

Hexerei (S. 177 ff)

- Spruchzauberei:** (S. 181 ff) Zur Spruchzauberei muß sich der Zauberer nur konzentrieren (komplexe Handlung), alles weitere ist Effekthascherei.
1. **Vorbereitung** (S. 178) Zauber auswählen, Kraftstufe/Hexereiwürfel/Zauberpoolwürfel festlegen
Zauber können mit einer niedrigeren Kraftstufe als der Erlernten gewirkt werden.
 2. **Zielerfassung** (S. 178) Gegen nichtlebende Objekte können nur physische Zauber (P), gegen astrale Ziele nur Manazauber (M) angewandt werden.
BF = Blickfeld → Ziel muß sichtbar (Sichtverhältnisse/Deckung S. 232) und auf der selben Ebene sein.
Berührung → nicht williges Ziel: Waffenloser Angriff -1 erleichtert
Flächenwirksame Zauber (S. 181) Grundradius = Magieattribut des Zaubernden in Metern (-1 pro zwei / +1 pro einem zurückgehaltenen Hexereiwürfel)
 3. **Hexereiprobe**
Hexereiwürfel + max. gleiche Anzahl Zauberpoolwürfel
Mindestwurf: Manazauber → Willenskraft / physische Zauber → Konstitution / Objekte → Objektwiderstandstabelle
+ Sichtmodifikatoren + Verletzungsmodifikatoren + aufrechterhaltene Zauber + Stufe astrale Barriere
Flächenwirksame Zauber (S. 181) Eine Hexereiprobe gegen alle Ziele und mit den jeweiligen Mindestwürfen vergleichen !
 4. **Spruchwiderstand**
Lebende Ziele: betroffenes **Attribut(Zauberkraftstufe)-Probe** wenn Wirkung nicht freiwillig akzeptiert wird
Nichtlebende und nichtmagische Ziele: keine Spruchwiderstandsprobe
Anzahl der Erfolge (Minimum 1) bzw. Nettoerfolge (Minimum 0 = Unentschieden für Angreifer) = → Wirkung
 5. **Spruchwirkung**
Dauer: (S. 178) (S) **Sofortige Zauber:** wirken und verschwinden innerhalb derselben Handlung, „Wirkungsfolgen“ dauern meist an.
(A) **Aufrechterhaltene Zauber:** Solange sich der Zauberer auf den Zauber konzentriert, behält er seine Wirkung.
→ Bei Schaden: Hexerei(Zauberkraft)-Probe + Verletzungsmodifikator zur weiteren Aufrechterhaltung
→ Kein Sichtkontakt nötig
(P) **Permanente Zauber:** Nach bestimmter Zeit Aufrechterhaltung: permanente Wirkung. (Grundzeitraumtabelle S. 178)
 6. **Entzug** (S. 162) **Powerniveau** = $\frac{1}{2}$ Kraftstufe (abgerundet) + Modifikator + 2 pro aufrechterhaltenen Zauber (kein Verletzungsmodifikator)
Schadensniveau: siehe Zauber Powerniveau +2 für jede Stufe (durch Modifikator) über Tödlich
Entzugswiderstandsprobe (= Schadenswiderstandsprobe): **Willenskraftwürfel + Zauberpoolwürfel**
→ Kraftstufe des Zaubers <= Magieattribut → Betäubungschaden / > Magieattribut → Körperlicher Schaden
→ Spruchzauberei während astraler Projektion: immer körperlicher Schaden
→ Körperlicher und geistiger Schaden durch Entzug kann nicht mit Magie geheilt werden, sondern nur durch med. Versorgung und Ruhe !
- Kampfzauber** (S. 178) Kampfzauber ignorieren die Wirkung von Panzerung und sonstigen nichtmagischen Schutzvorrichtungen.
- Illusionszauber** (S. 193) Erfolgreiche Askennenprobe (Astrale Wahrnehmung S. 171) enthüllt jede Illusion → z.B auch Unsichtbarkeit !
- Manipulationszauber** (S. 182) Elementarer Manipulationszauber: erschafft schädigende Substanz die als Waffe auf das Ziel geschleudert wird.
→ Zauber wie normalen Fernkampfangriff (S.109) mit Hexerei anstelle der Fernkampffertigkeit
→ Mindestwurf 4 alle Entfernungen + Sichtmodifikatoren + Verletzungsmodifikatoren + aufrechterhaltene Zauber + Stufe astrale Barriere
→ Ausweichen (S. 113) möglich ! Physische Barrieren und $\frac{1}{2}$ Stoß-Panzerung sowie Spruchabwehr schützen !
→ auch nicht sichtbare Ziele im Wirkungsradius werden getroffen. Vergleich der Hexereiprobe mit allen Mindestwürfen !
→ Spruchwiderstandsprobe = Schadenswiderstandsprobe wie bei Fernkampf (Ausweichen mit Kampfpool möglich)
→ 2W6 > Objektwiderstand (je nach Schadensniveau modifiziert) → Sekundäreffekte (S. 195 / Schattenzauber S. 51ff)
- Zauber im Astralraum** (S. 182) astrale Ziele: Projizierende oder astral wahrnehmende Zauberer, aktive Foki, Geister, Dualwesen
- Zauberpool:** (S. 180) für Hexereiprüfen (Spruchzauberei, Spruchabwehr, Bannung und Entzug)
- Spruchzauberei entdecken** (S. 162) Wahrnehmungs(4 + Magieattribut des Zaubernden - Zauberkraftstufe + Wahrnehmungsmodifikatoren S. 232)-Probe
- Astraler Abdruck:** (S. 172) Zauber hinterlassen astrale Signaturen (magischer Fingerabdruck) für Kraft Stunden ab Ende des Effektes.
Signatur lesen/wiedererkennen: 3 Erfolge beim Askennen verursachenden Effekt erkennen: 5 Erfolge
Signatur löschen: Hexerei(Zauberkraft)-Probe → - 1 Stunde pro Erfolg Entzug: (Zauberkraft) L
- Spruchabwehr:** (S. 162) Exklusive Handlungen schließen die Spruchabwehr zugunsten Dritter aus.
(S. 183) festgelegte Hexerei- und Zauberpoolwürfel gegen Zauberkraftstufe (Verwendung wie Pool: Wenn weg, dann wegl)
→ Reduzierung der Erfolge des Zauberers (keine Wirkung mehr bei 0 Nettoerfolgen bzw. Unterschreiten einer Schwelle)
→ Anzahl der geschützten Charaktere und Objekte = Hexerei Reichweite = Magie x 100 Meter
- Zauber bannen:** (S. 184) Bannen von existierenden aufrechterhaltenen Zaubern mit Hexerei(Zauberkraftstufe)-Probe
→ Reduzierung der Nettoerfolge wie bei Spruchabwehr (Effekt erlischt bei 0 bzw. Unterschreiten der Schwelle)
→ Entzug als wenn Zauber selbst gewirkt ! (wenn Kraftstufe des Zaubers > Magieattribut → Körperlicher Schaden !)
- Exklusive Handlungen:** (S. 162) Exklusive Spruchzauberei, Zauberspeicher laden, Beschwörungen, Elementare rufen, Bannen, Beherrschen, Übergang oder Beenden der astralen Projektion
- Die Medizinhütte:** (S. 167) Größe: Mind. 3 x 3 Meter / Kosten: Kraftstufe x 500 Nuyen / Aktivierung: Kraftstufe Tage
- Hexerei Bibliothek:** (S. 167) Größe: Stufe x Stufe x 100 MP / Kosten: Stufe x Stufe x 1000 Nuyen
Nutzungsgebühr fremder Bibliotheken: Stufe der Bibliothek x 100 Nuyen pro Stunde

Eingeschränkte Zauber mit reduziertem Entzug (S. 180) nur eins von beiden möglich !		
Einschränkung	Entzugs- reduktion	
Fetischzauber	-1	Fetisch muß Haut des Zauberers berühren
Exklusive Zauber	-2	Zauber ist exklusive Handlung

Foki (S. 189)	Karmapreis Kraft x	Nuyen Kraft x	Summe der max. gleichzeitig aktivierten Fokuskraftpunkte = Intelligenz
Verbrauchsfokus	-	1 500	Einmalige Zusatzwürfel für Zauber-kategorie
Spez. Zauberfokus	1	45 000	Zusatzwürfel für spezifischen Zauber
Kategoriefokus	3	75 000	Zusatzwürfel für Zauber-kategorie
Kraftfokus	5	105 000	Erhöht Magieattribut + Zusatzwürfel
Zauberspeicher	1	15 000	Übernimmt spez. Zauberaufrechterhaltung

Spruchzauberei entdecken: (S. 162) + Wahrnehmungsmodifikatoren (S. 232)	
Situation	Modifikator
Beobachter ist erwacht	-2
Beobachter askennt (S. 172)	-2
Die Maske des Schamanen ist sichtbar (S. 163)	-2
Schamane wirkt Magie innerhalb seiner Totemboni	-1
Zauberer benutzt Fetisch	-1

Sichtverhältnisse (S. 112)	Normal	Restlicht	Infrarot
Vollständige Finsternis	+8	+8/+8	+4/+2
Schwache Beleuchtung	+6	+4/+2	+4/+2
Teilbeleuchtung	+2	+1/+0	+2/+1
Grelles Licht	+2	+4/+2	+4/+2
Leichter Rauch / Nebel / Regen	+4	+4/+2	0
Starker Rauch / Nebel / Regen	+6	+6/+4	+1/+0
Ziel: In passender Tarnkleidung in Bewegung	+2	+2	+Stufe Wärmedämpfung
Ziel: Teilweise Deckung	+4	+4	+4

Widerstandsattribut:	
(S. 194) Mana-Kampfzauber	Willenskraft
(S. 194) physische Kampfzauber	Konstitution
(S. 193) Gezielte Mana-illusion	Willenskraft
(S. 193) Gezielte physische Illusion	Intelligenz
(S. 193) Indirekte Illusionen	Intelligenz
(S. 194) Elementare Manipulationszauber = Fernkampfangriff	Konstitution
(S. 195) Kontrollmanipulationen (Schwelle = $\frac{1}{2}$ Willenskraft)	Willenskraft
(S. 197) Wahrnehmungszauber gegen Entdeckung:	Willenskraft

Objektwiderstandstabelle: (S. 182)	Mindestwurf
Natürliche/unbearbeitete Objekte/Pflanzen	3
Einfache hergestellte Objekte und Materialien	5
High-Tech-Objekte und Materialien	8
Industriell hochgradig verarbeitete Objekte	10+

Sekundäreffekte elementarer Manipulationszauber (S. 195)	
Zauberschadensniveau	Ja, wenn 2W6 >
Leicht	- Kein Sekundäreffekt möglich -
Mittel	Objektwiderstand +4
Schwer	Objektwiderstand +2
Tödlich	Objektwiderstand