

Regeln für Viertelzauberer

Inoffizielle Ersatzregeln für Das Schwarze Auge

Steven Koenig <webmaster@kreuvf.de>

5. Juni 2015

Die regeltechnische Abhandlung des Viertelzauberers in DSA4.1 passt nicht zu meiner Vorstellung des typischen Viertelzauberers in der Spielwelt. Warum das so ist und wie man die Situation meiner Meinung nach verbessern kann, möchte ich in diesem Artikel mit inoffiziellen Erweiterungsregeln für Viertelzauberer vorstellen.

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	2
1 Status quo: Viertelzauberer in DSA4.1	3
1.1 Kosten	3
1.2 Drei Arten von Viertelzauberern	4
1.3 Steigerungen	4
1.4 Zauber- oder Wirkungsauswahl	4
2 Überarbeitete Viertelzaubererregeln	5
2.1 Vorteile	5
2.2 Repräsentation „Magiedilettant (Name)“ (Dil)	6
2.3 Dilettantenzauber	6
2.4 Ausgleichen misslungener Zauberproben	7
2.5 Beispiele	7
2.6 Kommentar	8
3 Danksagung	10
4 Hinweise	11
4.1 Webversion	11
4.2 Stand	11

Abkürzungsverzeichnis

AP	Abenteuerpunkt
AsP	Astralpunkt
CH	Charisma
DSA	Das Schwarze Auge
FF	Fingerfertigkeit
GE	Gewandtheit
GP	Generierungspunkt
GS	Geschwindigkeit
IN	Intuition
KK	Körperkraft
KO	Konstitution
MU	Mut
PDF	Portable Document Format
W20	zwanzigseitiger Würfel
W3	dreiseitiger Würfel
W6	sechseitiger Würfel
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
ZE	Zeiteinheit
ZfP	Zauberfertigkeitsspunkt
ZfP*	aus der Zauberprobe übrig behaltener Zauberfertigkeitsspunkt
ZfW	Zauberfertigkeitsswert

1 Status quo: Viertelzauberer in DSA4.1

Als Viertelzauberer oder Magiedilettanten werden magisch begabte Wesen verstanden, deren magisches Talent unentdeckt blieb, nicht ausgebildet wurde oder nicht stark genug für eine Ausbildung war (WdZ 35).

Ein Viertelzauberer kann über magische Meisterhandwerke, einen Schutzgeist und übernatürliche Begabungen verfügen. Nur der Schutzgeist ist ausreichend gut geregelt. Während es beim magischen Meisterhandwerk kleine Regellücken gibt, bieten übernatürliche Begabungen aber mehr als genug Anlass zur Kritik. Einige dieser Punkte werden bereits in der NADSA-Hausregelsammlung auf Wiki Aventurica angesprochen.

1.1 Kosten

Übernatürliche Begabungen werden während der Heldenerschaffung nach Spalte F gesteigert (WdH 257). Spalte F ist sonst nur den kompliziertesten Zaubern in eigener Repräsentation vorbehalten (WdS 169). Da Viertelzauberer keine eigene Repräsentation besitzen und sich ihre magischen Wirkungen intuitiv entfaltet haben, ist eine Steigerung stimmig nur nach den Regeln des Selbststudiums möglich (WdS 167, WdS 170): Steigerung bis zu einem ZfW von 10 ist um eine Spalte (= Spalte G) erschwert, Steigerungen jenseits von 10 um zwei Spalten (= Spalte H). Daraus ergibt sich die Zeit zum Steigern eines Zaubers. Sie beträgt halb so viele Zeiteinheiten wie Abenteuerpunkte benötigt werden (WdS 170). Da eine ZE = 2 h, ist die Umrechnung einfach: 1 AP entspricht 1 h. Allein das Steigern von 3 auf 4 würde daher für einen Viertelzauberer 42 h beanspruchen, was eine Woche intensiver Auseinandersetzung bedeutet. Bei der Steigerung von 11 auf 12 wären es bereits 320 h, was acht Wochen intensiver Auseinandersetzung bedeutet.

Generierungskosten für übernatürlich begabte Viertelzauberer sind verglichen mit Halb- und Vollzaubern sehr hoch. Tabelle 1 enthält eine Übersicht über die Generierungskosten. Wichtig hierbei ist, dass in dieser Tabelle noch nicht eingerechnet ist, dass Viertelzauberer ihre maximal fünf Sprüche für je 1 GP erwerben müssen, was die Professionskosten auf mindestens 6 GP erhöht. In der Gesamtbetrachtung müssten noch dazu einige weitere Punkte eingehen:

- Randbedingungen der Repräsentation
- zugängliche magische Sonderfertigkeiten
- zusätzliche Zahl weiterer aktivierbarer Zauber
- Ritualkenntnis
- Steigerungskosten der aktivierten Zauber

Nur im ersten Punkt, den Randbedingungen der Repräsentation, kann der Viertelzauberer marginal punkten: keine Geste, keine Formel, höchstens Sicht und Konzentration werden benötigt. In allen anderen Punkten, auch was die Repräsentation anbelangt, liegen Viertelzauberer weit hinter anderen Magiebegabten zurück.

Tabelle 1: Gegenüberstellung der Generierungskosten für Viertel-, Halb- und Vollzauberer und die mit den jeweiligen Vorteilen verbundenen Auswirkungen auf die Astralenergie, die Magieresistenz und die Zahl der vorhandenen Hauszauber.

Vorteil	Kosten	Astralenergie	Magieresistenz	Hauszauber
Viertelzauberer	5 GP	Grundmenge -6 AsP	±0	0
Halbzauberer	10 GP	Grundmenge +6 AsP	+1	5
Vollzauberer	20 GP	Grundmenge +12 AsP	+2	7

1.2 Drei Arten von Viertelzauberern

Aus den Beschreibungen in den offiziellen Publikationen lassen sich drei Arten von Viertelzauberern ableiten (WdH 258):

- Ausgebildete Viertelzauberer: Alchimisten, Derwische, Ferkina-Besessene, Gjalskerländer Tierkrieger, Zaubertänzer
- Viertelzauberer (bewusst)
- Viertelzauberer (unterbewusst)

Die Beschreibung der hier als „unterbewusst“ bezeichneten Kategorie ist leider sehr schwammig gehalten: der Vorteil „Viertelzauberer“ kann statt für 5 GP auch für 3 GP erworben werden. Die Bedingung dafür ist, dass der Viertelzauberer nichts von seiner Begabung weiß und der Meister entscheiden kann, wann er etwas davon erfährt (WdH 258). Die genaue spiel- und regeltechnische Bedeutung dessen wird leider nicht weiter ausgeführt. Kann der Viertelzauberer seine Fähigkeiten nicht einsetzen? Kann er sie einsetzen, aber nicht steigern, solange er sich dessen nicht bewusst ist? Kann der Meister dem Spieler vorschreiben, wann die Fähigkeiten eingesetzt werden müssen, da der Charakter dies nicht aktiv steuern kann? Oder funktionieren unterbewusste Viertelzauberer nur mit Schutzgeist und Meisterhandwerk?

Des Weiteren gibt es widersprüchliche Angaben zur genauen regeltechnischen Ausgestaltung des Meisterhandwerks. Auf der einen Seite wird explizit festgelegt, dass ein Meisterhandwerk für Talentproben gilt (WdH 255), dann aber gibt es bei der Beschreibung der Gjalskerländer Tierkrieger für jedes Tier (WdH 161 bis 163) festgelegte Meisterhandwerke und in diesen kommen neben Talenten noch folgende Eigenschaften vor: MU, IN, GE, KO, KK, GS. Dass es sich dabei nicht um Versehen handelt, lässt sich auch daran erkennen, dass explizit von „Meisterhandwerk (drei Talente und eine Eigenschaft nach Odün)“ gesprochen wird (WdH 161). Während Proben auf MU, IN, GE, KO oder KK noch regeltechnisch ähnlich abgehandelt werden könnten wie Talentproben, ist mit keinem Wort geregelt wie ein „Meisterhandwerk GS“ funktioniert. Es ist ebenso unklar, welche inneraventurische Erklärung es dafür gibt, dass ausschließlich Gjalskerländer Tierkrieger über ein Meisterhandwerk in einer Eigenschaft verfügen können, während sämtliche anderen Viertelzauberer – darunter sich mittels Magie in Tiere verwandeln könnende Elfen oder nivesische Wolfskinder – dazu offensichtlich nicht in der Lage sind.

1.3 Steigerungen

Bei allen anderen Zauberkundigen können Sprüche (Begabungen mal außen vor) in eigener Repräsentation auf „höchste an der Probe beteiligte Eigenschaft“ +3 gesteigert werden (WdS 170). Sprüche in fremder Repräsentation können nur auf „niedrigste an der Probe beteiligte Eigenschaft“ +3 gesteigert werden (WdS 170). Da übernatürliche Begabungen intuitiv aus dem Viertelzauberer heraus entstehen und keine Repräsentation vorhanden ist, ist nicht klar, welche Grenze dabei gilt.

1.4 Zauber- oder Wirkungsauswahl

Obwohl Viertelzauberer keine eigene Repräsentation besitzen, unausgebildete Viertelzauberer noch dazu keinerlei magietheoretische Kenntnisse aufweisen und nicht in der Lage sind weitere Zaubersprüche zu erlernen, sind die möglichen Zaubervirkungen auf einen Kreis von 67 Zaubern, davon 8 exklusiv für Halbelfen, beschränkt (WdH 258). Vor dem Hintergrund, dass die Zaubervirkung intuitiv erlernt wird, ist die harte Beschränkung auf einen definierten Kreis von Zaubern unsinnig. Auf der anderen Seite stehen Viertelzauberern sämtliche Varianten eines Zaubers, die in sämtlichen Repräsentationen vorhanden sind, offen (WdZ 38). Zudem sind nur die spontanen Modifikationen „Reichweite“ und „Erzwingen“ möglich (WdZ 38). Dies führt zu der absurden Situation, dass ein Viertelzauberer ebenfalls sämtliche Varianten des Motoricus beherrscht, der so unterschiedliche Auswirkungen wie „Fesselfeld“ und „Rote und Weiße Kamele“ enthält.

2 Überarbeitete Viertelzaubererregeln

Bevor ich in die Details gehe, möchte ich die Eckpfeiler dieser Regeln kurz erläutern und am Ende dieser Regeln mit einigen Beispielen die neuen Regeln in Aktion zeigen. Den Abschluss bilden ausführliche Kommentare zu diesen Regeln – ähnliche Kommentare der Autoren würde ich mir auch für die offiziellen Regelwerke wünschen.

Der Vorteil „Viertelzauberer“ wird auch weiterhin benötigt, wenn einer der davon abhängigen Vorteile „Meisterhandwerk“, „Schutzgeist“ oder „übernatürliche Begabung“ erworben werden soll. Mit übernatürlicher Begabung geht die neue Repräsentation „Magiedilettant (Name)“ einher, die für jeden Viertelzauberer einmalig ist. Übernatürliche Begabungen stellen keine vollwertigen Zauber mehr dar, sondern stark eingeschränkte Zauberwirkungen, die auf den jeweiligen Viertelzauberer angepasst sind.

2.1 Vorteile

Der Vorteil „Viertelzauberer“ kostet 3 GP, solange keine übernatürliche Begabung vorhanden ist und der Spieler möchte, dass der Charakter nichts von seiner magischen Begabung weiß. Das heißt, dass sowohl Meisterhandwerk als auch Schutzgeist ausschließlich intuitiv, also nach Meisterentscheid, eingesetzt werden. Ob sich ein unbewusster Viertelzauberer im Laufe seines Lebens seiner Kräfte bewusst werden kann und diese dann auch gezielt einsetzen kann, ist Meisterentscheid. In allen anderen Fällen kostet der Vorteil „Viertelzauberer“ 5 GP. Die Auswirkungen des Vorteils „Viertelzauberer“ lauten wie folgt:

- Astralenergie: Grundvorrat – 3 AsP
- Magieresistenz: ± 0
- Zugang zu Sonderfertigkeiten wie bisher

Der Vorteil „Schutzgeist“ bleibt unangetastet.

Der Vorteil „Meisterhandwerk“ wird erweitert, um ein Meisterhandwerk von Eigenschaften zu regeln. Nur eines der maximal fünf Meisterhandwerke darf ein Meisterhandwerk in einer Eigenschaft aus der folgenden Liste sein: MU, IN, FF, GE, KO, KK, GS. Die gewählte Eigenschaft muss zur Profession des Charakters passen, also zum Beispiel FF bei einem Edelhandwerker, MU bei einem Beschwörer und GS bei einem Boten. Für alle Eigenschaften außer GS gilt, dass das Meisterhandwerk auf zwei Arten genutzt werden kann. Zusätzlich dazu darf der Charakter bei der Generierung in der betreffenden Eigenschaft nicht miserabel sein oder anderweitige Nachteile wählen, die der Anwendung der Eigenschaft entgegen stehen.

Vor einer Probe auf eine Eigenschaft kann je 1 AsP in eine Probenerleichterung von 1 Punkt investiert werden. Misslingt eine Eigenschaftsprobe oder möchte der Charakter das Ergebnis dieser verbessern, so ist es im Nachhinein möglich für 2 AsP pro Punkt die Probe doch noch zu bestehen oder mehr Punkte übrig zu behalten. Beide Einsatzarten gelten ausschließlich für genau eine Eigenschaftsprobe und die maximale Erleichterung ist auf den halben Wert in der betreffenden Eigenschaft beschränkt. Stehen mehrere Proben in Folge an, muss erneut vom Meisterhandwerk Gebrauch gemacht werden. Das Meisterhandwerk in einer Eigenschaft kann nicht für Teilproben von Talentproben verwendet werden.

Wird ein Meisterhandwerk Geschwindigkeit gewählt, so gibt es nur eine Möglichkeit dieses einzusetzen: für 1 AsP pro Viertelstunde wird die GS um die Hälfte des unmodifizierten Werts angehoben.

Der Vorteil „übernatürliche Begabung“ schaltet keine Standardzauber nach Liber Cantiones mehr frei, sondern auf den Charakter und dessen Hintergrund maßgeschneiderte „Minizauber“, deren Wirkungen und sonstige Eigenschaften wie Zauberdauer und Kosten sich an den im Liber Cantiones beschriebenen orientieren können, aber nicht müssen. Der Vorteil kann nur einmal erworben werden, kostet 2 GP und gestattet die Generierung von bis zu 5 Zaubern, auf die 5 ZfP frei verteilt werden können. Der Vorteil stellt die Repräsentation „Magiedilettant (Name)“ zur Verfügung.

2.2 Repräsentation „Magiedilettant (Name)“ (Dil)

Die Komponenten der magiedilettantischen Repräsentation sind Konzentration und Sicht. Es gibt keine zentrale Komponente. In der magiedilettantischen Repräsentation sind nur die spontanen Modifikationen „Reichweite“ und „Erzwingen“ möglich. Die Leiteigenschaft für Magiedilettanten ist Intuition. Magiedilettanten sind in der Lage eine bestimmte Menge fehlender Zauberfertigkeitsschritte zum Bestehen einer Zauberprobe durch den Einsatz weiterer Astralpunkte auszugleichen. Ein ausgeglichener Zauber gilt immer als „gerade so geschafft“, was bedeutet, dass immer genau 0 ZfP* und nicht mehr übrig behalten werden. „Ausgleichen“ zählt nicht als spontane Modifikation. Fehlgeschlagene Zauber kosten $\frac{3}{4}$ der vollen Spruchkosten. Zauber in magiedilettantischer Form bestehen immer nur aus ihrer Grundwirkung, es gibt keine Varianten. Varianten sind regeltechnisch eigenständige Zauber, die getrennt voneinander gesteigert werden müssen. Zauber können nicht schriftlich fixiert werden. Es können keine Zauber anderer Repräsentationen erlernt werden, darunter fallen explizit auch Zauber anderer Magiedilettanten (der Zusatz „(Name)“ soll dies deutlich machen). Es ist ebenfalls nicht möglich, dass ein Magiedilettant mit gleichen Zaubern und höherem ZfW als Lehrmeister für einen anderen Magiedilettanten fungiert. Steigerung ist ausschließlich im Selbststudium möglich; ob Halbelfen im Salasandra ihre Sprüche steigern können, ist Meisterentscheid. Zauber mit den Merkmalen „Beschwörung“, „Dämonisch“, „Herrschaft“, „Limbus“ oder „Temporal“ sind in magiedilettantischer Repräsentation nicht möglich. Zauber mit einer Komplexität von E oder höher sind in magiedilettantischer Repräsentation nicht möglich.

2.3 Dilettantenzauber

Grundsätzlich trifft die Liste der für Viertelzauberer zur Verfügung stehenden Zauber (WdH 258) weiterhin zu, die Sprüche sind aber in ihrer Wirkung eingeschränkt: während der Balsam Salabunde neben der Grundwirkung noch zwei Varianten kennt, stehen beide Varianten dem Viertelzauberer nicht zur Verfügung. Je nach dem wie viele Varianten eines Spruches weggelassen, kann sich dies nach Meisterentscheid auf die Komplexität auswirken. Grundsätzlich gilt für Viertelzauberer aber, dass nach Rücksprache mit dem Meister auch vollkommen neue Zauber kreiert werden können, die kein Pendant im Liber Cantiones haben.

Für die Wahl einer Variante beziehungsweise die Erstellung eines Zaubers empfehle ich die folgenden Richtlinien:

- Varianten mit einer Erschwernis von bis etwa +7 ohne Mindest-ZfW dürfen gewählt werden. Die Erschwernis der Variante entfällt in der magiedilettantischen Version des Spruches.
- Varianten mit höherer Erschwernis oder Mindest-ZfWs von 4 oder höher sollten Viertelzauberern nicht zur Verfügung stehen.
- Reversalisierte Formen einer Wirkung sind gestattet. Reversalisierte Formen sind gegenüber der Grundform nicht erschwert; auch hier entfällt die Erschwernis für Viertelzauberer.
- Varianten müssen in allen Repräsentationen vorliegen. Ausnahme sind hier elfische Viertelzauberer, die zusätzlich all jene Varianten wählen können, die in der elfischen Repräsentation vorkommen.
- Die Reichweite ist grundsätzlich auf „selbst“ begrenzt. Ausnahmen sind Zauber, die überwiegend oder ausschließlich nicht auf sich selbst gewirkt werden wie zum Beispiel der „Blitz dich find“ oder der „Odem Arcanum“.
- Abweichend zur offiziellen Liste der für Viertelzauberer gestatteten Zauber (WdH 258) sind nun auch folgende Zauber oder Varianten möglich:
 - Aeolitus (nur Halbelfen)
 - Arachnea, Variante „Schmetterlingssammler“ mit der zusätzlichen Einschränkung, dass der Zauber auf eine bestimmte Tierart festgelegt ist
 - Eins mit der Natur
 - Elementarbann, Variante „Mindergeister bannen“

- Geisterruf
- Haselbusch und Ginsterkraut, Variante „Schnelle Schlinge“ (nur Halbelfen)
- Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge (nur Halbelfen)
- Manifesto mit der zusätzlichen Einschränkung, dass der Zauber auf ein bestimmtes Element festgelegt ist
- Somnigravis (nicht mehr exklusiv für Halbelfen)
- Zauberwesen der Natur

Der Kerngedanke hinter diesen Regeln ist, dass jeder Viertelzauberer zwar magische Wirkungen hervorrufen kann, aber diese nur zufällig mit bekannten Sprüchen übereinstimmen sollten.

2.4 Ausgleichen misslungener Zauberproben

Ein Viertelzauberer kann Astralpunkte investieren, um eine misslungene Zauberprobe mit genau 0 ZfP* zu bestehen. Dies gilt nur dann, wenn die Probe mit mindestens 0 ZfP gewürfelt wird. Das bedeutet, dass Proben, bei denen zum Beispiel durch Magieresistenz oder Antimagie –2 ZfP zur Verfügung stehen, nicht ausgeglichen werden können. Die Erschwernis von +2 auf jeden einzelnen Wurf bleibt daher in vollem Umfang aktiv und kann nicht ausgeglichen werden. Die fehlenden Zauberfertigkeitpunkte werden 1:1 mit Astralpunkten bezahlt zuzüglich 1W3 – 1 AsP. Ausgegliche Zaubere behalten immer genau 0 ZfP* übrig. Der Held entscheidet in der Regel selbst, ob er versuchen möchte die misslungene Probe auszugleichen. Scheitert dies an fehlenden Astralpunkten, so scheitert der Zauber mit den üblichen Folgen. Nach Meisterentscheid aktiviert sich dieser Ausgleichsmechanismus automatisch, zum Beispiel in emotional aufgeladenen Situationen.

2.5 Beispiele

Die noch in Ausbildung befindliche Mathematica Oleana hat ein Geheimrezept, wenn es darum geht die Nacht vor einer wichtigen Prüfung gut zu schlafen: vor dem Schlafengehen setzt sie sich auf ihr Bett und stellt sich vor, dass sie sofort einschlafen kann und am nächsten Morgen nach einer erholsamen Nacht aufwacht. Kurz darauf merkt sie auch schon, dass sie sehr müde wird, und noch während sie so bei sich zufrieden denkt: „Es hat funktioniert...“, kuschelt sie sich noch schnell in ihre Decke und unterliegt vollkommen der Wirkung des „Ruhe Körper, Ruhe Geist“, den sie auf sich selbst gewirkt hatte. Regeltechnisch hat sie dabei eine unmodifizierte Probe auf 13/10/11 mit einem ZfW von 4 bestanden. Mit einem Würfelerggebnis von 8/13/13 hat sie die Probe durch Investition von 1 + 1W3 – 1 Astralpunkten mit 0 ZfP* geschafft.

Die Dorfälteste Delusia wird von den Bewohnern ihres Dorfes, aber auch umliegender Dörfer und Städte, immer dann zu Rate gezogen, wenn es zu spuken scheint. Meistens ist es nichts, aber hin und wieder existiert doch noch ein Geist in der Dritten Sphäre, den Delusia dann mit Hilfe eines „Geisterruf“ rufen kann, um so unter Umständen zu erfahren, wieso dieser Geist in dieser Sphäre geblieben ist. Regeltechnisch müssen Delusia dafür unmodifizierte Proben auf 15/15/13 mit einem ZfW von 11 gelingen. Damit ist sie in der Lage die Anrufungsschwierigkeit aller beschriebenen Geister (WdZ 204/205) auszugleichen und könnte Würfelpech immer noch mit weiteren Astralpunkten ausgleichen.

Der junge Welf hat schon als Kind erkannt, dass sich seine Eltern sehr um seine Anfälligkeit für Verletzungen sorgen und das auch die Familienkasse belastet. Nachdem er eines Tages beim Spielen mit anderen Kindern gestürzt war, hielt er sich für einige Minuten die blutende Wunde und wünschte sich, dass er seinen Eltern nicht zur Last fallen soll. Er bemerkte, dass die Wunde sich alsbald zu schließen begann und freute sich, weil er sich dachte er wäre mit einer so schnellen Wundheilung endlich so normal wie die anderen Kinder auch. Dass er einen ausgeglichenen (–2 ZfP* durch 2 + 1W3 – 1 AsP) unmodifizierten „Balsam Salabunde“ auf sich selbst gewirkt hatte, war ihm nicht klar.

Gareth ist groß, aber der Bote Sumudan schafft es trotzdem immer wieder Nachrichten in Windeseile von einem Teil der Stadt in einen anderen zu bringen. Behilflich ist ihm dabei neben seiner Ortskenntnis natürlich

auch seine Geschwindigkeit: dank eines Meisterhandwerks Geschwindigkeit kann er etwa einmal am Tag für eine Stunde deutlich schneller durch die Gegend hechten als sonst. Wäre er mit einem Bewegungsmagier befreundet und könnte vom Axxeleratus profitieren, würde er sich also sogar doppelt so schnell bewegen wie normal. Würde er seine Fähigkeit dann einsetzen, würde er zwar immer noch einen leichten Schub bekommen, aber er würde sich nur nochmal etwa 25% schneller bewegen können.

2.6 Kommentar

Ich habe versucht eine große Kompatibilität zu den offiziellen Regeln zu erhalten, die Regeln für Viertelzauberer aber feiner auszuarbeiten und damit offene Fragen auszuräumen. Das Ziel ist es insgesamt jeden Viertelzauberer zu einem Individualisten zu machen, der seine Fähigkeiten in der Regel sicher einsetzen kann, auch wenn er eben nicht genau weiß wie das funktioniert – ähnlich wie viele von uns nicht wissen wie ihr Verdauungstrakt funktioniert.

Für die Anwendbarkeit dieser Regeln auf ausgebildete Viertelzauberer sehe ich keine Probleme. Die GP-Kosten könnten leicht abweichen, was aber durch eine entsprechende Verrechnung 1 GP = 50 AP behoben werden kann. Die AP werden dann einfach zu den Start-AP hinzuaddiert.

Vorteil „Viertelzauberer“ Die schwammige Formulierung zur Kostenberechnung des Vorteils „Viertelzauberer“ (WdH 257/258) habe ich durch klarere Erklärungen zu den nötigen Randbedingungen ersetzt. Die Bewusstwerdung kann weiterhin als rollenspielerisches Element genutzt werden. Dass eine übernatürliche Begabung zwangsweise die teurere Variante nach sich zieht, erkläre ich damit, dass übernatürlich begabte Charaktere sich ihrer Begabung immer bewusst sind, wenn auch die Natur dieser Begabung in der Regel unerkannt bleibt: sie wissen, dass sie bestimmte Handlungen durchführen können, wissen aber nicht unbedingt, dass Magie im Spiel ist. Dass dem so ist, erkläre ich damit, dass nach den offiziellen Regeln eine übernatürliche Begabung auf einem Wert von 3 startet (WdZ 257), was bedeutet, dass der Charakter eine gewisse Zeit in diese Fähigkeit investiert haben muss. Er ahnt vielleicht, dass diese Fähigkeit magischen Ursprungs ist, weiß es aber nicht. Sollte er auf eine Gruppe mit einem Magier treffen, kann dieser sicher leicht herausfinden, ob eine magische Begabung vorliegt oder nicht.

Um Viertelzauberer etwas mächtiger zu machen, habe ich die Startastralenergie um drei Punkte angehoben, sodass ein durchschnittlicher Held (12 aus MU, IN, CH) mit 15 AsP startet, was etwa vier Ruhephasen braucht, um sich vollständig zu regenerieren. Umgerechnet in Zauber bedeutet dies, dass er sich (ohne Ausgleichen) jeden zweiten Tag eine Wunde mit einem Balsam heilen oder einen Angreifer mittels Horriphobus einschüchtern kann.

Vorteil „Übernatürliche Begabung“ Da Viertelzauberer sowas wie Einzelstücke sind, passt es nicht in mein Aventuriernbild, wenn sich der Viertelzauberer einfach plump Zauber nach Liber Cationes heraussuchen darf. Zumal wie ja oben angesprochen mitunter stark unterschiedliche Varianten in einen Zauber gepackt wurden und ich mir so beim besten Willen nicht vorstellen kann, dass ein Viertelzauberer von sich aus auf all diese Varianten stößt, wenn er einen höheren ZfW erreicht hat. Die Zauber, die ein Viertelzauberer wirken kann, sollten immer mit dem intuitiv umgesetzten Wunsch nach einer Beeinflussung der Welt zu tun haben. Das heißt auch, dass die magische Wirkung tief mit dem Wirker verbunden ist, was Vor- und Nachteile bedeutet. In gewisser Weise ähnelt das der elfischen Magie, wenngleich die harmonische Komponente fehlt. Bei der Wahl der möglichen Sprüche gestatten die vorgestellten Regeln daher auch größere Freiheiten, letztlich bleibt es aber immer Meisterentscheid, ob ein bestimmter Zauber oder eine bestimmte Wirkung erlaubt ist. Daher sind auch die von mir zusätzlich erlaubten Sprüche nicht in Stein gemeißelt. Hier ist natürlich auch die Kreativität der Spieler gefragt, um den Meister davon zu überzeugen, dass ein bestimmter Spruch oder eine bestimmte Wirkung doch sehr gut zum Charakter passt.

Des Weiteren habe ich die Kosten für übernatürliche Begabungen geändert. Zum einen können jetzt bis zu fünf Sprüche für 2 GP gewählt werden, zum anderen ist die Steigerung deutlich günstiger als vorher: als

Extremfall sei auf die Steigerung des Flim Flam von 10 auf 11 verwiesen, die nun nicht mehr 280 AP, sondern nur noch 43 AP kostet. Dabei sollte man immer im Hinterkopf haben, dass ein Viertelzauberer weniger von einer Steigerung hat als Halb- oder Vollzauberer, da Regeneration und Astralenergie für Viertelzauberer zeit- lebens vergleichsweise gering ausfallen werden und eine Steigerung zwar zu stärkeren Effekten führen kann, aber nicht zu häufigerem Einsatz. Sollte ein Spieler einen Charakter erschaffen wollen, der häufiger Magie wirken kann, ist ein Viertelzauberer meiner Meinung nach der falsche Weg; stattdessen sollte dieser Spieler sich eher für Halb- oder sogar Vollzauberer entscheiden.

Alternativ zu den normalen Steigerungsregeln wäre es auch denkbar übernatürliche Begabungen über eine Art *learning by doing* zu steigern. Dabei steigt der ZfW einer übernatürlichen Begabung immer dann, wenn ein Lernschwellenwert überschritten wird. Jedes Mal, wenn die übernatürliche Begabung eingesetzt wird und ihr Einsatz gelingt, kann der Spieler eine Intuitionsprobe würfeln. Diese Probe wird erschwert um die ZfP* aus der Zauberprobe. Gelingt die Intuitionsprobe, erhält der Charakter die übrigen Punkte aus der Intuitionsprobe auf das Steigerungskonto der übernatürlichen Begabung (mindestens einen Punkt). Die Idee dahinter ist, dass der Charakter besonders dann etwas über seine Begabung lernen kann, wenn er an die Grenze seiner Fähigkeiten stößt, was sich sogar mit irdischen Erkenntnissen aus der Lernpsychologie deckt. Eine entsprechende Steigerungskostentabelle zu erstellen, ist mir aber für diesen Artikel zu aufwendig – sowas würde sich aber exzellent für ein „AP-freies Spiel“ eignen, eine Idee, die ich in Zukunft gern weiter ausarbeiten würde und für die ich auch schon einige Ideen im Hinterkopf habe.

Repräsentation „Magiedilettant (Name)“ Ein Viertelzauberer sollte seine Fähigkeiten bei Abwesenheit externer Erschwernisse (Magieresistenz, Antimagie, etc.) routiniert einsetzen können, weshalb ich Viertelzauberern gestatte misslungene Proben unter bestimmten Umständen auszugleichen. Durch die meist schlechte Regeneration von Astralpunkten begrenzt sich der Viertelzauberer damit selbst und wird dadurch nicht so schnell wieder seine Fähigkeiten einsetzen können wie ein Halb- oder Vollzauberer. Und selbst dann können etwas teurere Zauber immer noch danebengehen. Der Ausgleichsmechanismus soll darüber hinaus übernatürliche Begabungen näher an die Effekte eines Meisterhandwerks oder des Schutzgeistes heranbringen.

Was auch direkt zum neuen Nachteil der Viertelzauberer, genauer gesagt: der Repräsentation Magiedilettant, überleitet: Viertelzauberer haben nur geringe Kontrolle über ihren astralen Fluss, wenn sie erst einmal angefangen haben sich die Wirkung herbeizuwünschen. Dadurch verlieren sie für fehlgeschlagene Zauber nicht wie üblich die Hälfte der eigentlich fälligen Astralpunkte, sondern drei Viertel. Sie konzentrieren sich auch dann noch auf die gewünschte Wirkung, wenn ein Halb- oder Vollzauberer schon längst gemerkt hat, dass die Kraftfäden falsch gesponnen wurden und sich so nichts machen lässt.

Ein Teil der Regeln zur neu erschaffenen (Pseudo-)Repräsentation „Magiedilettant (Name)“ sind direkt aus den offiziellen Regeln entnommen. Dadurch, dass Zauber eines Viertelzauberers jetzt in der eigenen Repräsentation vorliegen, gilt automatisch, dass eine Steigerung auf „höchste an der Probe beteiligte Eigenschaft“ +3 erlaubt ist, was für gewöhnlich eine Obergrenze im Bereich von 21 bis 24 bedeutet. Die Merkmalsbeschränkungen habe ich aus den Merkmalen der erlaubten Zauber abgeleitet. Die drei Hauptmerkmale der offiziell zulässigen Zauber sind „Eigenschaften“ (36%), „Einfluss“ (24%) und „Hellsicht“ (19%) und die drei nur einmal verwendeten Merkmale sind „Antimagie“, „Metamagie“ und „Schaden“. Die Prozentangaben geben den Anteil an Zaubern mit diesem Merkmal an allen wählbaren Zaubern an; dadurch bedingt ist die Summe höher als 100%. Die Komplexitätsgrenze ist ebenfalls aus den offiziell zulässigen Zaubern übernommen. Besonders wichtig ist mir, dass Viertelzauberer auf sich allein gestellt sind, wenn es darum geht ihre Zauber zu steigern. Dadurch ist die Steigerung ihrer Sprüche auf Spalte F beschränkt: Komplexität des Spruches D + zwei Spalten nach rechts für Steigerung auf 11 oder höher. Da es sicher einige ausgefuchste Spieler geben wird, die argumentieren werden, dass „Magiedilettant (Alrik)“ für alle magiedilettantischen Alriks gilt, nochmal explizit: auch gleiche Namen gestatten es nicht die Randbedingungen der Repräsentation auszuhebeln.

Durch die Personalisierung der Repräsentation steht des Weiteren auch eine im sonstigen regeltechnischen Rahmen stimmige Erklärung für die Art und Weise wie Magiedilettanten Zauber wirken. Bei der Analyse eines magiedilettantischen Zaubers mittels „Analys“ könnte der Meister von Würfeln abhängig machen,

Tabelle 2: Soll die Magie eines Magiedilettanten analysiert werden, kann die Repräsentation als Erschwernis wirken. Da jeder Viertelzauberer einzigartig ist, kann mittels eines W6 bestimmt werden, zu welcher bekannten Repräsentation die Repräsentation eines bestimmten Spruches am ähnlichsten ist.

Augenzahl	Repräsentation	
1	Gildenmagische Repräsentation	
2	Scharlatanische Repräsentation	
3	Satuarische Repräsentation	
4	Druidische Repräsentation	
5	Geodische Repräsentation	Halbelfen: elfi-
6	Elfische Repräsentation	sche Repräsentation

welcher bekannten Repräsentation der Zauber am ähnlichsten sieht. Folgende zwei Möglichkeiten schlage ich vor: zum einen kann der Meister von einem W20 abhängig machen wie ähnlich die Repräsentation eines bestimmten Magiedilettanten mit einer dem Hellsichtmagier bekannten ist und die üblichen Zuschläge (WdZ 52) dafür verhängen. Alternativ zu einem W20 kann anhand von Tabelle 2 auch mit einem W6 entschieden werden, welcher Repräsentation ein bestimmter Zauber am ähnlichsten ist. Dies sollte für zukünftige Fragen notiert werden.

Nachdem ich den Abschnitt zur Repräsentation „Magiedilettant“ geschrieben hatte, fragte ich mich wie Zauber aus übernatürlichen Begabungen wohl in der Helden-Software implementiert sind und sah, dass Magiedilettantenzauber der Repräsentation „Dil“ angehören. Es ist schön zu sehen, dass ich offenbar nicht der Erste bin, der sich über die Repräsentationslosigkeit magiedilettantischer Zauber gewundert hat.

Vorteil „Meisterhandwerk“ Besonders geärgert hat es mich im WdH zu entdecken, dass Gjalskerländer Tierkrieger über ein Meisterhandwerk in einer Eigenschaft verfügen und all das ohne auch nur den Hauch einer Erklärung wie sowas regeltechnisch ablaufen soll. Da es bereits einen ähnlichen Vorteil, die Gabe Kräfteschub für 10 GP, gibt, will ich mit den Regeln für ein Meisterhandwerk einer Eigenschaft dafür sorgen, dass Kosten und Nutzen in einem angemessenen Verhältnis stehen. Dadurch, dass Meisterhandwerke für Halb- und Vollzauberer teurer sind, ist diese Ausprägung eines Meisterhandwerks rein kostenmäßig wahrscheinlich sehr unattraktiv. Aufgrund der aber eher begrenzten Wirkung passt ein solches Meisterhandwerk immerhin sehr gut zu einem Viertelzauberer.

Da gewisse Nachteile auch auf Eigenschaften durchschlagen, sollte der Meister entscheiden, ob ein bestimmter Nachteil einem Meisterhandwerk in einer Eigenschaft im Wege steht oder nicht. Im Falle der Eigenschaft GS könnte der Meister dem Charakter also verbieten behäbig, einbeinig, fettleibig, kleinwüchsig oder lahm zu sein. Es wäre aber auch gut denkbar, dass es zum Hintergrund des kleinwüchsigen, fetten oder einbeinigen Charakters passt, dass dieser gelernt hat seinen Geschwindigkeitsnachteil durch das Meisterhandwerk auszugleichen. Vielleicht ist es sogar gerade eine herausstechende Eigenschaft des Charakters so auszusehen als könnte man vor ihm einfach weglaufen, wenn dem aber tatsächlich nicht so ist.

3 Danksagung

Ich möchte mich bei meinem Meister, Matthias Petzold, für seine Anmerkungen während der Entstehung des Artikels danken.

4 Hinweise

Dieser Artikel ist entstanden, weil ich „mal eben schnell“ ein paar Ungereimtheiten beim Viertelzauberer beheben wollte. Je mehr ich aber nachgedacht und geschrieben habe, desto mehr Punkte sind mir aufgefallen. Natürlich kann ich aber auch etwas übersehen oder eine offizielle Regel falsch verstanden haben.

Falls es also Lob, Kritik oder Anmerkungen zu diesem Artikel gibt, freue ich mich jederzeit über eine E-Mail.

Lizenz Dieser Artikel ist unter der CC-BY-SA-3.0-Lizenz veröffentlicht. Es folgt eine rechtlich nicht bindende Zusammenfassung in allgemein verständlicher Sprache:

- Der Artikel darf in jedem Format oder Medium vervielfältigt und weiterverbreitet werden.
- Der Artikel darf verändert oder als Grundlage für eigene Werke genutzt werden. Der Zweck ist dabei nicht von Belang. Auch eine kommerzielle Verwertung ist erlaubt.
- Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link auf die Lizenz anfügen und deutlich machen, ob Veränderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- Verändern Sie diesen Artikel oder benutzen Sie ihn als Grundlage für eigene Werke, so dürfen Sie den veränderten Artikel oder Ihr neues Werk nur unter denselben Bedingungen weitergeben, unter die Sie diesen Artikel nutzen dürfen.
- Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

4.1 Webversion

Eine Web-Version dieses Artikels ist ebenfalls verfügbar.

4.2 Stand

Dieses Dokument wird mit dem Versionsverwaltungsprogramm Git verwaltet. Die Versionen dieses Dokuments können in einem Klon des Repositorys gefunden werden. Die Version dieses Dokuments ist e562c2c vom 2015-06-05 21:26:06 +0200, der verwendete Branch ist master.