

Berufsgeheimnis Arkanil

Holger Weber

12.02.2013

Berufsgeheimnis: Arkanil (Z)

Mittels dieser Sonderfertigkeit wird es einem Zauberer ermöglicht, die überaus mächtige aber zeitgleich auch sehr komplizierte und gefährliche Rohalsschrift anzuwenden, um die Wirkung eigener Zaubersprüche zu verstärken oder zu verändern.

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht lediglich das Erlernen der magischen Schriftart *Arkanil* (Steigerungsspalte C, niemals verbilligt), deren TaW dann in den Proben zur Herstellung der Glyphen Anwendung findet (siehe unten).

Voraussetzungen: MU 15, TaW Magiekunde 14, TaW Malen/Zeichnen 7, SF *Repräsentation Gildenmagie*, SF *Zauberzeichen*

Verbreitung: 2; Das Geheimnis um die Verwendung der Rohalsschrift ist nur wenigen Magiern bekannt und wird – besonders wegen ihrer unkontrollierbaren Risiken – von noch weniger weitergegeben. Mit den richtigen Kontakten und einem guten Leumund lässt sich diese Sonderfertigkeit in Kuslik (Institut der Arkanen Analyse) oder bei höchstens einem Dutzend privater Lehrmeister erlernen.

Kosten: 150 AP

Grundlegendes

Möchte ein Kenner der Sonderfertigkeit *Berufsgeheimnis: Arkanil* sein Wissen zur Steigerung eines magischen Effektes nutzen, muss er sich zu Beginn mit der erwünschten Wirkung auseinandersetzen, sich anschließend die exakte Anordnung der dafür notwendigen magischen Zeichnungen überlegen und sie zu guter Letzt mit ruhiger Hand anbringen.

In Regeln ausgedrückt, bedeutet dies, dass die Anwendung der Arkanil-Glyphen mittels der Berechnung einer *Glyphenkomplexität* (GK) — zur Berechnung siehe unten — sowie dreier Proben abgehandelt wird:

1. Magiekunde-Probe: Diese Probe stellt fest, ob der Magier ein ausreichendes Verständnis des astralen Gefüges besitzt, um eine in sich geschlossene Zauberformel auszuweiten, zu manipulieren oder in ihrer Wirkung zu verstärken.
Diese Probe ist um die halbe GK erschwert, eine eventuelle Talentspezialisierung *Zauberwerkstatt* wird angerechnet. Sie fungiert als Hilfstalent für die folgende
2. Arkanil-Probe: Dieser Wurf entscheidet darüber, ob es dem Zauberer gelingt, die richtigen Zeichen für seine gewünschte Wirkung zusammenzustellen und sie korrekt anzuordnen. Diese Probe wird auf KL/IN/FF abgelegt und ist um die volle GK erschwert. Übriggebliebene TaP* erleichtern die folgende Probe um die Hälfte.
3. Malen/Zeichnen-Probe: Dies ist die abschließende Probe, mittels derer festgestellt wird, wie exakt der Zauberer die von ihm entworfenen Glyphen auf der gewünschten Oberfläche anbringen kann. Sie ist wiederum um die halbe GK erschwert.

Der Herstellungsprozess dauert genau so viele Zeiteinheiten, wie die GK beträgt. Diese dürfen nicht beliebig hinausgezögert werden, sondern der Magier darf während der gesamten Herstellung

höchstens vier Zeiteinheiten mit anderen Dingen verbringen, ansonsten war alle Mühe umsonst. Während jeder Zeiteinheit muss der Zauberer $1W3 + \frac{GK}{2}$ Astralpunkte bezahlen. Die Herstellung schlägt sofort fehl, wenn der Zauberer zu irgendeinem Zeitpunkt nicht in der Lage ist, die anfallenden Astralpunkte zu bezahlen, oder wenn die Malen/Zeichnen-Probe scheitert. Besonders gefährlich wird es für den Zauberer, wenn er eine falsche Glyphenkomposition entwirft, diese aber korrekt zeichnet. Sollte es also geschehen, dass die Arkanil-Probe scheitert, die Malen/Zeichnen-Probe jedoch gelingt, schlägt die Herstellung sofort fehl und es kommt automatisch zu einem Zauberpatzer.

Der gesamte Prozess zur Anbringung der Glyphen muss abgeschlossen sein, bevor der zu modifizierende Zauberspruch angewandt wird. Insbesondere ist es mittels der Rohalsschrift daher kaum möglich eine Formel spontan zu potenzieren, da es eines großen zeitlichen Aufwandes bedarf, die benötigten Arkanil-Zeichen anzubringen.

Wo genau die Zeichnungen angebracht werden müssen, hängt vom zu unterstützenden Zauberspruch ab und ist Meisterentscheid (bei einem MOTORICUS beispielsweise auf dem zu bewegenden Objekt), in jedem Fall müssen sie sich aber zumindest in der Nähe des Zauberers und/oder des Zieles befinden.

Die Wirkung der Glyphen (und alle damit verbundenen Vor- und Nachteile) gilt für alle innerhalb der Wirkungsdauer gesprochenen Zaubersprüche der betroffenen Art. Diese Wirkungsdauer entspricht dem TaW Arkanil in Tagen. Der Magier kann bei der Anwendung eines entsprechenden Zaubers aber explizit darauf verzichten, die Rohalsschrift zu nutzen und wirkt die Formel dann nach den normal gültigen Regeln.

Die Glyphenkomplexität berechnet sich wie folgt: Die Grundkomplexität entspricht der unmodifizierten Komplexitätsstufe des Zaubers (also A für 1, B für 2 usw.). Anschließend wird diese wie folgt erhöht, oder verringert:

- Sie erhöht sich um eins für je zwei spontane Modifikationen oder Varianten, die nicht durch das Wirken des Spruches getragen werden, für diesen aber grundsätzlich möglich sind. Solche spontanen Modifikationen und Varianten bringen daher keine Erschwernisse auf die eigentliche Zauberprobe und werden auch nicht gegen die Maximalanzahl spontaner Modifikationen angerechnet, die ein Zauberer bei einem einzelnen Spruch anwenden darf.
- Sie erhöht sich um eins für jede spontane Modifikation, die für den Zauberspruch normalerweise nicht erlaubt ist.
- Sie erhöht sich um eins für je drei ZfP*, die zu später zu den ZfP* des gewirkten Spruches hinzugezählt werden. Diese zusätzlichen ZfP* werden erst dann addiert, wenn der Zauberspruch ohnehin gelungen ist – sie können eine misslungene Zauberprobe nicht abwenden.
- Sie erhöht sich um eins für jede Verlängerung der Wirkungsdauer der Arkanil-Glyphen (nicht des Zaubers!) in den folgenden Schritten: *normal (siehe oben) – ein Monat – ein Vierteljahr – ein halbes Jahr – ein Jahr – ein Jahrzehnt – permanent*. Permanenz ist nur möglich, wenn der Zauberer die Sonderfertigkeit *Merkmalskenntnis Temporalmagie* besitzt. In diesem Fall fällt bei der Bestimmung der AsP-Kosten für jede erwürfelte 3 auf dem W3 außerdem ein permanenter Astralpunkt an.
- Sie erhöht sich um drei, falls der Zauberspruch nicht in gildenmagischer Repräsentation gewirkt werden soll.

- Sie erhöht bzw. verringert sich jeweils um eins für jedes Merkmal des Spruches zu dem der Zauberer keine entsprechende Merkmalskenntnis bzw. die entsprechende Merkmalskenntnis besitzt, sowie für jedes Merkmal zu dem der Zauberer eine entsprechende Unfähigkeit bzw. Begabung besitzt.
- Sie erhöht sich nach Maßgabe des Meisters für Veränderungen, die über spontane Modifikationen und Varianten hinausgehen.

Es ist explizit nicht möglich, Zauberwirkungen anderer Magiewirker zu verbessern oder die Arkanil-Glyphen eines anderen Magiers für sich selbst zu verwenden.

Da die Anwendung solch komplexer Steigerungsvorgänge jedoch ein sehr hohes Verständnis des betroffenen Spruches voraussetzt, gilt folgende Einschränkung: Um einen Spruch mittels der hier beschriebenen Regeln zu verstärken, muss der Magier ihn mit einem Mindest-ZfW von 15 beherrschen. Selbst in diesem Fall steigt die GK noch um zwei Punkte an. Ab einem ZfW von 18 steigt sie nur noch um einen Punkt und ab einem ZfW von 21 erleidet der Magier keine weiteren Erhöhungen auf seine GK.

Werkzeuge und Materialien

Selbstverständlich ist nicht jeder handelsübliche Kohlestift dazu geeignet, derart potente magische Zeichen und Symbole zu erschaffen. Üblicherweise wird hierzu Zaubertinte verwendet, wie sie auch bei der Niederlegung magischer Thesen Anwendung findet, und dazu ein mit Arcanium belegter Elfenhaarpinsel oder der Federkiel einer Harpyie.

Solche und ähnlich vergleichbare Werkzeuge gelten als notwendiges Werkzeug und erleichtern oder erschweren die Arkanil-Herstellung daher nicht. Ist der Magier gezwungen, minderwertige Materialien zu verwenden, erleidet er eine Erschwernis auf seine Malen/Zeichnen-Probe (nicht die Arkanil-Probe, denn diese ist theoretischer Natur). Diese Erschwernis liegt zwischen +1 (zerstoßene und aufgekochte Zauberkreide anstatt echter Zaubertinte) und +7 (Kohlestift). Natürlich gelten auch „profane“ Erschwernisse, die aus minderem Handwerkszeug resultieren als Erschwernisse (so magisch ein Pinsel auch sein mag, wenn ihm bereits die Borsten ausfallen, gestaltet sich das Zeichnen schwierig).

Da bereits das „durchschnittliche“ Material von hoher Güte sein muss, wird es einem Zauberer schwer fallen, Farben und Pinsel zu finden, die ihm seine Probe erleichtern. Bei äußerst seltenen (und teuren) Einzelstücken mag ihm dies dennoch gelingen, jedoch erhält er hierdurch keinesfalls mehr als zwei Punkte Erleichterung auf seine Malen/Zeichnen-Probe.

Im Gegensatz zu diesen Einschränkungen spielt es überhaupt keine Rolle, auf welchem Untergrund die Glyphen angebracht werden – selbstverständlich wird es sich schwierig gestalten, auf losen Sand oder direkt in die Luft zu malen.

Bisher ist es nicht gelungen, die Herstellung auf andere Handwerkstalente auszuweiten (beispielsweise Steinmetz) und es wird daher vermutet, dass die Glyphen nur dann ihre Wirkung entfalten können, wenn sie sich am Ende ihrer Wirkungsdauer auflösen können, ohne Spuren zu hinterlassen – und offensichtlich ist es ihnen nicht aus eigener Kraft möglich, weggeschlagenen Stein nachwachsen zu lassen.

Theoretisch wäre es denkbar, die Glyphen mittels eines MENETEKELS darzustellen, anstatt sie per Hand aufzuzeichnen, doch würde dies voraussetzen, dass die Flammenschrift mindestens über den gesamten Herstellungsprozess aufrechterhalten wird (und veränderbar bleibt). Zudem müsste sichergestellt werden, dass der Zauber nicht vor Ende der geplanten Wirkungsdauer der Glyphen endet, da sich diese sonst so verhalten würden, als seien sie mit Gewalt zerstört worden (siehe unten).

Arkanil und Kraftlinien

Obleich es äußerst gefährlich ist, diese beiden magischen Spezialgebiete miteinander zu vereinen, ist es doch reizvoll:

Konnte sich der Magier auf die Kraftlinie einstimmen (es ist mindestens die Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I* erforderlich, um beide Regelungen zu vereinen), auf der er zaubern möchte, so profitiert er von folgenden Regelungen:

- Spontane Modifikationen und Variante harmonischer Zauber erhöhen die GK nicht. Dies gilt nur für solche spontanen Modifikationen, die für den gewünschten Zauber generell erlaubt sind.
- Die AsP-Kosten jeder Zeiteinheit reduzieren sich um eins.
- Die GK wird bei harmonischen Zaubern um die halbe Linien- bzw. Knotenstärke gesenkt. Kenner der Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie II* dürfen bei harmonischen Zaubern stattdessen die volle Linien- bzw. Knotenstärke subtrahieren, bei allen anderen immerhin die halbe.

Der Zauberer sollte sich aber bewusst sein, dass diese Art des megalomagischen Wirkens ein enorm erhöhtes Risiko bedeutet (siehe unten). Außerdem können solcherart erschaffene Glyphen auch nur Zauber potenzieren, die auf der entsprechenden Kraftlinie oder dem entsprechenden Knoten gewirkt werden (es ist also nicht möglich, die Arkanil-Glyphen mit Hilfe einer Kraftlinie zu erschaffen und sie dann fernab der Linie zu benutzen).

Gefahren der Rohalsschrift

Für die praktische Anwendung der Arkanil-Zeichen gilt, dass stets die Gefahr besteht, die kritische Essenz zu erreichen: Wann immer die Rohalsschrift angewandt wird (das bedeutet: nach dem Auswürfeln der finalen Malen/Zeichnen-Probe), kommen die Regeln zur kritischen Essenz aus **WdZ 368** zum Tragen und es wird ein Wurf auf der entsprechenden Tabelle fällig.

Zur Bestimmung der Gesamt-AsP-Kosten (und der damit zusammenhängenden Modifikation der Tabelle) werden sämtliche Kosten der Arkanil-Glyphen, sowie aller Zauber, die unmittelbar mit der Schaffung der Glyphen zusammenhängen, aufaddiert (beispielsweise ein ADAMANTIUM, der die Glyphen widerstandsfähiger machen sollte) und entsprechend den Regeln zur kritischen Essenz durch 10 geteilt.

Wurden die Glyphen ohne Kraftlinienmagie erstellt, wird nun der W20 für die kritische Essenz geworfen und das Ergebnis angewendet (die Sonderfertigkeiten *Kraftlinienmagie I* und *Kraftlinienmagie II* finden hier natürlich keine Anwendung).

War eine Kraftlinie oder sogar ein Kraftknoten beteiligt, werden pauschal 20 Punkte auf die kritische Essenz aufgeschlagen und die Linien- bzw. Knotenstärke wird doppelt eingerechnet. Dadurch kann es durchaus geschehen, dass die kritische Essenz bereits vor dem W20-Wurf erreicht wird.

Das Zerstören der Glyphen

Im Gegensatz zu Arkanoglyphen besitzen die Arkanil-Zeichen keinerlei erhöhte Resistenz gegen profane Angriffe. Sie können also vergleichsweise einfach verwischt, entstellt oder anderweitig unbrauchbar gemacht werden. In diesem Fall enden alle mit Hilfe dieser Glyphen gewirkten Zauber auf der Stelle (eventuelle permanente Auswirkungen werden natürlich nicht rückgängig gemacht)

und es fällt sofort ein weiterer Wurf auf die kritische Essenz an (mit sämtlichen Modifikationen, die auch bei der Erschaffung Anwendung fanden). Die Auswirkungen treffen den Ort, an dem sich die Glyphen zu dem Zeitpunkt befinden – gegebenenfalls wird also nur der Störenfried und nicht der Zauberer betroffen.

Werden sie nicht mit Gewalt zerstört, behalten sie ihre Kraft bis zum Ende der Wirkungsdauer. Danach verlieren sie jedwedes magisches Potential. Es ist unmöglich sie erneut zu verzaubern, stattdessen müssen sie vollkommen neu erschaffen werden (die Magie liegt nicht in den Zeichen selbst, sondern in ihrer Herstellung).

Beispiele

Es folgen zwei kleine Beispiele, um die obige Theorie etwas verständlicher zu machen:

Beispiel 1

Der Kampfmagier Ardarus schützt sich im Kampf gerne mit einer Lederrüstung, verstärkt durch einen ARMATRUTZ. Da im Gefecht jede Sekunde zählt, möchte er nicht mehr auf die volle Zauberzeit angewiesen sein, wenn er einen ARMATRUTZ wirkt. Außerdem, möchte er sicherstellen, dass der Schutzzauber nicht noch einmal überraschend früh endet (die Narbe durch den orkischen Kriegspfeil entstellt ihn noch immer) und daher die Wirkungsdauer heraufsetzen. Um dies zu bewerkstelligen, hat er sich ausgiebig mit den Arkanil-Glyphen beschäftigt und möchte nun seine Lederrüstung mit den entsprechenden Zeichen versehen, ohne jedoch eine Kraftlinie für dieses Vorhaben zu nutzen.

Er berechnet nun zunächst die Glyphenkomplexität für sein geplantes Vorhaben:

- *Die Grundkomplexität beträgt 2 (Steigerungsspalte B für den ARMATRUTZ).*
- *Sie steigt um 2, da er drei spontane Modifikationen einbauen will, die für den Armatrutz erlaubt sind (Wirkungsdauer verdoppeln, zweifach Zauberdauer halbieren).*
- *Ardarus will sichergehen, dass die Glyphen ihm auf seiner gesamten Reise durch das Orkland zur Seite stehen, daher steigert er die Wirkungsdauer der Glyphen auf einen Monat. Die GK steigt damit um 1.*
- *Ardarus besitzt weder Begabungen noch Unfähigkeiten für irgendwelche Merkmale. Als erfahrener Kampfmagier besitzt er natürlich die Merkmalskenntnis Eigenschaften allerdings nicht die Merkmalskenntnis Elementar(Erz), daher ändert sich die GK an dieser Stelle nicht weiter.*

Er beherrscht den ARMATRUTZ zwar auf dem geforderten Wert von 15, jedoch nicht höher, daher fallen 2 weitere Punkte an. Da ihm der Meister keine zusätzliche Erhöhung der Glyphenkomplexität auferlegt, beträgt sie für dieses Ritual 7.

Als nächstes muss Ardarus sich für sieben Zeiteinheiten zurückziehen, um die Glyphen mit einer (möglichst wasserfesten) Farbe oder Tinte auf seine Lederrüstung zu zeichnen. Während jeder Zeiteinheit muss er $W3+4$ Astralpunkte bezahlen.

Abschließend legt er drei Proben ab: Eine Magiekunde-Probe +4, eine Arkanil-Probe +7 und eine Malen/Zeichnen-Probe +4. Gelingen ihm zumindest die letzten beiden Proben, so kann Ardarus bei jedem ARMATRUTZ, den er innerhalb eines Monats wirkt die Zauberdauer vierteln und die Wirkungsdauer verdoppeln, ohne dass ihm dies eine Erschwernis auf seine Zauberprobe einbringt

oder die Anzahl seiner erlaubten spontanen Modifikationen beeinträchtigt.

Allerdings muss er nun auch einen Test auf die kritische Essenz ablegen, denn die Rohalsschrift ist doch ein schwerer Einschnitt in das astrale Gefüge. Er addiert alle AsP-Kosten, die bei der Erschaffung der Glyphen angefallen sind (in diesem Fall also 35 bis 49 AsP), um die Modifikation der kritischen Essenz zu bestimmen, wirft einen W20 und begibt sich in Phexens Hände.

Beispiel 2

Der Magister Sephirel – seines Zeichens Metamagier und Dämonenjäger der alten Schule – möchte einen dämonenverseuchten Wald reinigen und ihn Mutter Tsa zurückgeben. Leider weiß er, dass ein herkömmlicher ASFALOTHBANN ihn hier nicht weiterbringen wird und er daher auf Arkanil zurückgreifen muss. Gleichzeitig wird er sein Ritual aus einiger Entfernung durchführen müssen, denn er kann es nicht riskieren, während seiner Vorbereitungen von einem Dämon gestört zu werden.

Er berechnet als erstes die Glyphenkomplexität:

- Die Grundkomplexität beträgt 3.
- Sephirel muss den Dämonenbann in der Variante Zone verwenden und außerdem muss er ihn auf alle erzdämonischen Domänen ausweiten, um sicherzugehen, dass keinerlei niederhöllische Präsenz zurückbleibt. Zudem möchte er sowohl die Reichweite des Zaubers, als auch den Radius der Zone jeweils dreifach aufstufen. All diese Veränderungen sind für den DÄMONENBANN erlaubt, daher steigt die GK um 4.
Würde er all diese Modifikationen auf herrkömmlichem Wege durch seine Zauberprobe tragen, müsste er mindestens acht spontane Modifikationen gleichzeitig wirken können und würde außerdem eine Erschwernis von 27 Punkten hinnehmen – selbst für ihn etwas zu viel.
- Da er sichergehen möchte, dass er auch den tiefsten Kern des dämonischen Seins bekämpfen und ihn lange genug unterdrücken kann, damit er nicht erneut sprießt, möchte er nach dem Ende des Zaubervorganges insgesamt 24 ZfP* auf seinen gelungenen Spruch addieren. Das steigert seine GK um weitere 8.
- Sephirel besitzt zwar die Merkmalskenntnis Antimagie, aber nicht die Merkmalskenntnis Dämonisch. Somit ändert sich die GK nicht weiter.
- Der Meister schlägt für die Schwere des Eingriffes in die Welt weitere 5 Punkte auf die GK auf.

Da Sephirel den ASFALOTHBANN gemeistert hat und sein TaW über 21 liegt, ergibt sich eine endgültige Glyphenkomplexität von 20 – ein enorm hoher Wert.

Er muss nun zwanzig Zeiteinheiten für die Arkanil-Zeichen aufwenden und jeweils W3+10 AsP zahlen. Anschließend legt er eine Magiekunde-Probe +10, eine Arkanil-Probe +20 und eine Malen/Zeichnen-Probe +10 ab. Bei Gelingen kann er innerhalb der nächsten TaW Arkanil Tage einen entsprechend modifizierten ASFALOTHBANN wirken, bei dem nach der Zauberprobe noch zusätzliche 24 ZfP* aufgeschlagen werden – ein enorm mächtiger Zauberspruch, dem es tatsächlich möglich wäre einen ganzen Wald von dämonischer Präsenz zu befreien.

Doch auch das Risiko ist enorm, denn für die kritische Essenz ergibt sich minimal ein Wert von W20+22 (da er mindestens 220 AsP investieren musste). Eine äußerst gefährliche Angelegenheit, die ohne ausreichende Schutzmaßnahmen wohl besser nicht unternommen werden sollte.

Anmerkungen des Autors

Auf den ersten Blick mögen diese Regeln überaus (vielleicht sogar unnötig) kompliziert wirken (immerhin muss für eine einzige Anwendung der Glyphen viel gerechnet und gewürfelt werden), tatsächlich hat sich nach langem Nachdenken und Ausprobieren diese Form jedoch als recht passend und spielbar erwiesen. Zudem halte ich es nur für angemessen, dass die Rohalsschrift, die in *Wege der Zauberei* als äußerst mächtig und selten beschrieben wird, auch entsprechend viel Zeit am Spieltisch zugesprochen bekommt.

Ob die Regeln nun einigermaßen ausbalanciert sind, oder ob dieses Spezialgebiet in Zukunft die typische Spruchzauberei ablösen würde, lässt sich sicherlich nicht pauschal beantworten, da dies stark vom Spielstil jeder einzelnen DSA-Gruppe abhängt. Für unsere Runde jedenfalls – und ich darf behaupten, dass wir ziemlich nah an den vorgegebenen Regeln und der offiziellen Welt spielen – haben sie sich als praktikabel und angemessen herausgestellt. Allerdings steht es natürlich jeder Gruppe frei (und ich empfehle es sogar), sich insbesondere über die Skalierung der AsP-Kosten (und damit auch der kritischen Essenz) und der Steigerungskosten der Sprache *Arkanil* eigene Gedanken zu machen und diese Regeln entsprechend anzupassen. Zu beachten ist jedoch, dass die Gesamt-AsP-Kosten der Arkanil-Herstellung bereits eine Quadratische Abhängigkeit zur Glyphenkomplexität besitzen und sich daher bei hohen Komplexitäten (und damit besonders mächtiger Zauberei) sehr schnell in unbezahlbare Höhen schrauben können (bei GK 15 beispielsweise 135 bis 165 AsP innerhalb von 15 Zeiteinheiten, also gerade einmal vier Tagen und somit immerhin ein Aufschlag von 13 bis 16 Punkten auf die kritische Essenz!).

Zu guter Letzt gilt explizit, dass der Meister immer das letzte Wort hat – und ohnehin ist ja bereits in der Berechnung der GK vorgesehen, dass er starke Plotsprenger ganz einfach durch einen zusätzlichen Aufschlag erschweren und vereiteln kann.