (Wahrnehmungszauber) 157
Wahrnehmungszauber 155-157, 182
Wal (Totem) 171
Wanderer der Pfade 20-21
Wanze (Watcherfähigkeit) 102
Waschbär (Totem) 171
Wasser (Elementarer Effekt) 52-54
Wasser formen (Manipulationszauber) 151
Watcher 100-102
  als Astralpatrouille 88
  verdrängen 98
Weg des Athleten 21-22
Weg des Kriegers 22
Weg des Künstlers 22
Weg des Magiers 22
Weg, Geister- 22
Weg, Totem- 22
Weg, Unsichtbarer 22
Wege der Magie 14-27
Wege des Adepten 21-24
Weiser Krieger (Idol) 176
Weissagung 69, 76-77
  als Aktionsfertigkeit 30
  als Geisterkraft 100
Weltall 86
Wespengeist 129, 136
Wicca 11, 25, 68
Widersacher (Idol) 176
Wiederverwertbare Verankerungsfoki 76
Wilde Jagd 122
Wilde Magie 87-88
Wilder Jäger (Idol) 176
Wildnis-Schamanen 16
Wildschwein (Totem) 171
Wind (Manipulationszauber) 154
Wind (Totem) 172
Winterschlaf (Heilzauber) 142
Wirtschaft 12
Wolf (Totem) 171
Wotan 26
Wu Fa 19
Wujen 17-19, 105
  Toxische 127
Wunderwirker 27
Wuxing 17-19, 105
Wyrm (Totem) 174

Y-Z

Yin und Yang 17-19
Yoga 77
Yogi 25
Zauber maskieren 73
Zauberart 49
Zauberentwurf 47-56
  Wissensfertigkeit 30
Zauberfinger (Manipulationszauber) 151
Zauberformeln 47
Zauberkategorie 49
Zauberschild (Manipulationszauber) 154
Zauberwall (Manipulationszauber) 154
Zazen 77
Zeitgeas 32
Zen-Bogenschütze 22
Zentrieren (Aktionsfertigkeit) 30
Zentrierung 69, 77
Zentrierungsfokus 45
Zielfinder (Wahrnehmungszauber) 157
Zigeunermagie 26
Zikadengeister 131-132, 136
Zirkulation 42
Zitadelle einer Astralqueste 92, 94
Zombies 20, 104-105
  Große 105
Zufall (Orakelfertigkeit) 77
Zürich-Orbital 86
Zwang (Geisterkraft) 133

Du glaubst tatsächlich, Du hättest Ahnung von Magie?

Chummer, ich könnte ein ganzes Buch über all das schreiben, was Du *nicht* kennst. Kannst Du neue Zauber entwerfen oder einen Dolch verzaubern? Kannst Du einen Großen Geist beschwören oder in die Zukunft blicken? Hast Du jemals auf einer Astralqueste dem Wächter der Schwelle Dein Innerstes offenbart? Du mußt noch viel lernen – denn nicht einmal Drachen wissen alles über den Schattenzauber.

Schattenzauber 3.01D ist ein Quellenbuch für das Shadowrun–Rollenspielsystem, das die grundlegenden Konzepte der Magie erweitert und Spielleitern wie Spielern anspruchsvollere Magieregeln bietet. Für die Spieler enthält dieses Buch zahlreiche neue Pfade der Magie, Techniken der Metamagie und sämtliche spielbaren Totems sowie ein komplettes und überarbeitetes Straßengrimoire mit mehr als 75 neuen Zaubern. Für Spielleiter gibt es eine Fülle neuer Regeln für Initiation, Geister, astrale Sicherheit, magische Gefahren und vieles mehr!
Voll kompatibel zu Shadowrun, Version 3.01 D.

SHADOWRUN

FANPRO

unter Lizenz von FASA CORPORATION

DM45,– SFr42,– ÖS330,–

ISBN 3-89064-742-1

4 018522 107424

10742

SHADOWRUN® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation.
MAGIC IN THE SHADOWS™ ist ein Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright © 1999 by FASA Corporation.
Copyright der deutschen Ausgabe © 1999 by Fantasy Productions, Erkrath, Germany.
Alle Rechte vorbehalten.