

Verbotene Pforten der Magie

08.05.23

Es ist aufgrund von Erfahrung (Stufe) und Intelligenz eines Magiers sehr genau geregelt wie viele Zauber er wirken kann, bevor er nichts mehr im Arsenal hat. Diese Beschränkung werden die Anwender auch immer genau im Auge behalten, denn so haben sie es gelernt.

Oder mit anderen Worten:

Wenn der Magier seine Zauber verbraucht hat, ist meist Schluß mit lustig.

Er müsste nun pausieren und meditieren, um wieder zu Kräften zu kommen, doch seien wir ehrlich, wer hat schon die Zeit dazu? Oder wer kann es sich leisten, wenn am Ende der Zauber immer noch Gefahr übrig ist?

Den Magiern steht noch eine andere Möglichkeit offen, die in den uralten Wurzeln der Magie begründet ist, als Zaubern noch keine studierbare Disziplin war, sondern mit eisernem Willen gewirkt wurde und der eigene Körper Medium und Brennstoff für die arkanen Energien war!

Im Dokument *Allgemeines zur Magie* ist bereits auf die Magie als solches eingegangen worden. Es wurde klar: Sie ist zwar überall und in allem, aber sie freizusetzen, bzw. zu nutzen, erfordert einen starken Willen (manifestiert im Gebrauch des Wortes), den Einsatz des ganzen Körpers (Gesten) und ggf. Komponenten von Materialien, die von einer ähnlichen Magie durchdrungen sind, wie jene, die gewirkt werden soll.

Was wir hier sehen, ist die moderne, die zivilisierte Form. In uralter Zeit gab es eine sehr viel archaischere Variante. Eine Art Ur-Magie, wie sie schon damals von unsterblichen Wesenheiten, wie Göttern, Teufeln, Dämonen und anderen angewandt wurde.

Es war diese Art, welche auch die Sterblichen von ihren Mentoren lernten. Da sie aber bei weitem nicht so stark waren, forderte die Magie einen furchtbaren Preis von ihnen. Ein Umstand, der zu der heute bekannten Variante führte, die für ihre Anwender vergleichsweise harmlos ist.

Die alte Form ist deswegen aber nicht verschwunden. Sie ist wegen ihrer Wirkung verpönt und verrucht, denn es besteht ein enormes Risikos für alle Betroffenen. Man kennt zwei Zweige dieser Kunstform, die man entweder *Blutmagie* oder *Schändermagie* nennt. Beide bedienen sich als Treibstoff für die Effekte der Lebensenergie – der eigenen, oder anderer.

Zauberer müssen diese Art der Magie erlernen (Fertigkeitspunkte einsetzen), was ganze besondere Gründe und eine eigene Geschichte beinhalten wird. Warum sie das tun sollten? Nun, es gibt Momente, die sind den Einsatz wert. Momente, die einen Alles-oder-nichts-Entscheid erfordern, wenn man auf's Ganze geht, die letzte Karte schon gespielt hat und doch noch nicht am Ziel ist. Dann greifen Magier vielleicht für ein höheres Gutes auf sie zurück. Oder sie sind versessen auf Macht, skrupellos und bar jeden Mitleids. In beiden Fällen ist der Preis in Blut zu zahlen. Mit wessen auch immer.

Einige Gelehrte warnen jene, die noch einen Funken Anstand in sich haben vor jeglichem Gebrauch. Sie behaupten Blut- und Schändermagie hätten einen Suchtfaktor. Sie würden den Anwender in ihren Bann ziehen. Betroffene würden in abstrusen Maßstäben denken, wollten Magie nur noch um ihrer selbst wirken und würden eines Tages von Wahnsinn zerfressen selbst von den Wirkungen verzerrt werden wollen, um eins zu sein mit der reinen Magie. Da könnte durchaus was dran sein, weshalb viele Lehrer und Meister die jener Magie begegneten sich meist weigern diese verbotenen Pforten für sich oder ihre Schüler auch nur einen Spalt zu öffnen.

Blutmagie

Ungeachtet der Zaubersprüche, die ein Magier noch in seinem Repertoire hat, kann er, wenn er mit dieser Magie vertraut ist, sie anwenden. Zaubersprüche, die er wirkt, muß er an dem Tag nicht gelernt haben. Er muß sie lediglich in seinem Buch haben, was vielleicht ein Grund ist, in einer Situation, die nur magisch zu lösen ist, darauf zurückzugreifen?

Das Blut, auf das er zurückgreift, ist Träger einer magischen Matrix, gleichzeitig Teil der allgemeinen Materie, die oft als Materialkomponente erforderlich ist. Darin liegt das Problem von unwillkommenen Nebenwirkungen. Zu denen kommt es in jedem Fall: Die Magie richtet durch den Verbrauch der Lebensenergie Schaden (SP) an, was sich nicht vermeiden läßt und zeichnet den Magier zeitweilig. Ist der Schaden zu groß, kann der Anwender sich selbst vernichten. Ein auf diese Art Gestorbener kann nicht mehr magisch wiederbelebt/erweckt werden (nicht einmal mit einem Wunsch), wohl aber kann sein Körper als Untoter dienen. Ob jemand andere diesem Risiko aussetzt, ist vor allem eine Frage der Gesinnung. Gute Charaktere werden das nicht tun, oder nur, wenn sich jemand aufrichtig zur Verfügung stellt. Vielleicht hätten sie sogar dabei noch Gewissensbisse; im Gegensatz zu neutralen Anwendern. Bösen Persönlichen wird das Schicksal anderer egal sein – manchmal sogar das eigene. Sie haben die geringsten Probleme mit der Blutmagie.

Weiterhin scheint es eine Frage von Ordnung und Chaos zu sein, welche den Einsatz beeinflußt. Dabei ist das Chaos das stärkere Element, was die Blutmagie in den Augen ihrer Kritiker als widernatürlich ausweist.

Tatsächlich ist es nicht nur von der eigenen Intelligenz, sondern ganz massiv von der Gesinnung abhängig, wie erfolgreich (ja, ob überhaupt) man sie einsetzen kann.

Eine gewisse Skrupellosigkeit ist nicht zu verachten, wenn man mit Blut, statt mit Wasser kochen will!

Offen bleibt die Frage, wie genau die Verbindung zwischen Magie und Gesinnung ist?

Da letztere der Ur-Kraft des Willens zugeordnet ist, könnte es sich um eine simple, kosmologische Wechselwirkung halten. Möglicherweise geht dies aber noch tiefer und die wahre Natur der Magie ist eine ganz andere, wie einige Wirrköpfe behaupten und denen es überlassen sein soll, dies zu klären.

Kommen wir zur nackten Spielmechanik, die beschreibt wie und unter welchen Voraussetzungen man Blutmagie verwenden darf.

Regeln für die Blutmagie:

- Jede Charakterklasse, die wie ein Zauberkundiger Magie einsetzen kann, darf Blutmagie erlernen.
 - Dazu ist es erforderlich die Fertigkeit *Blutmagie* besitzen.
- Der Magier kann nur Zauber auslösen die er kennt (die in seinem Buch stehen!)
 - Dafür muß er den Spruch aber nicht gelernt haben!
- Um einen Zauber mit Blutmagie zu wirken, ist ein Wurf gegen Intelligenz, erschwert um den Grad des Zaubers und die eigene Gesinnung (s.u.), fällig. Auch wenn der Wurf nicht gelingt, erleidet der Magier den beschriebenen Schaden.
- Pro Grad des gewirkten Zaubers erleidet der Anwender 1W4 Schadenspunkte!
 - Die Schadenspunkte heilen nur mit einer Rate von 1 pro Tag, ungeachtet jeder Magie. Nur ein *Wunsch* kann den Schaden sofort heilen.
 - Als äußeres Zeichen erleidet der Magier Verbrennungen und Verätzungen. Er beginnt aus Ohren und Augen zu bluten, Wunden tun sich auf, etc. pp. Hier können Spieler und DM kreativ sein und die Wirkung mit dem Zauber koppeln, oder andere Faktoren benutzen. Die Zeichen haben keine mechanische Wirkung, sondern dienen dem Rollenspiel und sollten im Rahmen vernünftiger Betrachtungen verschwinden.

- Nach dem der Zauber gesprochen ist, ist ein Wurf gegen Weisheit fällig, bei dessen Misslingen der Magier 1 Punkt Weisheit für eine Woche verliert. Schafft er jedoch den Wurf meisterlich, so gewinnt er einen Weisheitspunkt (bis max. 18) für die Dauer einer Woche.

Einschränkungen oder Erleichterungen der Blutmagie Gesinnung

| Gesinnung | Modifikator auf INT-Wurf |
|-----------|--------------------------|
| RG | Erschwert um 3 |
| RN | Erschwert um 2 |
| RB | Erleichtert um 3 |
| NG | Erschwert um 2 |
| NN | -0 |
| NB | Erleichtert um 4 |
| CG | Erschwert um 2 |
| CN | Erleichtert um 2 |
| CB | Erleichtert um 5 |

Beispiel: Magister Euric verfügt über die Fertigkeit Blutmagie (wir fragen nicht warum) und entscheidet sich für ihren Einsatz, weil ihm auf dem Höhepunkt eines Endgegner-Kampfes unerklärlicher Weise die Blitze ausgegangen sind, aber Blitze das einzige sind, was dem Feind massiv Schaden zufügt. Euric hat INT 16 und ist von neutral guter Gesinnung. Der Zauber Blitzstrahl ist vom 3. Grad. Für den Einsatz würfelt er $INT\ 16 - 3\ (\text{Grad}) - 2\ (\text{erschwerte GES}) = 11$. Auf dem W20 hat er Erfolg bei 1-11. Unabhängig davon erleidet er 3W4 SP (je 1W4 pro Grad) und muß einen Wurf gegen seine Weisheit schaffen. In seinem Fall 1-9 in W20.

Vertreter

Will man sich selbst den Schaden ersparen, kann man auf den Lebenssaft anderer zugreifen. Dazu lässt man das Opfer in einem kleinen Ritual zur Ader. Es werden dem Opfer 1W4 SP pro benötigtem Zaubergrad abgezapft.

Das Blut darf nicht älter sein, als 1 Stunde pro Stufe des Anwenders und es können von verschiedenen Opfern nicht mehr Punkte gesammelt werden, als der Anwender TP hat, denn es handelt sich um eine Stellvertretung!

Auch darf das Opfer bei dem Aderlaß nicht sterben, denn Blut von toten Opfern verliert sofort seine Kraft. Das Blut muß in einem, im Ritual vorbereiteten, Gefäß aufbewahrt werden, das nicht weiter als 3m/Stufe des Anwenders von diesem entfernt sein darf. Abgesehen davon, das es sich auf der selben Ebene befinden muß, gibt es weiter keine Einschränkungen.

Wird nun die Blutmagie gewirkt, muß der Anwender immer noch den INT-Wurf (wie beschrieben) schaffen, hat aber keinerlei Nachteile zu befürchten. Anders die Opfer, die nun einen WEI-Wurf schaffen müssen und deren Körper von der Magie gezeichnet werden. Da sie selbst nur ein Medium sind, ist ihr Weisheitsverlust und die Zeichen dauerhaft!

Die verlorenen TP heilen auch hier nur mit einer Rate von 1 pro Tag, was magisch nicht beschleunigt werden kann. Einziger Trost: Niemand kann, wenn er Weisheit verliert, ein zweites Mal Opfer der Blutmagie werden.

Siehe auch:

<https://www.youtube.com/watch?v=dsHyw0PQlf8>

Schändermagie

Der zweite Zweig der Ur-Magie ist die Schändermagie. Sie trägt ihnen Namen deshalb, weil sie sich auf brachiale Weise aus der Energie der Umgebung speist und diese in einem grauenhaften Zustand zurückläßt.

Einige Gelehrte vertreten die gemäßigte Meinung, sie sei eine dilettantisch ausgeübte Form der Schöpfungs-Magie, welche die Götter anwandten, als sie die Welt erschufen und dazu massiv die Materie (einer der Ur-Kräfte) umwandelten.

Oder sie sei die Kehrseite einer Medaille, ein notwendiges Gegengewicht zu dieser Schöpfungskraft. Ganz sicher ist man sich da nicht. Bemerkenswert ist jedoch, daß die Drachen nach Belieben auf die Schändermagie zugreifen. Sie tun dies aber nur unter bestimmten Umständen und die scheinen in einem größeren Kontext verordnet zu sein. Drachen sind, wenn man so will, die Schöpfungspolizei. Sie sollen ein Auge auf die Taten der Götter haben und diese einschränken, wenn es zu doll wird. Die Folgen der Schändermagie wären in diesem Falle gewollt, denn damit löschen Drachen, wenn sie es in großem Stil tun, alles aus, was die Unsterblichen geschaffen haben. Sie drücken gewissermaßen den Reset-Knopf und setzen alles wieder auf Null. Nicht gerade charmant oder feinfühlig, aber aus der Perspektive der Schöpfung wohl nötig.

Da macht es einen schon demütig, wenn man bedenkt, daß die bekannte Schändermagie nur ein Abklatsch dessen ist, was ihr wahres Potential darstellt.

Auseinander gehen auch die Meinungen, ob die Götter die Schändermagie schon kannten, oder sie sich von den Drachen abgeguckt haben, um sie als Waffe in ihren Kriegen zu benutzen. Auch ob sie oder die Drachen sie der *ersten Menschheit* beibrachten ist ungewiss. Sie ermöglichte dieser aber wohl ungewollt großartige, ja erschreckende Rituale mit der Möglichkeit sich im Multiversum auszudehnen.

Legt man die Schöpfungs-Magie-Theorie zugrunde, dann ist daraus zu schließen, das sie wohl bei den Göttern Früchte trug, weil sie es dabei der Zeit (Ur-Kraft) erlaubten ihren Teil dazu beizutragen. In der hier dargestellten Form wirkt sie so brutal, weil sie ad hoc angewandt wird.

Dabei kann man sich an das Beispiel der Landwirtschaft anlehnen. Wird sie ökologisch betrieben, dann holt man nicht mehr aus dem Boden, als nötig und verwendet dabei nur Methoden, die ihn schonen und etwas zurückgeben. Schändermagie ist wie industrielle Landwirtschaft, die mit Gewalt alles in kürzester Zeit aus dem Boden reißt und als Ersatz nur Gifte zurückläßt, bzw. ihn dabei zerstört.

Die normale Magie setzt klare Grenzen, welche die Helden durch die Bedingungen ihrer Stufen spüren und dementsprechend langsam verschieben können. So bleibt aber immer genug Magie im System (im Nahbereich), um sie auch später noch benutzen zu können. Die Schändermagie gewährt hier einen Boost, einen zusätzlichen Schub, der es Zauberkundigen erlaubt ihre Kräfte viel stärker anzuwenden, als sie es können sollten. Man zaubert quasi mit Nachbrenner oder Power-Dünger, um im Bild zu bleiben, zum Preis von verbrannter Erde.

Es wird in diesem Fall aber nicht mit der Lebenskraft gezaubert, wie bei der Blutmagie, sondern mit aller Magie, die sich in der Umwelt befindet, denn Materie speichert je nach Art einiges davon. Materie meint hier alles, vom Stein bis zum Menschen, vom Luftmolekül bis zum Bergmassiv.

Während Blutmagie auch unter Zauberkundigen ein Geheimnis ist, ist Schändermagie – zumindest ihr theoretischer Ansatz – fest in der Ausbildung selbiger vorhanden, da sie grundlegende arkane Gesetze erklärt, oder vielmehr ein Teil davon ist, den man nicht

ausblenden kann, um sie zu verstehen. Die Theorie reicht den meisten Magiern auch, da sie nichts mit ihr zu tun haben wollen, denn sie ist ja auch nicht ungefährlich.

Nur wenige Zauberkundige steigen tiefer in das Thema ein. Meist aus purem Interesse. Da können einige noch aufhören. Doch auch hier scheint irgendwann eine Sogwirkung einzusetzen, die den ungestählten Geist zum Spielball macht und mit großen Belohnungen lockt.

Der Lohn, wenn man so will, kann sehr unterschiedlich sein und ist vor dem Zaubern festzulegen:

Zum einen sind Zaubereffekte viel Stärker, als sie es sein sollten.

Sie kann auch die Resistenz ihrer Ziele durchbrechen (Rettungswürfe *oder* Magieresistenz), was vielen Dämonenjägern als Rechtfertigung dient, sich ihr zu verschreiben. Nach dem Motto Feuer mit Feuer bekämpfen zu wollen, oder einem höheren Guten zu dienen. Auch hier erahnt man, welche Macht sie einst besessen haben muß, als sie es ihren Anwendern erlaubte, die Magieresistenz von Unsterblichen außer Kraft zu setzen. Das ist, vielleicht zum Glück, heute nicht mehr so einfach.

Benutzer der Schändermagie müssen jedoch auch im Auge behalten, daß es länger dauert die Sprüche zu wirken, da man sich innerlich auf die Grenzüberschreitung einschwingen muß. Wenn das nicht gelingt kann man immer noch normal zaubern und nur ein Spezialist wird erkennen, was man vor hatte. Bedenken sollte man aber, daß man sich auch zu einem besseren Ziel macht, wenn man länger zaubert, als nötig.

Zu welchem Preis diese Vorteile/Umwände gerechtfertigt sind, ist erneut eine Frage der Moral, der Ermangelung fehlender Alternativen, oder einfach, weil man die Welt haßt und einen Scheiß auf alles gibt. Je fortgeschrittener der Nutzer ist, desto deutlich wird letzteres, denn in ihrer Nutzung liegt auch die Gefahr einer gravierenden Persönlichkeitsveränderung (Gesinnungswechsel).

Wieder hängt im Ergebnis vieles vom Anwender selbst und dem Zaubergad ab, der gewirkt werden soll.

Anders als bei der Blutmagie, muß der Zauber, der verstärkt werden soll, gelernt sein und zur Verfügung stehen.

Und damit kommen wir zu den Bedingungen und der Spielmechanik unter der sie wirkt.

Regeln für die Schändermagie:

- Der Anwender muß die Fertigkeit *Schändermagie* besitzen!
- Die Schändermagie wirkt nur, wenn ein Intelligenzwurf gelingt! Ansonsten wird normal gezaubert.
 - Der Wurf gegen Intelligenz ist dabei erschwert um den Grad des Zaubers.
- Die Anwendung von Schändermagie verdoppelt die Zauberdauer pro Grad um ein Segment (oder um -1 pro Segment auf Initiative), denn der Nutzer muß sich erst auf die Kraftfäden in seiner Umgebung einstimmen.
- Es muß vor dem Fertigkeitwurf angesagt werden, welche Wirkung erzielt werden soll (nur eine möglich):
 - Reduzierung des RW des Ziels → dieser wird um die Stufe des Magiers erschwert. Bei einem ZAK der 10. Stufe also um -10. Dies bezieht sich allein auf den Zauber, der eingesetzt werden soll.
 - Reduzierung der Magieresistenz → diese wird um 5% pro Stufe des Magiers reduziert und ggf. auf Null gesetzt, danach steht dem Opfer aber noch immer ein normaler RW zu. Dies bezieht sich allein auf den Zauber, der eingesetzt werden soll.
 - Den Zauber wirken, wie ein Magier höherer Stufe. Dabei gilt als neue Grundlage 1W4 +1 pro drei Erfahrungsstufen. Ein Magier der 4. Stufe könnte also 1W4+1

zusätzliche Stufen gewinnen, um die Auswirkungen seines Zaubers zu ermitteln. Ein Magier der 7. Stufe würde 1W4 +2 gewinnen. Dabei werden weder neue Zauber gewonnen, noch die Maximalwerte in den Zauberbeschreibungen überschritten!

- Nach dem Zauber muß dem Anwender ein zweiter Intelligenzwurf, erschwert um den Zaubergrad gelingen, um die negativen Resonanzen auf seine Person zu verhindern. Mißlingt der Wurf, dann hat er keine Chance diese zu vermeiden (s.u.).
- Schändermagie ist eine üble Sache! Selbst rechtschaffene böse Magieanwender schrecken davor zurück. Wird sie dennoch eingesetzt, so muß dem Wirker ein Wurf mit dem W20 gegen seine Stufe gelingen, oder seine Gesinnung verändert sich um eine Kategorie. Sie verändert sich erst von rechtschaffen über neutral nach chaotisch und dann von gut über neutral nach böse! Chaotisch böse Charaktere können sich den Wurf sparen.

Auswirkungen:

Für die Umwelt hat der Einsatz von Schändermagie ganz verheerende Folgen.

- Schändermagie wirkt in 3m Radius pro gewählter Spruchstufe.
- Gegen die Auswirkungen gibt es keinen RW oder Magieresistenz. Es hilft aber eine Antimagische Zone, also ein Bereich der schon frei von Magie ist.
- Sie unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind, der Magier selbst ist aber nie betroffen!
 - Die negativen Wirkungen hängen vom Grad des Zaubers ab:

| Grad des Zauberspruches | Wirkung (nicht für den Schändermagier) Drachen, Götter, Höllenfürsten und Dämonenlords sind nicht betroffen. |
|-------------------------|---|
| 1.-3. | 1W6 SP pro Grad, die magisch nicht zu heilen sind! Die Opfer müssen einen Intelligenzwurf bestehen, oder sind in der nächsten Runde handlungsunfähig, da der Entzug von Lebenskraft sie desorientiert hat. Insekten, Gräser, Kleintiere und Kleinkinder sterben. |
| 4.-7. | 1W10 SP pro Grad und -1 Konstitution für einen Tag, mit sofortiger Auswirkung auf alle Werte! Intelligenzwurf um -4 erschwert oder für 3 Runden handlungsunfähig. Büsche, kleine Bäume, Tiere bis zur Ponygröße verenden. (N)SC und Monster der Stufen/TW 1-3 fallen tot um, wenn ein RW gg. Todesmagie misslingt! Überlebende und alle mit mehr Stufen/TW erleiden 2W6 Punkte <i>Todeshauch!</i> |
| 8.-9. | 1W12 SP pro Grad und -4 Konstitution mit sofortiger Auswirkung auf alle Werte! Die Konstitution regeneriert sich mit 1 Pkt. pro Tag. Intelligenzwurf um -8 erschwert oder für 10 Runden handlungsunfähig. Bäume, Tiere (Pferd und größer) sterben. (N)SC und Monster der Stufen/TW 4-6 fallen tot um, wenn ein RW gg. Todesmagie misslingt! Überlebende und alle mit mehr Stufen/TW erleiden 3W6 Punkte <i>Todeshauch!</i> |

- Stirbt ein Opfer durch diesen Konstitutionsverlust, kann es nicht wieder belebt werden. Nicht mal mit einem Wunsch.
- Untote und Konstrukte sind immun gegen die Auswirkungen der Schändermagie.
- Natur, die Schändermagie ausgesetzt war, regeneriert sich nur sehr, sehr langsam. Bis zum 3. Grad kann es bis zu einem Jahr dauern, bis zum 7. Grad 10 Jahre und ab dem 8. Grad 50 Jahre und mehr!

- Wenn die Schändermagie gewirkt wurde, muß der Zauberer seinen Standort wechseln, bevor er sie ein weiteres Mal einsetzen kann, da dieses Gebiet so nicht mehr zu gebrauchen ist.
- In Verliesen und in Gebäuden funktioniert die Schändermagie nur, wenn genügend Lebenskraft im Einzugsgebiet ist (Masterentscheid). In der Natur, selbst in der Wüste und in Höhlen, funktioniert sie immer.

Anhand der Auswirkungen kann man erkennen, wie verheerend die Schändermagie ist und das diese manchmal vernichtender sind, als die Zauber selbst. Zynisch betrachtet kann man mit einem relativ harmlosen Zauber sogar mehr Vernichtung auslösen, als mit einem Kampfzauber, was gerade skrupellose Subjekte anziehend finden.

Da es einen aber auch selbst treffen kann, will der Grund für ihre Auslösung gut überlegt sein. Eine taktische Überlegung kann sein, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Denn während der Zauber selbst in die Ferne wirkt, vernichtet die Nebenwirkung alles um direkten Umfeld. Schurken können so einer Heldentruppe schwer zusetzen, wenn sie schon dachte, ihre Kämpfer am Ziel zu haben und selbst in relativer Sicherheit zu sein.

Auch kann ein Magier einen anderen im Umfeld in ein ziemlich sicheres Verderben reißen: Selbst wenn der die SP überlebt, verliert er Konstitution und wird ggf. handlungsunfähig. Hasadeure unter den Helden können natürlich ebenso vorgehen.

Folgende negative Auswirkungen betreffen den Schändermagier, wenn ihm nach dem Zauber kein INT-Wurf, minus Zaubergrad, gelungen ist:

| 2W6 | Wirkung |
|------------|--|
| 2-3 | Verlust eines Intelligenzpunktes – permanent! |
| 4-6 | Der Anwender altert um 1W10 Jahre |
| 7-9 | Astralschock: Der Anwender verliert augenblicklich alle seinen verbleibenden Zauber und kann in den nächsten 2W4 Tagen keine neuen Zauber lernen |
| 9-11 | Der Magier verlernt den Zauber, den er gewirkt hat und kann ihn nie wieder neu lernen, da er ihn einfach nicht mehr versteht. |
| 12 | Der Wirker erhält 10.000 Erfahrungspunkte für die wundersame Erfahrung, die er machte und ungeschoren überlebte. |

Druiden und magische Gegenstände

Es ist relativ unbekannt, doch Druiden, genauer *Dunkle Druiden*, können Schändermagie anwenden. Warum und welche Ziele sie damit verfolgen, wird in einem anderen Dokument beschrieben werden.

Auch einige seltene magische Gegenstände können Schändermagie freisetzen. Hier bleibt der Benutzer vollkommen ungeschoren von allen Wirkungen und muß auch keine Würfe ablegen. Ganz anders, als sein Umfeld.

Bei einer magischen Identifizierung ist die Schändermagie nicht zu entdecken, so daß es zu einer üblen Überraschung kommen kann.

Es ist keine wasserdichte Regel, aber diese Gegenstände lassen sich nur mit einer bösen oder wenigstens chaotischen Gesinnung nutzen, oder von Dunklen Druiden.

Einige Artefakte machen die Anwendung selbst leichter, oder schützen den Magier. Aber diese sind schwer zu finden.

Siehe:

<https://www.youtube.com/watch?v=J08m8vN3PpY>
