

## Auswirkung misslungener Zauber

Sinn dieser Tabellen ist es, dem Spielleiter eine Hilfe für die Abwicklung misslungener Zauber zu geben. Gemeint sind damit zum einen gepatzte Zauber (bei denen 20igen gefallen sind), zum anderen Zauberproben, die einfach überboten wurden.

Ob man in beiden Fällen diese Tabellen anwenden will, soll der jeweiligen Spielrunde überlassen werden. Ich stelle hier nur das Verfahren dar, mit dem diese Tabellen handhabbar werden, und gebe einige Gedanken zum Eintreten dieser Auswirkungen bekannt.

### Handhabung der Tabellen

Zunächst muss geklärt werden, ob die Tabellen bei allen misslungenen Zaubern oder nur bei gepatzen Zaubersprüchen (mit mindestens zwei 20igen) eingesetzt werden sollen. In beiden Fällen wird dann ein Patzerwurf mit dem W20 durchgeführt. Zum Ergebnis addiert man 5 Punkte für

jede 20, die während der Zauberprobe gefallen ist.

#### *Beispiel:*

Die Magierin Calista versucht sich an einem „Blitz dich find“ und wirft 10, 17 und 16. Weil sie gerade erst aus der Akademie entlassen wurde, reicht das nicht.

Ein Patzerwurf wird fällig: 11. Der Zauber trifft ein falsches Ziel.

Die Hexe Gwynna ruft einen „Krabbelnden Schrecken“. Und mit 20, 16, 20 ist sie nicht erfolgreicher als Calista.

Ihr Patzerwurf ist bedauerlicher Weise 19 plus 2mal 5 für die „20igen“ im ersten und dritten Wurf der Zauberprobe. Der Himmel öffnet sich und eine Heerschar von Insekten, Schaben und Würmern ergießt sich über der Hexe und frisst ihr vor den Augen ihrer Freunde das Fleisch vom Leib. (Diese Anekdote in Erinnerung an eine Figur in unserer Gruppe.)

### Wahrscheinlichkeitsüberlegungen

Diese und ähnliche Möglichkeiten schrecken auf dem ersten Blick vor der Anwendung dieser Tabellen ab.

Tatsächlich kommen sie aber höchst selten vor, seltener noch als „meisterliche Willkür“.

Die Zahlen 1 bis 20 werden am häufigsten geworfen, jeweils etwa zu 4,5% - mit leichten Unterschieden durch die Addition der 5er-Zuschläge wegen 20igen.

Der Bereich 21 bis 25 liegt geringfügig darunter, weil er nur mit hohen Patzerwürfen zuzüglich 5er zu erreichen ist.

Nun, ab 26 bis 30 muss man schon mindestens zwei 20igen in der Zauberprobe und auch noch einen hohen Patzerwert gewürfelt haben.

Die Wahrscheinlichkeit 31 oder mehr zu würfeln ist nur noch statistisch.

Sollte es einmal in einem Rollenspielerleben vorkommen, sind die

Kapazitäten vermutlich ausgereizt. Daher die sehr krassen Auswirkungen in den Tabellen.

### Anwendung

Als Spielleiter habe ich diese Tabellen immer nur als Anregung verstanden oder als Inspirationsquelle verwendet. Wenn mir etwas stimmungsvolleres einfiel, habe ich mich nicht an die Tabelle geklammert.

Wenn mir nichts einfiel, war es aber eine große Hilfe. Der Spielfluss blieb erhalten und die Spieler suchten immer hektisch nach dem „besten“ Würfel für den anstehenden Patzerwurf.

Für Anregungen, Korrekturen oder auch Berichte über besondere Zauberpatzer wäre ich dankbar.

**baronien@cyberjunkie.com**

## Auswirkung misslungener Zauber

### Antimagie

1	keine Wirkung, keine ASP
2-5	keine Wirkung, halbe ASP
6-8	keine Wirkung, volle ASP
9-10	keine Wirkung, doppelte ASP
11-12	Wirkung tritt zur Hälfte ein
13-14	Aufzuhebender Zauber setzt seine Wirkung für W6 SR aus
15	halbe Wirkungsdauer
16-17	Wirkungsdauer des aufzuhebenden Zaubers verdoppelt sich
18-19	Aufzuhebender Zauber breitet sich mit voller Wirkung auf 1 weiteres Ziel aus
20	aufzuhebender Zauber entfaltet seine Wirkung in einem Augenblick. Vorsicht!
21	Eine antimagische Aura umgibt Zauberer für W20 Std. Alle Zauberproben +7
22	wie 21 nur für W20 Tage
23	wie 22 und eingeschränkte Wirkung anderer Magie im Umkreis von 7 Metern
24-25	Zauberer nimmt aufzuhebenden Zauber allein auf sich
26	Zauberer zieht für 1 Tag Zauber aus der Umgebung auf sich. Jeweils mit W20 würfeln. Ist Wurf größer als Entfernung in Schritt des Ziels zum Zaub., so zieht er den Spruch auf sich
27	Zauberer misslingen für W20Std alle Zauber: keine Patzerwürfe, ½ASP
28	Zauberer patzt für W20 Std. jeden Zauber (Patzerwurf +5)
29	Zauberer addiert 10 zu seiner MR => Magieempfindlichkeit. Jedesmal wenn Magie in der Nähe, wird mit W20 geprobt, ob er Schmerzen hat. Wenn Wurf niedriger als Magieempfindlichkeit, dann SP nach Maß des Meisters
30	Zauberer verliert seine Zauberkraft permanent
31-	Antimagisches Feld raubt jedem Magiebegabten in 2W20 Schritt Nähe 5W20 ASP (10% permanent). Zauberer löst sich gleißend auf.

### Beherrschung

1	keine Wirkung, keine ASP
2-3	keine Wirkung, halbe ASP
4-5	keine Wirkung, volle ASP
6-7	keine Wirkung, doppelte ASP
8-10	halbe Dauer der Beherrschung
11-12	volle Wirkung, aber falsches Ziel
13-14	Wirkung sowohl gegen das Ziel als auch gegen den Zauberer (wechselseitig)
15-16	Wirkung sowohl gegen das Ziel als auch gegen den Zauberer, sowie ein weiteres Ziel
17-18	Mit W20+W6-1 neuen Zauber aus „Beherrschung“ auswürfeln. Jener Zauber ist mit gleichem Ziel und Dauer gelungen
19-21	umgekehrte Wirkung: Zauberer wird zum Ziel, Ziel zum Beherrscher
22-23	Bei Ziel und Zauberer treten Geistesstörungen auf. Beide zu gleichen Teilen in beiden Körpern gefangen. Je Aktion 50%-Chance, dass sie vom jeweils anderen blockiert wird. Dauer wie Beherrschungsspruch. Danach für beide AG-Wert +2 bis Heilkunde, Seele+7 gelungen
24-25	Ziel hat die nächsten W6 Minuten Einblick in jeden Gedanken des Zauberers
26-27	Zauberer wird für W20 Stunden völlig willenlos, keine Wirkung
28-30	Zauberer dehnt sich unkontrolliert aus. Für alle Anwesenden in 13 Metern Umgebung Probe auf MR (mit W20). Wenn gelungen keine Wirkung, sonst Wirkung wie Liebestruck E.
31-	Bei ungeradem Patzerwurf: volle Wirkung, jedoch Opfer für W20 Monate halbierten KL- und doppelten AG-Wert Bei geradem Patzerwurf: keine Wirkung, jedoch Zauberer für W20 Monate halbierten KL- und doppelten AG-Wert. Opfer stirbt und wird zu Irrlicht, das Zauberer in Zukunft verfolgt.

### Beschwörung von Dämonen

1-2	keine Wirkung, halbe ASP
3-5	keine Wirkung, volle ASP
6-7	keine Wirkung, doppelte ASP (notfalls zu zahlen in LP)
8-10	Zauber scheint nicht gelungen. Jedoch nur um 1 Std. verzögert.
11-12	Anderer Zauber gelungen. Mit W20 auswürfeln. (Bei 16-20 erneut würfeln)
13	Zauberer wird für W6 Sekunden in ein Nebenreich gezerrt (Dämonium, Namenloser etc.) Pro Sek W6 SP, sowie -2W6 ASP. Bei Rückkehr für W6 Min. besinnungslos. Danach AG+5 und MU+2.
14-15	Falscher Zielort. Wesen erscheint W20 Meter entfernt. Achtung! Evtl. wirkt Bannkreis nicht!
16-17	Wesen scheint ungehorsam, folgt aber schließlich doch
18-19	Wesen täuscht Gehorsam eine Weile vor und wendet sich dann gegen Zauberer
20-23	Wesen richtet sich gegen Zauberer
24-25	Wesen richtet sich gegen Unbeteiligte
26-28	Zauberer verwandelt sich für W6 Min in das beschworene Wesen und richtet sich gegen Freunde
29-30	Zauberer wird auf grausame Art getötet. Alle Umstehenden MU-1
31-	Wesen sieht Zauberer verachtend an und verschwindet wieder

### Satinav-Beschwörungen

1	keine Wirkung, keine ASP
2-10	keine Wirkung, halbe ASP
11-19	keine Wirkung, volle ASP
20-30	Fehlerhafte Wirkung
31-	Zauberer altert um 3W20 Jahre in 3W20 Min. Alterung lässt sich nur durch Beherrschung brechen+3W20 stoppen, nicht jedoch auf normales Alter zurückführen

### Beschwörung elementarer Mächte

1	geringe Menge des Elements erscheint, halbe ASP
2-3	keine Wirkung, halbe ASP
4-6	keine Wirkung, volle ASP
7-8	volle Wirkung, doppelte ASP (wenn möglich, sonst max. ASP)
9-12	Zauber scheint nicht gelungen. Jedoch nur um 1 Std. verzögert.
13-14	Anderer Zauber gelungen. Mit 2W6-1 aus „Beschwörung, Elemente“ auswürfeln. Der geplante Zauber scheidet aus.
15-17	Falscher Zielort. Element erscheint W20 Meter davon entfernt.
18-20	keine Wirkung, jedoch hat Zauberer bis zum nächsten Morgen panische Angst vor größeren Manifestationen des Elements (Wälder, Wolken etc.). Jeweils AG-Probe -9
21-23	Element richtet sich gegen Zauberer
24-26	Zauberer verwandelt sich zur tieferen Einsicht für W20 Tage in eine Manifestation des Elements (Teich, Baum, Lagerfeuer), die solange unzerstörbar und untransportierbar ist. Danach für alle Zauber dieses Elements +W3 ZF-Punkte
27-30	Zauberer verwandelt alle unbelebten Gegenstände am Körper der Umstehenden (12 Schritt Radius) in beschworenes Element. SP nach Maß des Meisters.
31-	Gewaltige Manifestation des beschworenen Elements (Flutwelle, Feuersbrunst...) SP nach Maß des Meisters

## Auswirkung misslungener Zauber

### Bewegung

1	keine Wirkung, keine ASP
2-4	keine Wirkung, halbe ASP
5-6	keine Wirkung, volle ASP
7-8	keine Wirkung, doppelte ASP
9-12	Wirkung wie unter Reversalis, wenn möglich. Sonst siehe 16-18.
13-15	Wirkung wie unter Reversalis mit doppelter Dauer, wenn möglich. Sonst siehe 19-20
16-18	Wirkung dehnt sich auf W6 zusätzliche Ziele in der näheren Umgebung aus
19-20	wie 16-18, jedoch mit doppelter Dauer
21-22	Zauberer wirkt, setzt jedoch mittendrin immer wieder aus
23-24	Im ungünstigsten Moment endet die Zauberwirkung bzw. dreht sich um (bei Reversalis-kompatiblen Sprüchen)
25	Zauberer wirkt sich nur auf Teile des Zieles aus (Kleidung etc.)
26-28	Für die Wirkungsdauer werden im Umkreis von W20 Metern alle Gegenstände unter 1 Spann Größe von eigenständigem Leben erfüllt und bemühen sich, dem Zauberer ständig in die Quere zu kommen. GE- und evtl. FF-Proben erschweren!
29-30	Zauberer bewegt sich während der Wirkungsdauer grundsätzlich in unbeabsichtigte Richtungen, dabei auch durch Gegenstände, nicht jedoch Wände, hindurch. Vorsicht - bei Ablauf der Wirkung kann der Aufenthalt z.B. in einem Tisch sehr schmerzvoll sein.
31-	Zauberer bringt seine Moleküle in Bewegung und teilt sich in 2 eigenständige Körper mit halbierten Eigenschaften, LE, AE, Talent- und ZF-Werten. Kann nur mit Verwandlungen beenden +12 rückgängig gemacht werden, wenn beide Teile anwesend sind.

### Heilung

1-3	keine Wirkung, keine ASP
4-7	keine Wirkung, halbe ASP
8-10	halbe Wirkung, volle ASP
11-13	keine Wirkung, volle ASP
14-16	Wirkung hält 1 Tag und verfliegt dann wieder
17-20	Zauberer nimmt geheilten Schaden auf sich
21-25	Reversalis-Wirkung des Zaubers
26-30	volle Wirkung mit Euphorie für W6 SR (MU:20, KL:7, FF-4, GE-3; KK+5, alle Ängste -3)
31-	Gepflegter wird vollständig geheilt von allen Verletzungen, Krankheiten und Vergiftungen, ja sogar Alterserscheinungen. Letzteres allerdings um Stufe des Zauberer mal 3 Jahren

### Hellsicht

1-3	keine Wirkung, keine ASP
4-7	keine Wirkung, halbe ASP
8-10	halbe Wirkung, volle ASP
11-12	keine Wirkung, volle ASP
13-14	volle Wirkung, doppelte ASP
15-16	falsche Zielperson/falsches Ziel
17-18	gestörte Wirkung
19-20	Zauberer erhält falsche Ergebnisse
21-25	Sinnesschärfe des Zauberers sinkt für W6 Stunden um 5 Punkte
26-30	Wirkung wie Traumpulver F
31-	Zauberer erhält einen derart tiefen Einblick in die Struktur der Welt, dass er bei geradem Patzerwurf fortan als weltfremder Prophet in einer Einöde orakelt oder bei ungeradem Patzerwurf durch eine gelungene Lösung von der schnöden Materie in eines der zwölf göttlichen Paradiese aufsteigt

### Illusionen

1	keine Wirkung, keine ASP
2-3	keine Wirkung, halbe ASP
4-5	keine Wirkung, volle ASP
6	Illusion erscheint W6 Schritt vom Ziel entfernt
7	Illusion erscheint W20 Schritt vom Ziel entfernt
8-10	Illusion hat ein anderes Erscheinungsbild
11-12	halbe Wirkungsdauer
13-15	Anderer Zauberer gelungen. Mit W20 aus „Illusionen“ auswürfeln.
16-18	Zauberer wirkt, jedoch mit starken Schwankungen, so dass jeder begreift, dass es eine Illusion ist
19-20	Statt der Illusion erscheint ein Kobold, der den Zauberer mit einem Nackedei bedeckt und folgende Zettel an Bauch und Rücken heftet: „Ich soll nicht zaubern, wenn ich es nicht kann.“
21-23	Illusion entsteht nur im Geist des Zauberers
24-25	Illusionäres Band legt sich um die Sinne des Zauberers. Für Stufe in Stunden KL-(W6+2)
26-27	Alle Gedanken des Zauberers erscheinen einen Tag lang als bewegte Bilder über ihm und sind für jeden sichtbar
28-30	Illusion wird für Wirkungsdauer quasi real und eigenständig
31-	Geist des Zauberers wird permanent verwirrt. KL-(W6+2)

### Kampf

1-2	keine Wirkung, halbe ASP
3-4	keine Wirkung, volle ASP
5-6	halbe Wirkung, doppelte ASP
7-9	falsches Ziel, Zauberer wirkt auf Nachbarn vom Ziel
10-12	völlig falsches Ziel, jeder im Umkreis von Stufe in Schritt kann Ziel werden
13-16	Reversalis-Wirkung des Zaubers, wenn möglich. Sonst 19-20
17-18	Zauberer setzt alle ASP in den Zauber
19-20	Zauberer wendet sich gegen den Zauberer
21-22	Zauberer wirkt für W6 Minuten wie ein Friedenslied
23-25	Zauberer wirkt auf alle Umstehenden mit voller Wirkung, außer auf Zauberer
26-27	Zauberer verpufft als kleines Flämmchen in der Hand des Zauberers. Danach liegt auf dem Zauberer für die Dauer des Kampfes ein „Langer Lulatsch, kleiner Dotz“
28-30	Zauberer verlängert sich auf W6 Std. Falls Zauberer permanent: Auswirkung verschwindet nach Stufe des Zauberers in Sekunden
31-	Energie entlädt sich in einer gewaltigen Explosion. Zentrum bei m Zauberer (10W20 SP). Pro Meter Abstand minus 1 SP für Umstehende.

## Auswirkung misslungener Zauber

### Verständigung

1-3	keine Wirkung, keine ASP
4-7	keine Wirkung, halbe ASP
8-10	keine Wirkung, volle ASP
11-14	falsches Ziel
15-17	verzerrte Verständigung
18-20	falscher Spruch gelungen. Mit 2W6-1 auswürfeln. „Cryptographo“, „Seelenwanderung“ und „Unitatio“ scheiden aus
21-23	Zauberer nimmt alle Gedanken und Gefühle in seiner Umgebung wahr und ist für W6 Minuten zu keiner gezielten Handlung fähig, außer zur sinnlosen Flucht
24-25	Zauberer ermöglicht dem Zauberer für W6 Stunden Verstehen sämtlicher menschlicher Sprachen, nicht jedoch das Reden oder gar Schreiben.
26-27	Zauberer erhält +1 auf Talent „Sprachen“ oder „Alte Sprachen“
28-30	Zauberer versinkt für W20 Stunden in Koma
31-	Zauberer ruft ein Sphärenwesen (Fee, Dämon...), das seinen Verständigungsversuch auf ganz eigene Weise interpretiert...

### Verwandlung von Lebewesen

1-2	keine Wirkung, keine ASP
3-4	keine Wirkung, halbe ASP
5-6	keine Wirkung, volle ASP
7-8	falsches Ziel. Nachbar des ursprünglichen Ziels wird verwandelt
9-10	falsches Ziel. Beliebige Ziel in der Umgebung von W20 Schritt
11-13	Reversalis-Wirkung, wenn möglich. Sonst verpuffen die ASP und ein Minderer Geist wird geboren
14	Wirkung tritt 1 Stunde später ein
15-16	Wirkung tritt mit Fehlern ein
17-18	Falscher Spruch gelungen. Mit W20+W6-1 auswürfeln. „Adler, Wolf“, „Druidenrache“, „Granit und Marmor“ sowie „Last des Alters“ sind ausgeschlossen
19-20	Zauberer setzt gesamte ASP ein. Entsprechend gesteigerte Wirkung.
21-22	Wie 17-18 und zusätzlich 9-10
23-25	Verwandlung flackert: 1 Minute an, dann 1 Minute aus. Einzige Hilfe ist ein entsprechender „Verwandlungen beenden“. Entstehen durch die Verwandlung SP, so werden diese halbiert.
26-28	Zauberer verwandelt sich wie unter „Salander“ in eine Lebewesen, dass seinem Charakter entspricht
29-30	Zauberer erkrankt an Lykanthropie und wird zu einem Werwesen mit magischer Begabung. Normalerweise ein Fall für die örtlichen Behörden!
31-	Zauberer verwandelt sich in ein Stück Papier, das mit gedruckten Schriftsätzen, Linien und handschriftlichen Zahlen übersät ist. Auf dem Kopf des Zettels steht der Name des Zauberers unter einer dicken Überschrift „Charakterbogen“. Rückverwandlung nur durch Eingreifen der Göttin Hesinde

### Verwandlung von Unbelebtem

1-3	keine Wirkung, keine ASP
4-6	keine Wirkung, halbe ASP
7-9	keine Wirkung, volle ASP
10-11	falsches Ziel. Objekt aus W20 Schritt Umkreis verwandelt sich
12-13	Zauber wirkt nur für die Sinne des Zauberers und hält bis Sonnenaufgang
14-15	Falscher Spruch gelungen. Mit W20+2W6-2 auswürfeln. „Aerofugo“, „Arcanovi“, „Reversalis“ scheiden aus
16-18	Reversalis-Wirkung, wenn möglich. Sonst siehe 14-15.
19-20	Kombination aus 10-11 und 14-15
21-23	Zauber aus Verwandlung von Lebewesen gelungen und gegen Zauberer gerichtet. Mit W20+W6-1 auswürfeln. „Adler, Wolf“, „Druidenrache“, „Granit und Marmor“ sowie „Last des Alters“ scheiden aus
24-25	wie 21-23 jedoch gegen Zauberer und alle Lebewesen in 2W6 Schritt Umkreis
26-28	Wirkung auf Zauberer wie Hexenfluch „Beiß auf Granit“
29-30	Kleidung des Zauberers verwächst während des Zauberns mit seinem Körper und bildet eine neue, nicht behindernde Haut mit dem RS der Kleidung. Dieser Zustand des Quasi-Nacktseins hält W3 Wochen an. Weitere Kleidung ist unangenehm, aber bis RS1 zu ertragen (KL-1)
31-	Ziel des Zauberspruchs wird vernichtet (bei nicht eindeutig definierbaren Objekten wird Zauberstab oder ähnlicher Wertgegenstand zerstört). Die aufgewendeten ASP sind zur Hälfte permanent verloren

### Ausnahmeregelungen

#### Beschwörung von Dämonen

„Furor, Blut und Sulphurdampf“  
siehe Mysteria Arkana Seite 132f

„Geister beschwören“ (keine Patzerboni)  
1-19 keine Wirkung, halbe ASP  
20 Geist wendet sich gegen Zauberer

„Heptagon und Krötenei“  
siehe Mysteria Arkana Seite 132f

#### Satinav-Beschwörungen

„Zeitreise / Chronoautos Zeitenfahrt“  
Misslingt der Zauber altert jeder Zeitreisende um 1W6 Jahre, der Zauberer um 1W6 Jahre pro Zeitreisendem!

#### Bewegung

„Transversalis Teleport“  
fällt bei der Zauberprobe 2mal die 20, gerät der Zauberer in den Limbus. Ansonsten nach Geschmack

#### Hellsicht

„Blick durch fremde Augen“  
fällt bei der Zauberprobe 2mal die 20, kann die Seele des Zauberers im fremden Körper gefangen bleiben. Ansonsten nach Geschmack.

#### Illusion

„Impostoris Imagotin“  
fällt bei der Zauberprobe 2mal die 20, wird das Gesicht so schrecklich, dass man Öffentlichkeit und Spiegel meiden sollte. Ansonsten nach Geschmack.

#### Verwandlung von Lebewesen

„Weisheit der Bäume“  
fällt bei der Zauberprobe 2mal die 20, verwandelt sich der Zauberer permanent in einen Waldschrat (durch „Verwandlung beenden“ +10 aufhebbar). Fällt bei der Zauberprobe 3mal die 20, verwandelt sich der Zauberer permanent in einen Baum. Vorzugsweise eine Eiche.